



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

TRABAJO FIN DE GRADO

LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO
SIMBÓLICO EN EL AULA DE EDUCACIÓN
INFANTIL

Curso académico: 2022/2023

Presentado por **Sonia López Sesmero**

Para optar el Grado de Infantil por la Universidad de Valladolid

Tutelado por: María del Carmen Herguedas Esteban

RESUMEN

El juego simbólico es, más que una actividad, una etapa del desarrollo infantil. El juego es parte natural de la cotidianidad infantil, pues acompaña a los niños en todas sus rutinas, en todos los lugares, permitiéndoles desarrollar sus competencias comunicativas y su cognición. Con esto en mente, el presente trabajo se presenta como una propuesta para incluir el juego simbólico y el movimiento en el aula de educación infantil, con el fin de promover el desarrollo de la psicomotricidad y el lenguaje. La propuesta toma en cuenta criterios de expresión oral, expresión corporal y socialización, a lo largo de cinco sesiones de trabajo, en las que se pudo observar la evolución positiva de los niños al incluir el juego simbólico como parte de las actividades de enseñanza aprendizaje en el aula.

Palabras clave: Juego simbólico, lenguaje, psicomotricidad, educación infantil, propuesta

AGRADECIMIENTOS

Quería agradecer de forma detallada y especial la ayuda de mi tutora María del Carmen Herguedas Esteban, por sus consejos que me servirán en un futuro y por las sugerencias que me ha proporcionado sobre el tema que sola no se me hubieran ocurrido. Además, ha entendido la situación del poco tiempo del que dispongo debido a mi situación familiar y laboral.

También agradecer a familiares y a mis amigos que siempre me han motivado para conseguir mi objetivo acerca de la carrera.

Gracias por depositar confianza en mi persona y por darme el cariño que he necesitado en momentos difíciles o de poca motivación.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	8
3.1 Elección del Tema.....	8
3.2 Relación con las Competencias Propias del Título.....	8
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1 La Psicomotricidad.....	10
4.1.1 Definición e Importancia.....	10
4.1.2 Habilidades de la psicomotricidad.....	11
4.1.3 Desarrollo psicomotor en los niños de 0 a 6 años.....	12
4.1.4 Relación con el Real Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.....	14
4.2 EL JUEGO SIMBÓLICO.....	15
4.2.1 Definición.....	15
4.2.2 Características del juego simbólico.....	17
4.2.3 Ventajas y beneficios del juego simbólico.....	17
4.2.4 Distintos tipos de juego simbólico.....	18
4.2.3 Historia del juego simbólico.....	20
4.2.2.1 Influencia del juego simbólico en el lenguaje.....	21
4.3. Lenguaje.....	23
4.3.1. Retraso simple en el lenguaje.....	25
5. PROPUESTA DIDÁCTICA SOBRE PSICOMOTRICIDAD Y JUEGO SIMBÓLICO.....	26
5.1 Introducción.....	26
5.2. Contextualización.....	26
5.2.1. Contexto Educativo.....	26
5.2. OBJETIVOS Y CONTENIDOS.....	28
Objetivos Específicos.....	35
5.3. METODOLOGÍA.....	37
6. EVALUACIÓN.....	44
7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	51
8. CONCLUSIONES.....	53
9. BIBLIOGRAFÍA.....	56
10. ANEXOS.....	59

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado se estructura en tres partes. Un marco teórico que nos aporta información sobre la psicomotricidad, el desarrollo del lenguaje y el juego simbólico, un apartado práctico que describe una propuesta que se llevará a cabo en un aula de tres años de Educación Infantil y, finalmente, las conclusiones y recomendaciones que se han desprendido del análisis de los resultados obtenidos.

Así pues, es extensa la evidencia que indica que la expresión corporal en la etapa de Educación Infantil tiene una gran relevancia en lo que respecta al desarrollo social, cognitivo y afectivo (Berrón y otros, 2016; Delgado, 2019; Benítez y otros, 2021). Podría ser esta la razón por la que los maestros deberían de tener en cuenta dentro sus planificaciones didácticas estas destrezas y su papel en el pleno desarrollo de los niños, para así saber cuáles son los límites y las posibilidades de cada niño, y de esta forma potenciarlas.

