



**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Educación y  
Trabajo Social**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

Grado en Educación Infantil

**El Juego en la etapa de Educación  
Infantil (3- 6 años):  
El Juego Social**

Autor:

**D.ª María José Rodríguez Jácome**

Tutor:

**D. Francisco Javier Martín Martín**

# El Juego en la etapa de Educación Infantil

## (3 – 6 años): El Juego Social

	<b>Páginas</b>
<b>Capítulo 0- Resumen.....</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1- Justificación y Objetivos.....</b>	<b>5</b>
1.1 Justificación .....	5
1.2 Objetivos.....	7
<b>Capítulo 2- Marco Teórico.....</b>	<b>8</b>
2.1 El Juego.....	8
2.1.1 El juego infantil a través de la historia.....	8
2.1.2 Características.....	10
2.1.3 Tipología.....	12
2.1.4 El juego desde dos teorías importantes (Piaget y Vigostky).....	17
2.1.5 El juego como metodología en las distintas leyes educativas.....	21

2.2 El Juego como Proceso de Desarrollo.....	23
2.2.1 La importancia del juego en el desarrollo infantil.....	23
2.2.2 Juego y ámbitos de desarrollo infantil.....	24
2.2.2.1 Ámbito Psicomotor.....	24
2.2.2.2 Ámbito Cognitivo.....	25
2.2.2.3 Ámbito Afectivo- Emocional.....	26
2.2.2.4 Ámbito Social.....	27
2.3 El Ámbito Social del Desarrollo del Juego.....	28
2.3.1 El proceso de socialización en el desarrollo del juego.....	28
2.3.2 El desarrollo social en la etapa de Educación Infantil.....	30
2.3.3 El juego una adecuada forma de socialización.....	32
<b>Capítulo 3 - Propuesta de Intervención Educativa.....</b>	<b>33</b>
<b>Capítulo 4- Conclusiones.....</b>	<b>69</b>
<b>Capítulo 5- Bibliografía.....</b>	<b>72</b>

# CAPÍTULO 0- RESUMEN

Los juegos poseen una gran importancia en Educación Infantil (de ahora en adelante utilizaremos las siglas E.I), ya que adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Un claro ejemplo es la hora del recreo de cualquier colegio, si describimos lo que vemos podríamos enumerar un sinnúmero de conductas distintas que llevan a una interacción de los niños/as con su entorno. Por este motivo, considero de gran relevancia investigar a fondo el juego en esta etapa, pues, el juego es la principal actividad del niño/a, siendo también la vía que utilizan los más pequeños para elaborar y expresar los sentimientos y todo tipo de competencias intelectuales, morales, y sociales. Por lo tanto, como el juego desarrolla el ámbito de lo social, profundizaré más detenidamente el juego social.

En cuanto a la estructura del trabajo el primer capítulo recoge brevemente la Finalidad del trabajo seguido del segundo capítulo que engloba los objetivos (Objetivo General y los Específicos). En el tercer capítulo se establece un marco conceptual, teniendo de tema principal “El Juego”, dentro de los cuales se destacan dos apartados claramente diferenciados: Marco Conceptual (definición de Juego ) y el Marco Teórico (el juego infantil a través de la historia, sus características, tipologías del juego atendiendo a diversos criterios y por último el juego como metodología en las distintas leyes educativas).

El cuarto capítulo, se centra en el juego como proceso de desarrollo. Haciendo hincapié en la importancia del juego y en sus ámbitos del desarrollo infantil (psicomotor, cognitivo, afectivo y social).

En el quinto capítulo engloba aspectos relacionados con el desarrollo del juego en el ámbito social, desarrollando cuatro apartados significativos: el proceso de socialización, el desarrollo social en la etapa de E.I, el juego como forma de socialización y el juego social desde dos teorías que considero relevantes (teoría de Piaget y teoría de Vygotsky).

# CAPÍTULO 1- JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

## 1.1 JUSTIFICACIÓN

El juego constituye la ocupación principal del niño/a, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños/as tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Se ha escogido este tema de trabajo, con la **finalidad** de conocer la necesidad del juego en la vida del niño/a y más concretamente en la etapa Infantil, ya que, por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad.

Los niños/as crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica, por tanto, conocer detalladamente la importancia del juego de manera global y de forma más detallada en lo que se refiere al juego como proceso de desarrollo en los diversos ámbitos del niño, pero sobre todo en lo referente al ámbito social, pues la socialización ayudará al niño/a a acoger los elementos socioculturales de su ambiente e integrarlo a su personalidad para así poder adaptarse a la sociedad, les llevará también a conseguir la autonomía necesaria para participar en la vida social de forma creativa, respetando y ajustándole a los hábitos y normas de convivencia sin dejar de tener una actitud crítica hacia ellas y aceptando, respetando y valorando las diferencias individuales y la pluralidad social y cultural.

Relativo al ámbito curricular, la actividad lúdica es el medio más eficaz y generalizado para la consecución de los objetivos y finalidades de la Educación Infantil. Además, el juego en E.I da respuesta y afianza las consecuciones de las áreas

establecidas (Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno, Lenguajes: Comunicación y Representación) estimulando las capacidades del niño/a en un proceso abierto e integrador.

Las competencias más destacadas en este trabajo son las siguientes:

- La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: pues es la habilidad para desenvolverse de forma autónoma en distintos ámbitos.
- La competencia cultural y artística: en las sesiones que se realizarán esta competencia ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente las distintas manifestaciones culturales o artísticas.
- La competencia para aprender a aprender: tras la realización de las actividades el alumnado continuará aprendiendo de manera eficaz y autónoma.
- La competencia de la autonomía e iniciativa personal: destacando la responsabilidad, perseverancia, autoestima, creatividad, autocrítica o control personal son algunas de las habilidades que se trabajará mediante esta competencia.
- La competencia social y ciudadana: es la que más importante del trabajo, pues entre las habilidades de esta competencia se incluyen el conocerse y valorarse, saber comunicarse en diferentes contextos, expresar las ideas propias y escuchar las ajenas, comprendiendo los diferentes puntos de vista y valorando tanto los intereses individuales como los de un grupo, en definitiva habilidades para participar activa y plenamente en la vida cívica son las que se trabaja en el transcurso de la propuesta de intervención.

Para finalizar resalto lo que señala Michelet (2001), *"El juego, para el niño, es la vía única hacia la madurez y el equilibrio y la mejor manera de desarrollar el juego del niño es convencer a los adultos de su valor"* (p.2)

## 1.2 OBJETIVOS

### Objetivos General:

- Conocer la importancia del Juego Social en la Etapa de Infantil.

### Objetivos Específicos:

- Conocer las características, tipología del desarrollo del juego en E.I.
- Comparar los marcos legales donde establecen la importancia del juego en los niños.
- Analizar el juego social desde diferentes teorías.

## CAPÍTULO 2 – MARCO TEÓRICO

No es fácil encontrar una definición unánime que englobe la amplia variedad de conductas que caracteriza al juego, ya que, las diferentes disciplinas (psicología, sociología, pedagogía o la antropología), corrientes o autores priorizan las variables que intervienen en el juego de acuerdo a su propuesta, de este modo es imposible llegar a un consenso de una definición de juego.

Por ello, destacaré a continuación una serie de definiciones:

Etimológicamente, la palabra juego se deriva del latín *locus* o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. Por otro lado, según la RAE juego es “*acción y efecto de jugar*”, siendo una definición escasa completo con la proporcionada de diferentes autores.

Johan Huizinga, historiador holandés, en su tratado sobre el “Homo Ludens” (el hombre que juega, el hombre que se interesa por la diversión), fue quien reconoció en el juego uno de los rasgos más característicos, considerando que el juego es una actividad humana esencial.

Para Huizinga el juego se define *“es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”*.

Desde el punto de vista de la psicología, para L.Vygotski el juego *“constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia”*. Como vemos según este autor, el juego sirve de base a los niños/as para poder desarrollar todas sus capacidades y realizar sus deseos satisfechos creando una situación ficticia.

Por otra parte, uno de los autores que más y mejor ha estudiado el juego en la infancia es Jean Piaget, quien nos facilita una gran investigación sobre el desarrollo cognitivo a través del juego, subrayando su papel en la construcción del conocimiento; o el de Winnicott, para quien el juego es la raíz y la base de la capacidad para crear y utilizar símbolos y ser una herramienta de terapia y diagnóstico.

Para encontrar una aproximación más exhaustiva al concepto de juego, nos centramos más adelante en las características del juego.

## **2.1 EL JUEGO**

### **2.1.1 El juego infantil a través de la historia**

El juego se practica a lo largo de toda la vida, es decir, ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.



Como muestra Romero y Gómez (2008) “*En Irán se han encontrado sonajeros y miniaturas de muebles de arcillas que datan de 3.000 años atrás*”, lo que demuestra que ya entonces los bebés tenían objetos para jugar y los niños/as utensilios para imitar a los adultos.

El hombre juega desde la infancia hasta la vejez, aunque la actividad lúdica se centra de forma peculiar en los primeros años de la existencia, constituyendo la expresión natural del niño.

Seguidamente se llevará a cabo un breve estudio de la evolución del juego a los largo de la historia.

En la época clásica, tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los niños/as. Algunos juguetes de esta época son las pelotas de cuero, canicas, peonzas o muñecas de hueso, marfil o cerámica. En Mayor (1986), hablan además de como en la antigua Grecia, las falanges de los carneros eran utilizadas para predecir el futuro, así como para que los Seres Humanos y Dioses, jugasen a las tabas, en la actualidad se sigue jugando aunque de manera más evolucionada.

Por otro lado, en la Edad Media los niños/as jugaban con elementos naturales, y los de clase social elevada jugaban con juguetes especialmente elaborados para ellos. El juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento el juego infantil recupera su importancia se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venia a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla. Principalmente los juegos eran al aire libre (pelota, cuerda) o juegos de interior (muñecas). Aparecen el juego de la oca y juegos instructivos. En esta época surge un pensamiento pedagógico moderno, dando importancia al juego educativo como elemento que facilita el aprendizaje.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como Spender (1855) en su Principio de Psicología. Otra teoría clásica fue la teoría de Groos (1901) que considera que los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del preejercicio.

Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo. E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y una serie de teorías que van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, más adelante se desarrollarán algunas de estas teorías.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia del juego.

### **2.1.2 Características**

En varias investigaciones vemos como atribuyen una serie de características al juego que le dan entidad propia. Estas pueden ser muy diversas por su gran importancia que tiene en estas edades, pero se pueden decir que las más significativas de todos ellos serían:

- ❖ Es una actividad placentera: destinada a producir placer y satisfacción a quién la realiza. El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma. Russel (1970).

- ❖ El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario: se juega porque se quiere. El juego debe ser elegido, nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal. Bernabeu y Goldstein (2009).

❖ El juego tiene un fin en sí mismo: se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final. Romero y Gómez, (2008).

❖ El juego implica actividad: jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador. Garvey (1920).

❖ El juego se desarrolla en una realidad ficticia: durante el juego los niños/as pueden ser lo que ellos quieran, pueden superar los límites de la realidad. Martín; Ramírez; Martínez; Gómez; Arribas (1995).

❖ Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal: el tiempo vendrá determinado por lo que el jugador desea y el espacio vendrá determinado por la zona donde se practica el juego.

❖ El juego es una actividad propia de la infancia: a pesar de ello los adultos, escogen el juego para ocupar sus ratos de ocio.

❖ El juego es innato: se da en todas las culturas y los niños/as no necesitan una explicación previa de cómo jugar. Navarro (2010)

❖ El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña: mientras van creciendo y desarrollándose, los juegos también varían según la edad.

❖ El juego favorece su proceso socializador: el juego les enseña a relacionarse y cooperar con los demás. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo. García (2000).

Se puede concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura, siendo sobre todo un fin en sí mismo, elegido libremente.

Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

### 2.1.3 Tipología

Como he observado en diversas lecturas, los juegos se pueden clasificar atendiendo a diversos criterios.

Por ejemplo en función de los participantes:

- *J. Individual*. Es aquel que realiza el niño solo, ya sea ejercitando su cuerpo (juego motor) o utilizando objetos y juguetes.
- *J. Paralelo*. se denomina así el juego en el que los niños que aún estando juntos no interactúan, sino que juegan de forma individual.
- *J. Pareja*. Basado en la relación niño-adulto. La dirección del mismo lo ostenta el adulto, por ejemplo: juegos de balanceo, de preguntas y respuestas, etc. A partir de los 3 años, la pareja puede ser asimétrica con un compañero.
- *J. Grupal*. Interacción entre varios niños. La finalidad es ejercer la memoria, desarrollar estrategias, la percepción espacial, desarrollar la capacidad de descentración, el desarrollo cognitivo. Son un medio óptimo para el desarrollo social. Ejemplos; juegos de puntería, carreras, persecuciones, escondites, eliminación y juegos de mesa.

Dentro de los juegos grupales se establecen distintos tipos de relaciones, como nos muestra Blázquez y Ortega (1988):

- Asociativa: con carácter lúdico, de disfrute y diversión entre los niños con los adultos y con objetos o juguetes. Pero no hay establecimiento ni organización de las relaciones sociales entre ellos. Ni jerarquía ni división de roles.
- Competitiva: su finalidad es provocar, potenciar y desarrollar el esfuerzo personal, asegurar el desarrollo del auto-concepto y la autoestima.
- Cooperativa: supone participar con varios sujetos, compartiendo normas y responsabilidades, se establecen objetivos prefijados que abarcan a todo el colectivo organizado. Ayuda a integrar, comprender y asumir todos los puntos de vista, por lo que colabora a superar el egocentrismo y el egoísmo, facilitando los procesos empáticos.

Se pueden clasificar también atendiendo a los objetos o las actividades que el niño/a realiza. Como muestran Navarro y Martín (2010); Hernández y Ullán (2007) pueden ser:

- J. de ejercicio. Se realizan con pelotas, aros, cuerdas, etc....
- J. motor. Aparece de forma espontánea desde el nacimiento. La mayoría de los juegos tradicionales son de tipo motor.
- J. Manipulativo. Implica la utilización de objetos que requieran el uso de precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
- J. de Construcción: Implican un objetivo de antemano, y entrar a formar parte uno o más jugadores.

- J. Reglados. Se realizan en terrenos reglamentados.
- J. Simbólico. Juego de ficción en el cual el niño imita o representa en diferido, asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales.
- J. de lucha y persecución. Juego más común en el patio de un colegio (escondarse, pillar, simular peleas, etc...).
- J. de relaciones temporales. Implican diversos tipos de actividades en las que se incluye características como; velocidad, ritmo, duración,..
- J. Dramáticos. Se usan materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia.
- J. Sensoriales. Las cuales promueven la ejercitación de los sentidos.
- J. Verbales. Primero producen los juegos de repetición, después de descripción, y por último de pregunta y respuesta (trabalenguas).

Si atendemos al criterio del espacio en donde se practica el juego, podemos clasificar el juego en: juegos de exterior y juegos de interior.

Otras clasificaciones, podrían ser:

- Según la libertad del juego.
- Según el lugar.
- Según el material.
- Según la dimensión social.

Pero la clasificación que ha tenido una gran aceptación, es la del psicólogo Jean Piaget, que desarrolló su teoría del desarrollo del niño mediante la propia observación directa del juego de ellos. Sostuvo que los niños tenían que pasar por distintos estadios evolutivos en su camino hacia el pensamiento independiente.

Piaget vio el juego como un reflejo de la etapa en que el niño está. Las principales etapas del desarrollo de los niños identificados por Piaget son: estadio sensoriomotor (de 0 a 2), estadio preoperacional (de 2 a 7), estadio de las operaciones concretas (de 7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), distinguiendo además cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción, estos se consolidan en diferentes etapas del desarrollo de los niños.

A continuación en la tabla se mostrará el tipo de juego que Piaget considera típico en cada edad.

Como se observara en la tabla cada estadio tiene un juego determinado, pero además, Piaget describe cómo, simultáneamente a los tipos de juegos, va apareciendo el llamado juego de construcción, a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante de cada estadio.

En esta clasificación hay que tener presente que una vez que aparece un nuevo juego, no desaparece el anterior, sino lo contrario, el juego anterior se perfecciona y estará al servicio del juego posterior. (Figura 1: Estadios según la edad)

<p>Estadio Sensoriomotor 0 a 2 años</p>	<p>Juego de Ejercicio  (Consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato).</p>	<p>Juego de Construcción (simple)</p>
<p><b>Estadio Preoperacional</b> <b>entre los 2 y los 6 años</b></p>	<p><b>Juego Simbólico</b>  (Consiste en simular situaciones, objetos, personajes que no están presentes en el momento del juego).</p>	<p><b>Juego de Construcción</b></p>
<p>Estadio de las Operaciones Concretas entre los 6 a los 12 años</p>	<p>Juego de Reglas  (En estos juegos hay que aprender a jugar. El conocimiento de las reglas y la comprensión de su carácter obligatorio, permite la incorporación en el juego de otros).</p>	<p>Juego de Construcción</p>
<p>Estadio de las Operaciones Formales 12 años en adelante</p>	<p>Juego de ejercicio Juego simbólico Juego de reglas</p>	<p>Juego de Construcción</p>



### 2.1.4 El juego desde dos teorías importantes

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. De este modo, destaco dos teorías importantes sobre el juego: teoría piagetiana y Teoría Vygotskyana.

#### *TEORÍA DE PIAGET: “TEORÍA PIAGETIANA”*

Jean William Fritz Piaget , fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, famoso por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo y de la inteligencia. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Como se expuso anteriormente Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo), cada uno de estos juegos se desarrollan como se explicó anteriormente en cada una de las etapas del desarrollo del niño (etapa sensoriomotor, etapa preoperacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales), centrándose principalmente en la cognición, presentando de este modo una teoría del desarrollo por etapas.

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

## TEORÍA DE VIGOTSKY: “TEORÍA VYGOTSKYANA”

Vygotsky Psicólogo ruso de origen judío, defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo, asimismo otorgó al juego, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Se puede decir que su teoría es constructivista, ya que, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "*zona de desarrollo próximo*". Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental.

*La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".*

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

- La primera: de 2 a 3 años, juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta fase, tiene dos niveles de desarrollo:
  - 1º) Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

- 2º) Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, otorgando la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

- La segunda: de 3 a 6 años, "*juego dramático*", con un interés por imitar el mundo de los adultos, de esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

### 2.1.5 El juego como metodología en las distintas leyes educativa

El actual sistema educativo, considera el juego como un recurso metodológico. Esta intervención educativa queda reflejada en un marco legislativo.

En el año 2002 la Ley Orgánica de Calidad de la Enseñanza (LOCE), mantiene como criterio, la metodología basada en el juego durante la etapa de infantil. Debido a cambios políticos, esta ley no llegó a materializarse prácticamente en ninguna comunidad autónoma. En el año 2006 la Ley Orgánica de la Educación (LOE) explicita *“Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicaran en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social”* (Artículo 14.6). Por lo que vemos que la metodología de intervención gira en torno juego, como algo esencial para el desarrollo de la autoestima del niño/a así como la integración social.

*En el Decreto 122/2007, de 27 de Diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León*, en los principios metodológicos generales, dice que el juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades, ya que, proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favoreciendo la imaginación y la creatividad, posibilitando la interacción con otros compañeros y permite así al adulto tener un conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por sí mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses.

Por ello en los principios metodológicos se dice que el juego y las actividades lúdicas no pueden quedar en segundo plano para que el niño acceda a ello cuando ha terminado “el trabajo”. El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela.

En las áreas del segundo ciclo de Educación Infantil también trata el juego. En el área I “Conocimiento de sí mismo” trata el juego como una actividad privilegiada, al ser placentera en sí misma. Nos dice que es necesario promoverla, ya que favorece la coordinación y el control motor, facilita las relaciones, la comunicación y las manifestaciones emocionales y afectivas, desarrolla la autonomía, la iniciativa, el

respeto entre los compañeros y el conocimiento de las pautas y reglas, e integra la acción con las emociones y el pensamiento.

Dentro de los contenidos de esta área nos encontramos un bloque centrado en el movimiento y en el juego.

En el resto de las áreas trata el juego de manera implícita.

*En la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, y concretamente en el anexo II del currículum sobre las Orientaciones Metodológicas y para la Evaluación y concretamente en el apartado del aprendizaje significativo, el juego se contempla como instrumento privilegiado de intervención educativa.*

Además nos aclara la importancia del juego en Infantil, ya que nos indica que el juego es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea.

Por todo ello, el currículum nos incide en que desde muy pronto, se les debería estimular con juegos, tales como: juegos motores, de imitación, de representación incipiente, juego simbólico, dramático y juegos de tradición cultural. Así por ejemplo, en niños/as de uno a dos años merece especial mención el juego heurístico, es decir, el enseñar a los niños y niñas a descubrir por sí mismos las cosas, ya que permite la exploración y el descubrimiento autónomo.

Por último, cabe destacar que el derecho del juego, del descanso, del entretenimiento, etc., está reconocido en el artículo 31 de la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959 y se considera para el niño tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o educación.

Finalmente, el derecho a jugar equivale al derecho a la infancia, si jugar es típico del niño, si la infancia es una edad de juego, si la actividad más extensa, más intensa, más característica de la infancia es todo lo relacionado con lo lúdico, no se puede concebir la infancia sin juego. Impedirle jugar es robarle la infancia al niño, anticipar la vida adulta.

## **2.2 JUEGO COMO PROCESO DE DESARROLLO**

Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal. De este modo, el juego puede proporcionar al niño/a una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para un adecuado desarrollo.

De acuerdo con Berruezo y Lázaro (2009) *“Reflexionar sobre el juego de los niños/as, es pues, siempre una ocasión para profundizar en su personalidad y para acercarnos un poco más a descifrar su desarrollo”*.

### **2.2.1 La Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil.**

Los juegos poseen una gran importancia en E.I, ya que, adquieren un gran valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y las relaciones lógicas. Favorecen las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

El juego, desde el punto de vista del desarrollo de la persona, es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales.

Los juegos han de propiciar en estas edades la activación de los mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

En definitiva, el juego debería ser una actividad central en esta etapa educativa, porque constituye un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades. Por ello, como se ha indicado, no debe entenderse en oposición al trabajo escolar, sino como un instrumento privilegiado de aprendizaje, una metodología que se utilizará para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

### **2.2.2 Juego y Ámbitos de Desarrollo Infantil**

El desarrollo de las diferentes capacidades básicas que se produce en niños y niñas a través de la actividad lúdica se entiende de una manera global e integrada.

Muchos autores coinciden que el juego es una actividad placentera y esencial puesto que favorece el crecimiento y el desarrollo integral del niño al influir y contribuir de forma relevante en todos los aspectos de su personalidad, además de ser un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas proporcionando al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

Asimismo, el juego es un gran aporte y estímulo para el desarrollo afectivo-emocional, psicomotor, de la imaginación y creatividad, social, moral, e intelectual.

Todos los ámbitos se interrelacionan continuamente, de manera que el desarrollo en el ámbito afectivo influye en el psicomotor, el psicomotor en lo social, el social en el cognitivo y viceversa.

#### **2.2.2.1 Ámbito Psicomotor**

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

A partir de la observación se puede comprobar que el bebé, desde muy temprana edad, realiza unos juegos de movimientos que lleva a cabo de una manera repetitiva e involuntaria, y que además le satisfacen enormemente.

Toda una serie de estímulos que llegan al bebé desde que nacen, favorecerán la integración de las sensaciones visuales, auditivas, táctiles y motoras a escala cognitiva, a través de la cual se logrará el desarrollo perceptivo y del movimiento, como por ejemplo: aparecerá dentro de su entorno, una gran cantidad de objetos casi infinitos y cambiantes, que se mueven, suenan, tienen colores, y que el bebé se esforzará en tocar, coger, manipular y, sobre todo, y como colmo del placer, en llevarse a la boca.



Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo, asimismo, los juegos psicomotores que el bebé realiza espontáneamente fomentarán la adquisición de un control cada vez mayor de las partes de su cuerpo: controlará su postura con un endurecimiento progresivo de la columna vertebral, aumentará la fuerza de sus piernas hasta que éstas consigan mantenerlo de pie y, por fin, conseguirá el equilibrio y la marcha.

#### **2.2.2.2 Ámbito Cognitivo**

Como se ha dicho anteriormente, el bebé desde su cuna realiza una serie de movimientos continuos que favorecen un avance en las percepciones y en la coordinación motora. Este avance es posible porque el bebé aprende, grabando en su mente unos esquemas de acción. La asimilación de estos esquemas, supone el comienzo en la construcción de las estructuras básicas del conocimiento, permitiéndoles repetir esos movimientos con un grado de perfección cada vez más elevado.

El juego tiene una gran importancia en el desarrollo del pensamiento, de este modo se ve reflejado en distintas investigaciones de diversos autores como: Piaget, Klein, Wallon, Vygotski. Estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, puesto que proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de cometer aciertos y errores, ayuda a la solución de problemas y a descubrir los efectos de sus acciones. Asimismo ayuda al niño/a a comprender su ambiente, y, según las actividades realizadas, a potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción y relaciones espaciales, la creatividad, la imaginación, un pensamiento menos concreto y más coordinado, atención, memoria, discriminación fantasía-realidad, entre otros muchos aspectos. A través del juego, el niño puede experimentar, imaginar y construir nuevos objetos, por ejemplo, con sus propias ideas y con materiales a su alcance.

Aproximadamente a partir de los dos años, y gracias a la mejora que supone la capacidad de desplazarse libremente, se darán dos avances cualitativamente muy significativos en el ámbito cognitivo: la aparición del juego simbólico y el dominio del lenguaje, (capacidad y necesidad para expresarse verbalmente con los demás), mediante ello los niños/as desarrollan su pensamiento y aprenden.

### **2.2.2.3 Ámbito Afectivo- Emocional**

El bebé cuando nace depende totalmente de una persona adulta, ya que, necesita que le alimenten, le asean, le faciliten el descanso, pero sobre todo y como eje central alrededor del cual giran todas estas actividades, en dos palabras “necesita afecto”.

El afecto es imprescindible para el desarrollo y el equilibrio emocional de la persona durante toda su vida, pero en la etapa infantil la falta de afecto puede marcar de manera muy negativa la personalidad futura, llegando a convertirse en personas poco sociables, inseguras, agresivas e incluso incapaces de dar afecto.

No es sorprendente que sea en el ámbito de las actividades lúdicas donde se perfilen la mayor parte de relaciones y de contactos afectivos, por ejemplo, cuando un niño/a juega y sonrío al adulto. El pequeño va asimilando de forma placentera estos continuos juegos, que le permiten atribuir cualidades, sentimientos y comportamientos a las personas y a los objetos que le rodean en su vida diaria.

El juego es una actividad placentera que estimula la satisfacción, confianza y seguridad; aporta autoestima; permite expresarse libremente, etc. Además proporciona placer, alegría y satisfacción, permite descargar tensiones garantizando un sano equilibrio emocional y afectivo, siendo por lo tanto, el perfecto escenario para que naturalmente, el niño exteriorice sus emociones.

Hay juegos para el desarrollo de la autosuperación y la autoestima, que despiertan afecto y cariño y permiten expresar sentimientos y emociones diferentes, como pueden ser: los juegos motores y los juegos de ensamblaje.

#### 2.2.2.4 Ámbito Social

El juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización, ya que, facilita y amplía el encuentro con los otros y con el entorno, ayuda al niño/a a conocerse a sí mismo y a las personas que le rodean, especialmente importante durante la infancia, pues es en esta etapa es cuando se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización, pues a partir del contacto con otros niños/as, el niño/a aprende a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se le presentan y refuerzan además la capacidad de ponerse en el lugar del otro (empatía).

Los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos tienen cualidades que los hacen importantes en el proceso de socialización infantil.

- Los juegos simbólicos: fundamentales para comprender y asimilar el entorno que los rodea, además estimulan la cooperación y comunicación con iguales, el desarrollo moral. Asimismo facilita el autoconocimiento y ayudando en los procesos de adaptación socio-emocional.
- Los juegos de reglas: fundamentales como elementos socializadores, puesto que enseñan al niño a ganar y a perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones y acciones de los compañeros de juego y también facilitan el ejercicio de la responsabilidad, el control de la agresividad y son aprendizajes de estrategias de la interacción social.
- Los juegos cooperativos: promueven la comunicación, mejoran la aceptación de uno mismo y de los demás, incrementan conductas de cooperar, ayudar y compartir, disminuyen las conductas agresivas y negativas, entre otros aspectos.

## **2.3 EL ÁMBITO SOCIAL DEL DESARROLLO DEL JUEGO**

El juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia (Vygotski). Es una importante actividad que favorece la relación, cooperación, el respeto y la comunicación entre los adultos y los niños, y entre los niños, por este motivo, desarrollar la importancia de este en la etapa de los más pequeños es fundamental.

### **2.3.1 El Proceso de Socialización en el Desarrollo del Juego**

La socialización es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad.

El pequeño mediante los juegos compartidos, se comunica, espera el momento en que son cubiertas sus necesidades y sonríe satisfecho si éstas han sido de su agrado o muestra su peor cara incluso el llanto, si no han sido satisfechas como él requería. El adulto por su parte refuerza y ajusta las respuestas del niño mediante sus acciones.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un

entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

El proceso de desarrollo social que se da a lo largo de toda la vida del individuo, se manifiesta en dos planos:

- Plano Individual: va formando su personalidad y concepto de sí mismo a través del contacto con los demás.
- Plano Colectivo: va tejiendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plana adaptación e integración social.

Las relaciones sociales que establecen los niños/as son sus iguales en el momento del juego, viene determinado por la etapa de su proceso de desarrollo, así es conveniente establecer una base con las características propias de cada tramo de edad para comprender las relaciones y actividades que surgen entre ellos.

Durante 1 -2 años la actividad lúdica es todavía esencialmente solitaria, y el interés por los otros niños/as está motivado por la curiosidad que despiertan en él, junto a sentimientos de rivalidad ante la consecución de la atención y del amor adulto.

A partir de los 2 años el niño comienza a ampliar sus contactos sociales, en este momento los educadores tendrán muy claro que el juego servirá de instrumento para introducirlo en el mundo de la socialización. En un principio la inmadurez del niño y su egocentrismo hace que el juego comience siendo individual y no le permiten por lo tanto relacionarse con sus iguales de forma apropiada.

Hasta los 3 años los niños/as se buscan y les gusta estar juntos en grupo de 2 ó 3, pero todavía les resulta difícil la colaboración. Actúan juntos pero en realidad lo hace uno al lado del otro; es lo que se conoce como el “juego paralelo”.

Los 4- 5 años esta edad se caracteriza por la ampliación de los participantes en los grupos de juego de 4 ó 5 niños/as. Las interacciones se hacen cada vez más numerosas. Es la etapa del “juego asociativo”. Los deseos de los compañeros comienzan a tenerse en cuenta; son capaces de una colaboración en la que cada uno puede desempeñar un papel en el juego identificándose con un personaje pero sin aceptar claramente unas normas de grupo. El juego simbólico es ahora colectivo.

Durante los 6 -7años es cuando empieza a dar una auténtica colaboración con verdaderas interacciones sociales, el niño/a acabará a relacionarse con sus iguales de forma más o menos ajustada. En sus juegos espontáneos aparecen reglas y normas de grupo, además tendrá en cuenta el punto de vista del otro y sus juegos serán por fin compartidos.

### **2.3.2 El Desarrollo Social en la Etapa de Educación Infantil**

En preescolar el egocentrismo le impide al niño y niña comprender al grupo como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal. Su relación con los demás es de individualidades en paralelo.

No cooperan, y es por ello que en el juego cada uno juega para sí, nunca para un equipo. No suelen respetarse demasiado las reglas, y todos quieren ganar.

A pesar de todo en éste periodo, se da un comienzo de respeto de las normas y reglas de funcionamiento del grupo, aunque en general no se someten a ellas estrictamente.

Aparece también una mejora en las conductas con autonomía (lavarse o comer), como resultado de los aprendizajes recibidos y de la presión del grupo de pares en el que se desenvuelven.

Como se desprende de los estudios de Piaget (1959), en este campo laboral es todavía heterónoma, no existe conciencia clara del deber, y las normas las recibe mágicamente de los adultos.

El lenguaje presenta un gran avance en lo oral y lo convencional, tanto en la morfología como en la sintaxis. A partir de los 6 años comienza la etapa de socialización plena del sujeto. A lo largo de ella, comprende que ha de adaptarse a una unidad superior a su propio yo. Esa unidad tiene unas necesidades de funcionamiento autónomo y es algo más que la agregación mecánica de varios sujetos, teniendo un significado propio. Así mismo asimila que sus actividades y funcionamiento se han de regir por unas normas o reglas que hay que aceptar, concienciar, y poner en práctica en toda su amplitud. Esto permite poner en funcionamiento actividades regladas y grupales, como los juegos y los deportes.

La competición es otro fenómeno que comienza con esta edad y es una consecuencia de la actividad cognitiva de evaluación, por lo que mide y compara.

Sin embargo, no es una competición a imagen adulta, es menos compleja y sin tantas contaminaciones culturales y emocionales. En otra vertiente, es la mejora de la comunicación gracias al avance del lenguaje y por el aumento de la interacción grupal. También es la fase de comienzo de una moral autónoma, aparece la idea del deber moral, y un sistema de valores de raíz fundamentalmente social.

Desde el momento del nacimiento, incluso antes, el bebé va a ser objeto de múltiples acciones sociales que constituyen la base de sus primeras relaciones que en un principio se establecen con las personas más próximas al niño/a, pero progresivamente se va ampliando el círculo de relaciones y comienzan las interacciones con otros niños/as, pero no sin conflictos. Estos son, sin embargo, necesarios porque suponen un estímulo para el desarrollo cognitivo, social y moral del niño/a.

#### *Encuentro con los iguales: hasta los 3 años.*

Hasta los tres años podemos decir que no es literalmente sociable, ya que su actividad y conversación son solitarias, aún en el caso de que esté con otros niños/as, no se produce una interacción con el grupo. No existe una verdadera socialización puesto que aún no existe una clara conciencia de sí mismo. Descubrimiento de su “YO”, comprobar que existen otros como él, pero desconocidos, le provocará una actitud de

defensa hacia lo suyo; en cuanto a lo que percibe como conocidos intentará hacer de ellos una prolongación de sí mismo.

Posteriormente, aparece en la actividad grupal una serie de pseudocolaboración, donde cada niño y niña ocupa o desempeña un papel determinado.

#### *La vida en grupo: a partir de los 4 años.*

A partir de los 4 años, tras haber tomado contacto con el grupo, se adapta a agrupamientos mayores (4, 5 y 6 niños y niñas). A partir de este momento no sólo descubre al otro sino que también se ha vinculado a él y está en vías de aceptarlo.

Es alrededor de los 5 años cuando sufre y puede comprometerse con el grupo, abandona progresivamente su egocentrismo y los demás se convierten en modelos e imitadores.

El grupo de iguales le aporta al niño/a una preparación para adaptarse y relacionarse con los demás según las mismas estrategias que regían en la vida adulta. Desde el punto de vista afectivo, el grupo es un importante campo de experimentación para la valoración personal.

Es al final de la Educación Infantil cuando los niños/as tienen bien establecidas las bases para mantener relaciones de grupo y hacer elecciones afectivo- sociales.

### **2.3.3 El Juego una Adecuada Forma de Socialización**

El juego en el proceso de socialización es una forma adecuada ya que compartiendo los juegos, el niño realiza un aprendizaje social: aprender a relacionarse con los demás, a guardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas. Es decir, aprender a superar su egocentrismo. Todo esto va a contribuir a establecer sus primeros vínculos de amistad.



También influye el estilo educativo, las actitudes... Además, el desarrollo social puede ir encaminado a ser un individuo conciliador o competitivo.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

El juego permite al niño/a a adaptarse al contexto social que le rodea, conocer y comprender el mundo en el que vive.

Por consiguiente el juego es una adecuada forma de socialización y sobre todo muy importante en la etapa de Educación Infantil.

## **CAPÍTULO 3- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **“Aprendo Jugando: Mi entorno”**

#### **1. Presentación de la Intervención .**

Con esta propuesta de intervención, se pretende trabajar con los niños de Educación Infantil, más concretamente con los niños/as de 4 años, el conocimiento del entorno, especialmente, en lo referido al conocimiento de las relaciones con los demás.

Además mediante diversos juegos se pretenderá que los más pequeños conozcan maneras de socialización.

La intervención a la que se ha llamado “Aprendo Jugando: Mi entorno” es muy importante, ya que, es en estas edades cuando el niño/a empieza su etapa de socialización del contacto con el mundo que les rodea, pues mediante el juego el niño/a no solo aprende sino se relaciona con su alrededor.

En esta propuesta, se intentará que los alumnos/as se familiaricen con las maneras de socializarse a través de una serie de sesiones de distintos tipos de juegos, que seguro, serán muy atractivos para los alumnos y alumnas, además de que sientan por ellos mismos las diversas maneras de relacionarse con el resto de niños/as y poder así fomentar en ellos la sensación de cooperación y empatía, dejando de lado el egocentrismo propio de esta edad.

Se centrará la intervención sobre todo en conseguir que los niños/as respeten, ayuden, colaboren, tengan afecto, expresen sus sentimientos e identifiquen las necesidades de los otros, además de tener más seguridad consigo mismo, aprendiendo a su vez pautas de conducta que les ayudará a tener una adecuada socialización.

## **2. Justificación de la U.D.**

Conociendo que mediante los juegos el niño/a realiza un aprendizaje social, aprende a relacionarse con los demás, a aguardar su turno de intervención y conocer el momento de satisfacer sus deseos, se desarrollarán actividades encaminadas a descubrir la importancia que tiene la relación con los demás, de este modo, el juego se convierte así en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño/a va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Asimismo le ayudará a descubrirse, conocerse a sí mismo y formar su personalidad.

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño/a a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social, de este modo se considera importante desarrollar actividades encaminadas a descubrir el entorno, a través de sesiones de juegos sociales

que pretenderán lograr la consecución de las intenciones educativas, siendo objetivos de esta unidad observar y explorar el entorno, formas de relacionarse, capacidad de colaboración para conseguir un objetivo específico, etc.

Además el juego en los niños/as tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad, pues mediante las sesiones se intentará estimular todos los sentidos, enriqueciendo también la creatividad y la imaginación de los más pequeños. Por tanto, se dotará de carácter lúdico a las distintas actividades que se realicen, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo, así como potenciar los juegos infantiles, de esa forma se rentabilizará pedagógicamente su potencialidad.

Se tendrá en cuenta la atención de la diversidad si observamos que algún niño/a no progresa adecuadamente a las explicaciones y a la realización correcta de las actividades.

Además se realizará la propuesta de intervención siguiendo un marco normativo, los cuales son:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Dicha intervención repartida en varias sesiones, se llevará a cabo con los alumnos de 4 años, pues es la edad intermedia, por tanto si la misma intervención se llevase a cabo con niños/as de 3 años los juegos podrían ser los mismos, con la salvedad de la dificultad que en este caso sería inferior; por otro lado con los niños/as de 5 años la dificultad se podría incrementar levemente.

### **3. Contexto.**

Esta Propuesta de Intervención se puede llevar a cabo para cualquier colegio, escuela, centro cívico, etc., dirigido para la etapa de Infantil, contando con niños/as cuyas edades están comprendidas entre tres y seis años.

El alumno/a al que se dirige la intervención pueden pertenecer tanto de un entorno rural como urbano, de familias de nivel socio - cultural medio bajo o medio alto.

La Propuesta de Intervención “Aprendo Jugando: Mi entorno”, está pensada para niños/as de cuatro años, aunque se puede llevarlo a cabo con edades de 3 y 5 años, teniendo en cuenta las posibles variantes de las actividades.

Se tendrá en cuenta en el desarrollo de la intervención los espacios y recursos de la escuela, centro cívico, etc., las normas de convivencia, la participación de los padres y los criterios de evaluación previamente establecidos.

Las características del alumnado a los que va dirigida la Intervención son:

- Características Sociales:

- Características Culturales de la familia: La mayor parte de los niños/as provendrán de familias de nivel cultural medio – bajo o incluso medio- alto.

Estas condiciones influyen en los niños y niñas. Por supuesto, el hecho de que en la casa se utilice un lenguaje pobre, tanto en vocabulario como en construcciones gramaticales marcará de forma negativa la evolución del lenguaje del niño/a, de ahí que en nuestra priorización de objetivos el desarrollo del lenguaje ocupe uno de los primeros lugares, para una óptima comunicación con los demás.

- Características relacionadas con el nivel económico: El nivel económico, aunque no sea tan importante para el desarrollo del niño/a, también influye e intentaremos darle un enfoque que pretende que en el aula no se noten diferencias por este aspecto. El nivel económico vendrá determinado por la situación socioprofesional, siendo este también un nivel medio – bajo dependiendo de escuelas, centro cívicos, etc., de entornos rurales.

- Aspectos diferenciadores entre las distintas etnias: La etnia de procedencia de nuestros niños/as será otro aspecto a tener en cuenta.

De este modo, la Propuesta de Intervención va dirigida a niños/as de cuatro años.

En este momento, la mayor parte de los niños/as conoce su entorno y a muchos de sus compañeros/as, con los que realizarán la intervención. Este es un hecho importante ya que uno de los objetivos generales es que los niños/as mejoren sus relaciones entre ellos.

#### **4. Objetivos.**

- **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**
  - Adecuar su comportamiento a las necesidades de los otros, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
  - Desarrollar estrategias para satisfacer de manera cada vez más autónoma sus necesidades básicas de afecto y juego con otros.
  - Identificar necesidades, sentimientos, emociones de uno mismo y de los demás.
  
- **Conocimiento del entorno.**
  - Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas básicas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
  - Identificar y acercarse al conocimiento de distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, a algunas características de sus miembros, producciones culturales, valores y formas de vida.
  - Generar actitudes de confianza, respeto y aprecio.

- **Lenguajes: comunicación y representación.**
  - Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de regulación de la conducta personal y de la convivencia.
  - Desarrollar la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, mediante el empleo de técnicas diversas con la ayuda de la colaboración de todo el grupo.
  - Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos, valorando su potencial como favorecedores de comunicación.

## **5.-Contenidos**

- **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**
  - Reconoce la imagen propia y de los otros.
  - Exploración del entorno a través del juego. Sentimiento de seguridad personal en la participación en juegos diversos. Gusto por el juego.
  - Identifica las emociones básicas propias y ajenas, como alegría o miedo, iniciando actitudes de empatía para aprender, con ayuda, a vivir juntos.
  - Aplica las reglas para jugar y valora el papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

- Control progresivo de las emociones en situaciones habituales y desarrollo de sentimientos de seguridad y confianza en las relaciones interpersonales.

- Aplica pautas elementales de interacción social en situaciones y en actividades cotidianas, aceptando algunas normas e incorporándolas a su comportamiento.

- Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.

- Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas.

- Actitud de afecto hacia las personas cercanas.

○ **Conocimiento del entorno.**

- Reconoce los vínculos afectivos, disfrutando de las relaciones con ellos.

- Expresa interés por asumir pequeñas responsabilidades, buscando en los demás ayuda necesaria para actuar con confianza y seguridad.

- Sostiene actitud de empatía.

- Ejecuta actividades diversas aceptando compartir con los compañeros/as los espacios y materiales.

- Realiza juegos para la comprensión del mundo que le rodea.

- Experimenta maneras de relacionarse con los demás.

- Respeto por los trabajos realizados y por las normas establecidas tales como esperar turno, compartir o permanecer sentado durante una actividad corta.

- Valora los puntos de vista de los demás.

- Acepta favorablemente entablar relaciones respetuosas, afectivas y recíprocas con niños y niñas.

- **Lenguajes: comunicación y representación.**

- Identifica las normas básicas que rigen el intercambio comunicativo (mirar a quien habla, esperar turno, escuchar con atención).

- Expresa y comunica experiencias, hechos, emociones, sentimientos y vivencias.

- Normas básicas: silencio, respetar.

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

- Demuestra una correcta utilización de todas sus posibilidades expresivas para comunicarse con los demás.

- Compone producciones propias mostrando interés por ellas y respetando las producciones de los demás.

- Interés por realizar intervenciones en el grupo.



- Curiosidad por reconocer la propia imagen y la de otras personas de su entorno.
- Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra escuchar, preguntar, afirmar, negar, dar y pedir explicaciones).

## **6. Relación de los objetivos con las competencias básicas.**

A lo largo de la unidad se trabajan todas las competencias básicas recogidas en la LOE.

Cada una de las competencias básicas abarca un espacio de conocimiento específico y único que busca, en conjunto, completar los objetivos establecidos, trabajadas en las sesiones de la unidad.

- La competencia en comunicación- lingüística: se trabajará mediante la utilización del lenguaje oral, de representación, interpretación y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. Además, la comunicación lingüística deberá ser el motor de la resolución pacífica de conflictos que se puedan ocasionar en la realización de alguno de los juegos establecidos.
- La competencia en comunicación matemática: se trabaja mediante acciones sobre elementos y colecciones como juntar, distribuir, contar elementos, aproximándose a la cuantificación no numérica (muchos, pocos, algunos) y numérica (uno, dos, tres).
- La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: mediante la interacción con el mundo físico tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana. Por ejemplo: en la observación de la incidencia de las personas en el medio natural.»

- La competencia digital: la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación será el elemento fundamental para aprender, informar y comunicar, a lo largo del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- La competencia social y ciudadana: una de las más importantes en esta unidad, ya que, implica disponer de destrezas para participar activamente en la vida cívica, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática. Se llevarán a cabo juegos donde los niños/as serán capaces de ponerse en el lugar de los otros respetando las diferencias de credo y culturales, y ejercitando los derechos, libertades, responsabilidades y deberes cívicos. Por ejemplo: aceptando algunas normas e incorporándolas a su comportamiento habitual.
- La competencia cultural y artística: englobará tanto la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales como para generar una actitud de apertura e interés por participar en la vida cultural.
- La competencia para aprender a aprender: se tendrá muy presente que hay que ser consciente de lo que el niño/a sabe y de lo que es necesario que aprendan. Enseñarles a que conozcan sus propias potencialidades y carencias, sacando provecho de las primeras y motivándose para superar las segundas.
- La competencia de la autonomía e iniciativa personal: trabajada a lo largo de toda la intervención, pues dicha competencia supone ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y valorar acciones o proyectos individuales y colectivos de forma creativa, con responsabilidad y confianza. Además, porque se trabaja valores como la autoestima, la libertad, responsabilidad.

## **7.- Metodología**

Se seguirá una metodología que presenta una doble virtualidad: Por un lado permite la integración del alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por otro, ofrecer al niño/a a participar aportando sus ideas, opiniones y experiencias.

La metodología que se llevará a cabo se fundamenta en los siguientes apartados:

- **Aprendizajes significativos**

Se partirá de los conocimientos previos del niño/a y se hará uso de actividades que capten el interés del niño/a y tengan sentido para él. Esta será la fórmula para establecer relaciones entre las experiencias anteriores y las nuevas, mediante el principio de asimilación.

### **Enfoque globalizador.**

*“Las áreas deberán concebirse con un criterio de globalidad y de mutua dependencia. Los contenidos educativos se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños. Las situaciones de rutinas de la vida diaria en los centros constituirá el eje vertebrador de dichas actividades”, según el Real Decreto 12/2008: Art. 5.3*

Por ello se considera el proceso de aprendizaje como un proceso global en el que el niño y la niña pondrán en juego todas sus áreas de desarrollo estableciendo múltiples conexiones entre los conocimientos que ya tiene y los nuevos. Ello requiere una organización clara y coherente de los conceptos, procedimientos y actitudes, en el planteamiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de las áreas en que se estructuran los contenidos.

- **Atención a la diversidad.**

Se tendrá siempre presente que todos los niños son diferentes y poseen capacidades diferentes. Consecuentemente, se intentará conseguir que el niño/a progrese respecto a sus posibilidades y limitaciones. Teniendo en cuenta que cada niño/a tiene su ritmo y su estilo de maduración, desarrollo y aprendizaje, por ello, su afectividad, sus características personales, sus necesidades, intereses y estilo cognitivo serán elementos que condicionarán a la práctica educativa y que tendremos que tener presente en todo momento.

- **Actividad y juego.**

Se parte de la idea de que el propio niño/a construye su conocimiento, por lo que la acción y la experimentación han de constituir las principales fuentes para el aprendizaje y el desarrollo.

Siendo el juego una actividad propia de esta etapa y dado que en él se unen el carácter motivador y las posibilidades para que mediante él mismo los niños establezcan relaciones significativas, recogido en el Decreto, en el que se establece: *“Los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, garantizando el pleno respeto al ritmo de desarrollo de cada niño, para potenciar su autoestima e integración social”*, Real Decreto 12/2008: Art.5.4., de este modo el juego será el hilo principal del proceso de enseñanza-aprendizaje de esta unidad.

- **Afectividad y socialización**

Para trabajar este aspecto la metodología que se llevará en el aula será el de un ambiente afectuoso, acogedor y seguro, en el que el niño y la niña se sientan queridos y arropados y en el que, por tanto, éste explora y conoce todo cuanto le rodea. Así mismo, es importante tener en consideración que la interacción con los iguales facilita el progreso intelectual, afectivo y social de los niños, por lo que constituye un objetivo educativo y un recurso metodológico clave, recogidos como tales en la Ley Orgánica de la Educación, recogido también en el Decreto 12/2008.

Los agrupamientos del alumnado atenderá a los distintos intereses, a la diversidad, y que además haya una participación de todo el alumnado y trabajo en grupo, de este modo se tendrá presente el criterio de flexibilidad en los agrupamientos.

El papel de la maestra será de permitir, facilitar, sugerir, escuchar, respetar, responder e informar cuando sea necesario, poniendo a los niños/as en situación para comunicarse entre sí. Además la maestra provocará situaciones para lograr un aprendizaje espontáneo y libre a través de una socialización.

### **8.- Destinatarios.**

Alumnos/as de todas las aulas de 4 años. Pudiendo llevar a cabo dicha propuesta de intervención en niños/as de 3 o 5 años, teniendo en cuenta la dificultad en la realización de las sesiones.

### **9.- Temporalización.**

La duración de la Intervención se llevará a cabo durante cuatro semanas; cada sesión tendrá una duración de dos días, compuesto de dos juegos de media hora de duración.

## 10.-Sesiones.

La intervención estará compuesta de ocho sesiones a lo largo del mes, la semana compuesta por dos sesiones de dos actividades cada una de ellas. Exceptuando los viernes que son juegos simbólicos (1º y 2º semana) y juegos de risoterapia (3º y 4º semana).

En el cuadro siguiente se observa la programación de la propuesta.

Semana	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	<b>Sesión 1</b> <b>Juegos de Presentación</b> “Me pica aquí”    “Mi nombre con el globo”		<b>Sesión 2</b> <b>Juegos de Conocerse</b> “Conozco a mi pareja”    “Prenda cambiada”		Juegos Simbólicos
2	<b>Sesión 3</b> <b>Juegos de Confianza</b> “Ayudamos a poner la cola al burro”    “Muñeca articulada”		<b>Sesión 4</b> <b>Juegos de Contacto</b> “Pasillo de caricias”    “Toques en mi cara”		
3	<b>Sesión 5</b> <b>Juegos de Cooperación</b> “Nuestro gran cuadro feliz”    “Todos jugamos con las TIC”		<b>Sesión 6</b> <b>Juegos de Imitación y Comunicación no verbal</b> “Espejos”    “Somos una oruga”		Risoterapia
4	<b>Sesión 7</b> <b>Juegos de Relación</b> “Buscando a los amigos/as”    “Encuentro a mi instrumento”		<b>Sesión 8</b> <b>Juegos de Distensión</b> “Yo tengo una casita”    “La caja mágica”		

Programación de la intervención.

# Sesión 1

## Juegos de Presentación

Estos juegos se realizarán para conocer los nombres de los niños/as del grupo.  
Aún cuando ya conocen los nombres, pueden servir para divertirse e integrarse.

LUNES:

### Actividad 1: "Me Pica Aquí"



#### - Desarrollo:

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba el anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona.

#### - Consigna:

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

MARTES:

Actividad 2: “Mi nombre con el globo”



- Desarrollo:

Todos sentados en círculo. Primero nos imaginamos que tenemos globos y los inflamamos.

Después con un globo inflado real se lo tengo que pasar a mi amiga o amigo de la derecha diciendo:

Hola, me llamo Emilio.

El resto de participantes hará lo mismo cuando les llega el globo.

Cuando todos han dicho su nombre se empezará diciendo el nombre del compañero/a de la izquierda, por ejemplo: Hola, Ana te paso el globo.

Los demás van realizándolo igualmente cuando les llega el globo. Procurando que el globo no se caiga al suelo.

- Consigna:

Acordarnos de los nombres.

Intentar no dejar caer al globo.

Estar en silencio.

- Material:

Globo.



## Sesión 2

### Juegos para Conocerse

Una vez que nos realizado los juegos de presentación, se llevará a cabo juegos que implica el conocerse.

Juegos lúdicos para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas.

MIÉRCOLES:

#### Actividad 3: “Conozco a mi pareja”

- Desarrollo:

El maestro introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada uno de los niños/as coja una pieza sin mirar.

Cada uno tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo su nombre, qué le gusta hacer. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero/a, ya que, luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo, es decir, cada niño hablará al resto de lo que le gusta hacer a su pareja y decir cómo se llama, pero mientras deberá ir moviéndose al son de la música que escuchará.

- Consigna:

Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

Escuchar al compañero/a.

Explicar a su amigo/a que le gusta hacer cuando no va al colegio (que juega, con quien le gusta jugar, etc.).

- Material:

Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...).

Música animada.

JUEVES:

Actividad 4: “Prenda Cambiada”

- Desarrollo:

Se escogen cuatro niñas/niños que se pondrán al frente de la clase. Esas niños/as se ponen sus abrigos, gorros, bufandas, diadema, gafas, goma del pelo, guantes y mochilas. El resto observará detenidamente qué ropa llevan puesta.

Ahora pedimos a todo el grupo que cierren los ojos y cambiamos a las niñas y niños elegidos sus ropas poniendo a cada uno ropas de otro.

Ahora se abren los ojos y los niños/as dirán qué cambios hubo y a quién pertenece cada prenda de ropa.

- Consigna:

Respetar el turno.

No chillar.

Estar atentos.

- Material:

Distintas prendas de ropa.

### Sesión 3

#### Juegos de Confianza

Son juegos lúdicos que les habituarán a confiar en sus compañeros/as.

LUNES:

Actividad 5: “Ayudamos a poner la cola al burro”

- Desarrollo:



Previamente la maestra deberá dibujar tantos burros como grupos se vayan a crear para realizar la actividad. El burro dibujado en papel continuo será pintado previamente por los todos los niños/as, para así permitirles participar en la elaboración del material utilizado, además en cartón se dibujará la cola del burro y se pegará una parte del

velcro, ya que, la otra parte se pegará en el papel continuo donde estará dibujado la cola del burro.

Después de elaborar el material se empezará a jugar, se empezará con vendar los ojos de un niño/a, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño/a esta acertando los demás deberán decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo está haciendo bien, además al tener los ojos vendados y con las vueltas no sabrá donde está situado en el espacio, así que la función de los compañeros es ayudarle a poner la cola al burro y el niño/a con los ojos tapados deberá confiar en lo que le dicen sus compañeros/as. Los grupos serán entre 3 a 4 niños/as.

- Consigna:

No chillar.

Hablar por turnos, es decir, no todos a la vez.

- Material:

Lápiz.

Velcro.

Papel Continuo.

Cartón.

Tizas de colores o crayolas.

Pañuelo o venda.

MARTES:

Actividad 6: “Muñeca Articulada”

- Desarrollo:

Previamente se enseñará a los niños/as una muñeca articulada grande realizada con cartón, mostrando así como se mueven las diferentes articulaciones y se quedan fijas en la postura que ponemos. Después se llevará un ejemplo con uno de los niños/as, uno de ellos hará de muñeca articulada, es decir, de pie. Se relajará dejando caer su cabeza y pecho hacia adelante doblando la cintura con los brazos colgando y los ojos cerrados.

Otro niño/a irá moviendo las articulaciones de la muñeca articulada (dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, rodillas, cintura, etc.) formando una figura escultórica a su gusto.

Cuando han entendido la actividad, se colocará a todo el grupo por parejas para lo hagan unos a otros.

Luego se puede repetir cambiando los papeles.

- Consigna:

Dejar que su compañero/a le mueva como si fuese un muñeco/a.

Respetar al compañero/a.

- Material:

Cartón, cuerdas, celo (Muñeca articulada).



## Sesión 4

### Juegos de Contacto

Estos juegos les ofrecerán confianza y seguridad en relación con su propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado.

Les ayudará a no ponerse nervioso/a cuando alguien toca su cuerpo.

MIÉRCOLES:

#### Actividad 7: “Pasillo de Caricias”

- Desarrollo:

Se reparten los niños/as en dos filas, quedando una enfrente de la otra con el mismo número de participantes cada una, formando un pasillo. De uno en uno, pasa cada niño/a por el pasillo, desde el principio del mismo, y los demás le hacen caricias y mimos. Si el pasillo es largo, puede hacer sólo el recorrido de ida. Si es corto porque el grupo es pequeño, puede hacer el recorrido de ida y de vuelta. Al acabar de pasar, vuelve a su sitio o se pone al final desplazándose la fila un lugar.

Las personas pasan alternando una de una fila y luego otra de la otra fila.

- Consigna:

Acariciar con cuidado al compañero/a.

Respetar su turno.

JUEVES:

Actividad 8: “Toques en mi cara”

- Desarrollo:

Por parejas uno en frente del otro, se empieza uno dando toques con las yemas de los dedos en la cara del otro niño/a quien estará con los ojos cerrados. Se trata de hacer sentir a la pareja su cara con estos toques que serán suaves tipo percusión, presiones, movimientos circulares, otros, insistiendo en las zonas donde se detecte tensión, dichos toques se les indicará previamente para que aprendan a dar el masaje a su amigo/a.

- Consigna:

Respetar al compañero/a.

Tener cuidado cuando se le da el masaje.

- Material:

Cartón, cuerdas, celo (Muñeca articulada).

## Sesión 5

### Juegos de Cooperación

Son juegos que mediante la ayuda mutua se divierten. No hay una ganadora y varias perdedoras sino que ganamos todas las personas que participamos siempre que se consiga el objetivo operativo planteado en la actividad.

LUNES:

#### Actividad 9: “Nuestro gran cuadro feliz”

La cooperación es el pilar esencial para conseguir un mural, donde todos los niños/as participen.

- Desarrollo:

En círculo, cada niño/a uno por uno empezará expresando que sienten cuando están contentos, al terminar, la maestra les explicará que ahora entre todos pintarán un cuadro feliz, donde ellos deberán expresar algo que les divierta.

Cuando se ha terminado de decorar el cuadro feliz con diversos materiales plásticos, se irá preguntando a los niños/as que piensa que ha dibujado su compañero/a y seguidamente el autor del dibujo explicará que quería expresar.

- Consigna:

Respetar el turno y la obra de los demás.

- Material:

Papel continuo, pinturas, pintura de dedo, etc...



MARTES:

Actividad 10: “Todos jugamos con las TIC”

Tras realizar diversos juegos donde la socialización entre todos los niños/as era el objetivo principal y más trabajado mediante la cooperación, el respeto, la empatía, etc., realizaremos una actividad con los ordenadores, para trabajar de este modo la competencia digital.

- Desarrollo:

En parejas los niños/as deberán realizar diversos juegos de ordenadores. Por ejemplo, se les cargará en los ordenadores el siguiente enlace: <http://www.sehacesaber.org/chavales/chavales06Juegos?edad=1>, para empezar a jugar en parejas.

- Consigna:

Cada vez lo hace un niño/a, es decir, una actividad cada uno.

Respetar y ayudar al compañero/a.

- Material:

Sala de ordenadores.

## Sesión 6

### Juegos de Imitación y Comunicación no verbal

Juegos que ayudarán a fomentar la concentración y la comunicación no verbal.

MIÉRCOLES

#### Actividad 11: “Espejos”

- Desarrollo:

Se dividen a los niños/as en dos filas una enfrente de otra. Los niños/as de una fila comienzan haciendo una serie de gestos que son copiados, como un espejo, simultáneamente por sus parejas de la otra fila. La maestra da la señal de comienzo y fin. Al terminar, los niños/as permanecen un rato en su sitio observándose. Luego cambian los papeles.

- Consigna:

Evitar las risas.

Guardar silencio.

Hacer hincapié en la lentitud y la imitación de los gestos.

JUEVES:

Actividad 12: “Somos una Oruga”

- Desarrollo:

Los participantes se colocan en fila, con las manos sobre los hombros del compañero/a que está delante. El primero de la fila hace de cabeza, y los otros, de cuerpo de la oruga. El animalito empieza a caminar y todos siguen a la cabeza de la oruga, imitando sus gestos, ruidos, movimientos, etc. Como sus movimientos son muy flexibles, sus movimientos son variados y espaciales: arriba – abajo, delante- detrás, etc.

La oruga (los niños/as) se desplaza por todo el espacio, todos los movimientos deberán realizarse al son de la música, es decir, si suena una música suave, los movimientos serán suaves, si la música es un poco más rápida la oruga se moverá más rápido, cuando la maestra apague la música el niño/a de la cola pasa a ser la cabeza de la oruga, para así pasar todos a dirigir.

- Consigna:

Ir al ritmo de la música.

Seguir al compañero/a que hace de cabeza de la oruga.

Respetar lo que la cabeza decida hacer y no hacer otro movimiento.

- Material:

Música.

## Sesión 7

### Juegos de Relación

Juegos que ayudarán a relacionarse con todo el grupo.

LUNES:

#### Actividad 13: “Buscando a los amigos/as”

- Desarrollo:

Los niños/as deberán correr o caminar por todo el espacio en desorden al son de la pandereta o libremente, cuando la maestra grite un número será la señal para el número de compañeros que deberán buscar y juntarse. Ej: al grito de cuatro se encontrarán siempre cuatro compañeros/as.

- Consigna:

Conseguir que todos tengan pareja.

Respetar los grupos que se crean.

- Material:

Pandereta (opcional).

MARTES:

Actividad 14: “Encuentro a mi instrumento”

- Desarrollo:

Todo el grupo se divide en parejas y a cada pareja se le asigna un instrumento, previamente se les enseñará a los niños/as los instrumentos que vamos a trabajar en la actividad para que reconozcan su sonido y conozcan además los nombres de dichos instrumentos.

A uno de los miembros de la pareja se le taparán los ojos con un pañuelo y al otro se le dará el instrumento. Los niños/as que tengan el instrumento se dispersarán por el espacio y empezarán a tocar el instrumento que les haya correspondido. A su vez, los niños/as que tengan los ojos vendados tendrán que buscar a su pareja mediante el sentido auditivo. Se trabajará cambiando las parejas.

- Consigna:

Conseguir que todos encuentren a su pareja.

No hablar.

- Material:

Pandereta.

Flauta. Triángulo.

Cascabel, caja china, etc.

## Sesión 8

### Juegos de Distensión

Estos juegos sirven para pasarlo bien sin un objetivo concreto y sin competir.  
Todos los niños/as participan y eliminan tensiones.

MIÉRCOLES:

Actividad 15: “Yo tengo una casita”

- Desarrollo:

La maestra empezará a contar una historia que será la siguiente: “En casa de la madre de Pilar hay una casita de muñecas, con muebles, cortinas, cuarto de baño, cocina y todo. Es todo muy pequeñito, pero muy bonito, para que las muñecas estén cómodas y felices”. Después les enseñaremos una canción que tendremos que cantar todos siguiendo los gestos correspondientes, la canción dice así:

Yo tengo una casita que es

así y así (1).

Con unas ventanitas

Así y así (2).

Con una puertecita

Así y así (3).

Y cuando sale el humo sale

así y así (4).



Cuando decimos las palabras subrayadas realizamos los siguientes gestos:

(1)

Con las dos manos, dedos índices estirados, dibujamos en el aire una casita. Primero las paredes y luego el tejado.

(2)

Con el dedo índice de una mano dibujamos unas ventanitas, es decir unos cuadraditos.

(3)

Cuando decimo puertecita, damos golpecitos como si llamásemos a la puerta.

(4)

Cuando sale humo saliendo de una chimenea en forma espiral hacia arriba.

- Consigna:

Estar atentos a los gestos y a la canción.

JUEVES:

Actividad 16: “La caja mágica”
--------------------------------

- Desarrollo:

Los niños/as se ponen en cuclillas y se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas. La maestra dice: “se abre la caja y de ella salen... (p.ej., cerditos)”. Todos se incorporan e imitan el objeto mencionado. Cuando se dice: “se cierra la caja”, todos vuelven a la posición inicial. Se vuelve a abrir la caja y ahora salen: perros, mariposas, etc., e incluso amigos que se dan un abrazo...

Se puede ir dejando que cualquier niño/a sea quien saque de la caja lo que quiera.

- Consigna:

De una caja mágica podemos sacar lo que queramos.



## Sesiones de los Viernes

(1º y 2º semana) Juegos Simbólicos

### Semana 1: "La gran ciudad"

- Desarrollo:

La maestra les dirá que se imaginen una gran ciudad, en la que hay un policía, un médico, una profesora, unos conductores de motos, otros de coches, etc., (tantos oficios o acciones como niños/as hubiese). A partir de ellos los niños/as deberán elegir que son y empezarán a jugar libremente construyendo su propia ciudad. Mientras vaya avanzando el juego, la maestra intervendrá para darles situaciones para que ellos la realicen.

- Consigna:

Todos deberéis tener un papel.

Respeto a los demás.



## Semana 2: “Aprendemos modales ”

### - Desarrollo:

Esta actividad consiste en enseñarles por medio del juego simbólico los modales de la mesa. Por ello, la maestra reparte a los niños/as, un par de lápices que representarán a los cubiertos y un papel que será el plato. Todos sentados tenemos que comer. Para ellos nos imaginaremos que comemos albóndigas o macarrones, lo que sea, pero no hay que hablar mientras se come sino que deberemos masticar con la boca cerrada, una vez que se vaya terminando de “comer”, esperaremos a los compañeros/as que terminen.

Además se puede trabajar el poner la mesa y la forma de colocar los cubiertos.

### - Consigna:

No abrir la boca mientras se mastica.

Si se termina esperar a que sus compañeros/as terminen.

No hablar mientras se come.

### - Materiales:

Lápices y folios.

## Sesiones de los Viernes

(3º y 4º semana) Risoterapia

### Semana 3: “Risas por parejas”

- Desarrollo:

Por parejas, comunicarse uno con el otro a través de sonrisas, risas, suspiros, gestos... todo excepto hablar. La maestra irá haciendo cambios en las parejas y más adelante grupos de cuatro, para explorar con diferentes personas.



- Consigna:

Divertirse.

### Semana 4: “Rueda de muecas y risas”

- Desarrollo:

La maestra previamente dibujará diversos gestos graciosos, en cada uno de los globos que se utilizará para la actividad. Cada gesto corresponderá a un color de globo. Seguidamente en rueda -de pie o sentados en el suelo o en sillas, la maestra indicará individualmente a cada niño/a el color de globo que le tocará imitar.

Los globos estarán en el medio de todos, después empezará un niño/a a hacer la misma cara del globo indicado y una vez imitado el gesto los demás deberán adivinar el color al cual corresponde el gesto.

- Consigna:

Divertirse.

- Material:

Globos.

Rotuladores.



### **11.- Evaluación.**

La evaluación de las actividades será **global, continua y formativa**, según como marca la LOE. Tal y como explica la ley, se centrará la evaluación en la observación de situaciones en las que los niños/as muestran su comportamiento espontáneo, ya que, la finalidad es seguir el proceso de aprendizaje de los niños/as, para así adaptar la respuesta educativa a las necesidades de cada uno introduciendo las correcciones necesarias en el momento.

La evaluación por lo tanto abarcará:

- Una evaluación inicial, al principio de cada sesión o centro de interés, para saber de dónde partimos, que conocimientos tienen y así fomentar el aprendizaje significativo;
- Evaluación procesual, a lo largo de todas las actividades para así recabar información y si fuera necesario introducir algún cambio.
- Por último evaluación final para comprobar los resultados obtenidos, estableciendo unos criterios generales.

Criterios:

- **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**
  - Adecua su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros y desarrolla actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
  - Desarrolla estrategias para satisfacer sus necesidades básicas de afecto y juego con otros.
  - Identifica necesidades, sentimientos, emociones o preferencias, siendo capaz de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás.
  
- **Conocimiento del entorno.**
  - Interioriza progresivamente las pautas básicas de comportamiento social y ajusta su conducta a ellas.
  - Identifica y se acerca al conocimiento de distintos grupos sociales cercanos a su experiencia, a algunas características de sus miembros, producciones culturales, valores y formas de vida.
  - Genera actitudes de confianza, respeto y aprecio.
  
- **Lenguajes: comunicación y representación.**
  - Utiliza la lengua como instrumento de comunicación, de expresión de ideas y sentimientos, y valora la lengua oral como un medio de regulación de la conducta personal y de la convivencia.
  - Desarrolla la curiosidad y la creatividad interactuando con producciones plásticas, audiovisuales y tecnológicas, con la colaboración del grupo.
  - Se inicia en el uso de instrumentos tecnológicos.

Los instrumentos que se utilizarán para la evaluación del proceso de aprendizaje son:

- ❖ La observación sistemática, cuyas conclusiones se recogerán en un registro anecdótico personal de la maestra.
- ❖ Intercambios orales con los alumnos, que se llevarán a cabo en las asambleas o rutinas diarias.

## CAPÍTULO 4-CONCLUSIONES

Como conclusión del presente trabajo “El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social”, creo que el juego es una actividad fundamental en la E.I, pues forma parte de la vida de los más pequeños, pues es el medio por el cual el niño/a explora e interactúa con el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas, ya que, el juego permite a los niños y niñas investigar y conocer su mundo: los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones.

Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reforzar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

Como define muy bien Escudero y Jiménez en una de sus obras, "*el juego contribuye a la formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo*".

Tras el breve estudio sobre la importancia del juego en la Educación Infantil y sobre el ámbito social del desarrollo del juego además de las distintas teorías de los autores Piaget y Vigostky, puedo decir que el niño/a a lo largo de su vida deberá: saber ser, saber hacer y saber estar, en el mundo de las relaciones formales, que le solicitará continuas y diversas adaptaciones y de ésta forma, podrá lograr un espacio social activo y sano.

La forma de relacionarse con los objetos y con los demás, irá dejando huellas profundas en su cuerpo real, como en su imagen corporal, las que exteriorizará en conductas, posturas y aptitudes repletas de significado.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No hay que olvidar que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural).

Por ello puedo decir que los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Si bien puedo concluir que el juego es estimulante y divertido, es vital en la infancia y en la niñez, que el juego sea debidamente encauzado a través de sus etapas, ya que por medio de él desarrolla su capacidad para interactuar con el ambiente que le rodea.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Además considero de gran importancia trabajar este tema del juego en E.I y centrandolo más el interés por el Juego social, ya que, como he observado en las prácticas y en diversas intervenciones en los colegios, el juego es una actividad necesaria en la esfera social, puesto que les permite ensayar ciertas conductas sociales ; a su vez es herramienta útil que utilizan para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y todo esto lo realizan de forma gustosa, sin ser una obligación de ningún tipo, por ejemplo: el recreo es el tiempo donde el juego social está presente en su totalidad, podemos ver como niños/as de distintas clases juegan entre ellos, siguiendo unas normas establecidas por todos, comparten materiales para que todos puedan jugar, incluso se puede observar maneras de resolver algún conflicto, pues saber expresarse, escuchar, etc., ayuda a los niños/as a poder relacionarse con los demás.

Por ello, en la intervención que se plantea, se pretende conseguir una serie de objetivos todos relacionados con la forma de saber socializarse con los demás, además en la propuesta de intervención se pretende estimular, fomentar en el niño/a actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, de empatía, etc.

Para finalizar, debo destacar que ha sido un tema realmente interesante, pues es algo presente en la vida del niño/a y se ha hablado durante la carrera de la importancia del juego pero no se ha llevado a cabo un proceso tan exhaustivo de este tema, por ello me pareció importante trabajaren en el. Por otro lado, sobre las complicaciones que he podido tener a lo largo del trabajo puedo resaltar lo complicado de recopilar tanta información en tan pocas hojas y tener así que dejar cosas que considero importante, además de decidir qué aspectos tratar con más profundidad.

## CAPÍTULO 5- BIBLIOGRAFÍA

BANDET, J y ABBADIE, W. (1975). *Cómo enseñar a través del juego*. Fontanella: Barcelona

BERRUEZO, P y LÁZARO, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Eduforma: Sevilla

BLÁZQUEZ, D y ORTEGA, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Cíncel: Madrid

CASCÓN, P y MARTÍN, C. (2005). *La alternativa del juego. Juegos y dinámicas de Educación para la Paz*. Catarata: Madrid

CASTILLO, S y SÁNCHEZ, M. (2007). *Animación y dinámica de grupo*. Altamar: Barcelona

COMELLAS, M.J y PERPINYÀ, A. (2003). *Psicomotricidad en Educación Infantil. Recursos Pedagógicos*. Ceac. Barcelona

DECROLY, O y MONCHAMP, E. (1920). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata: Madrid

ERRÁZURIZ, P y MARTÍN, L. (1980). *Aprender Jugando*. Cíncel. Madrid

ESPEJO, A y ESPEJO, A. (2002). *Juegos musicales en la escuela*. CCS: Madrid

FERNÁNDEZ, E; QUER, L y SECURUN, R. M<sup>a</sup>. (1997). *Rincón a rincón. Actividades para trabajar con niño/as de 3 a 8 años*. MEC: Madrid

GARCÍA LÓPEZ, A; GUTIÉRREZ, F; MARQUÉS, J; ROMÁN, R; RUIZ, F y SAMPER, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. 2<sup>o</sup> edición. Inde. Zaragoza

GARVEY, C. (1920). *El juego infantil*. Morata: Madrid

GENOVARD, C; GOTZENS, C y MONTANÉ, J. (1981). *Psicología de la Educación. Una nueva perspectiva interdisciplinaria*. Ceac: Barcelona



- HERNÁNDEZ, M y ULLÁN DE L AFUENTE, A.M<sup>a</sup>. (2007). *La creatividad a través del juego*. Amarú: Salamanca
- HETZER, H. (1965). *El juego y los juguetes*. Kapeluz: Buenos Aires
- LINAZA, J.L. (1992): *Jugar y aprender*. Alhambra Longman. Madrid
- LOPÉZ, B; MARTINEZ, J; MENCHEN, F y IBAÑEZ, R. (1982). *Tiempo Libre y Educación*. Escuela Española: Madrid
- LLEIXÀ, T. (2004). *Juegos Sensoriales y de Conocimiento Corporal*. Paidotribo: Barcelona
- LLORENS, M.J. (1995). *Construye tus propios juguetes*. Editores: Madrid
- MARTÍN, A; RAMÍREZ, C; MARTÍNEZ, A; GÓMEZ, V y ARRIBAS, L. (1995). *Actividades Lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Popular: Madrid
- MARTÍN, D. (2008). *Psicomotricidad e Intervención Educativa*. Pirámide. Madrid
- MARTINEZ, E. (1983). *El juego infantil análisis y aplicación escolar*. Instituto de ciencias de la Educación. Universidad de Zaragoza: Zaragoza
- MAYOR, A. (1986). *Historia de la Educación Física Infantil en España en el Siglo XIX*. Universidad de Alcalá. Servicio de Publicaciones: Madrid
- MICHELET, A. (2001). *El juego del niño. Avances y perspectivas*. OMEP- UNESCO: Québec
- MONTESINOS, D. (2004). *La Expresión Corporal. Su enseñanza por el método natural evolutivo*. Inde: Zaragoza
- MORA, J; DIEZ, R y LLAMAS, J. (2003). *Un mundo en juego. Propuesta didáctica para el trabajo de la educación intercultural desde la educación física*. Inde: Zaragoza
- NAVARRO, J y MARTÍN, C. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Pirámide: Madrid
- PLESHETTE, A. (2011). *El Secreto del Juego. Cómo educar a niños sanos, inteligentes y sensibles de 0 a 12 años*. ItsImagical. Zaragoza.

PONCE DE LEÓN, A y GARGALLO, E. (2001). *Reciclo, Construyo , Juego y me Divierto*. CCS: Madrid

ROMERO, V. (2008). *El Juego Infantil y su Metodología*. Altamar: Madrid

ROMERO, V y GÓMEZ, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Altamar: Barcelona

ZEITLIN, S y TAETZSCH, L. (1984). *Juegos y actividades preescolares*. 5ª edición. CEAC: Barcelona

## RECURSOS ELECTRÓNICOS

AA.VV. *Juegos infantiles, orígenes e historia*. <http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/13315164/Juegos-infantiles-origenes-e-historia.html> (Consulta: 28 de mayo de 2013)

ALVARADO, A. *La teoría del juego según Jean Piaget*. <http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget> (Consulta 29 de mayo 2013)

CADENA, M. *La importancia del juego*. <http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml> (Consulta: 31 de mayo 2013)

CAVIEDES, A. *Los Juegos Infantiles*. <http://revistaelarado.blogspot.com.es/2009/10/los-juegos-infantiles.html> (Consulta: 28 de mayo 2013)

GARCÍA, A. *La Importancia del Juego y Desarrollo en Educación Infantil*. <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm> (Consulta: 30 de mayo de 2013).

JIMÉNEZ, E. *La Importancia del Juego*. [http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La\\_importancia\\_del\\_juego\\_en\\_la\\_educacion\\_1.pdf](http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion_1.pdf) (Consulta: 31 de mayo de 2013)

MOLINA, R. *El Juego como medio de Socialización*. [http://www.csifcsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_14/REMEDIOS\\_MOLINA\\_2.pdf](http://www.csifcsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf) (Consulta: 31 de mayo 2013)

REDONDO, M. *El juego infantil, su estudio y como abordarlo*. [http://www.csifcsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_13/M\\_ANGELES\\_REDONDO\\_2.pdf](http://www.csifcsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/M_ANGELES_REDONDO_2.pdf) (Consulta: 30 de mayo de 2013)

VALIÑO, G. *Juego y Desarrollo Cognitivo*. <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com.es/> (Consulta: 31 de mayo 2013)

WAINWRIGHT, N. *Los tipos de juegos cognitivos según Piaget*. [http://www.ehowenespanol.com/tipos-juegos-cognitivos-segun-piaget-lista\\_53115/](http://www.ehowenespanol.com/tipos-juegos-cognitivos-segun-piaget-lista_53115/) (Consulta: 29 de mayo 2013)