A propósito de todo esto, en el presente trabajo expondremos los beneficios y la importancia que tiene la práctica de la psicomotricidad y el juego simbólico en las edades tempranas y conocer datos provenientes de su expresión corporal. Nos apoyaremos en autores que trabajan los distintos tipos de juegos, las etapas del desarrollo de las destrezas psicomotoras, así como del lenguaje y como estos elementos apoyan los beneficios que conlleva fomentar el desarrollo de la psicomotricidad.

Además, a partir de este marco teórico aparece una propuesta didáctica donde a través de la observación se llevará a cabo un análisis del nivel de influencia que el juego simbólico tiene en el desarrollo de la psicomotricidad y el lenguaje de los niños, lo cual queda plasmado en su expresión corporal y su lenguaje.

Por último, las conclusiones ligadas a la base de unos objetivos que se han establecido al realizar la propuesta didáctica. Se pretende con este trabajo que se le dé la adecuada importancia al desarrollo del movimiento corporal, ya que es una herramienta de vital relevancia para el propio desarrollo global del niño, por eso es muy enriquecedor tener constancia de cuáles son los beneficios de realizar actividades de movimiento psicomotoras a través del juego simbólico.

2. OBJETIVOS

Con la realización de este trabajo de fin de grado, se pretende conseguir una serie de objetivos adaptados a la etapa de Educación Infantil, de edades entre tres y seis años, como se puede ver seguidamente:

- Conocer habilidades de comunicación de los niños a través del cuerpo y la imaginación.
- Conocer las etapas de desarrollo psicomotor, según las edades de los niños, y su importancia.
- Descubrir la importancia del desarrollo del juego simbólico y su efecto en el desarrollo cognitivo de los niños.
- Descubrir cuál es el papel que tiene la imaginación en el juego simbólico.
- Diseñar y llevar a cabo una propuesta didáctica para el fomento de la expresión psicomotriz y de lenguaje de los niños a través del juego.
- Conocer cuáles son los beneficios del juego simbólico.
- Observar y descubrir cómo se relacionan los niños con el juego.
- Aprender cómo el juego simbólico favorece la comunicación.
- Determinar la influencia del juego en la expresión y establecimiento de relaciones en los niños.
- Observar cómo el juego simbólico y el movimiento mejora el desarrollo del lenguaje.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 Elección del Tema

La elección de este tema se debe a que me parece de gran relevancia trabajar el movimiento del cuerpo, ya que los movimientos corporales engloban lo psíquico y motor de una persona. Del mismo modo, existe una motivación personal por explorar esta temática que en la que se pueden percibir muchas potencialidades para la enseñanza infantil.

En este sentido, sería adecuado fomentar y dar importancia a la psicomotricidad, a la expresión de los niños a través del cuerpo, ya que trae muchos aprendizajes consigo y a lo largo del Grado de Educación Infantil hemos tomado conciencia de lo importante que es el movimiento para los alumnos y cuáles son sus numerosos beneficios. También se debe resaltar que todo movimiento nos va a dar información sobre el niño ya que en las primeras edades el aprendizaje se realiza a través de movimiento en el entorno que le rodea.

Además, la psicomotricidad tiene mucha relación con el ámbito afectivo en cuanto a la expresión de sentimientos, de miedos, de preocupaciones, entre otros, y también a través de la psicomotricidad y el juego se trabaja el desarrollo social ya que se interactúa con los demás. Por esta razón, es muy importante trabajarlo en las primeras edades para que haya un buen desarrollo cognitivo y queden asentadas las bases de diferentes nociones como las: temporales, las espaciales, la lateralidad, y otros aprendizajes como el lenguaje.

3.2 Relación con las Competencias Propias del Título

Durante el desarrollo del Trabajo de Fin de Grado, se intenta adoptar las competencias que se encuentran expuestas en el *Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales* y en la *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*.

Esta relación se puede observar más claramente en la siguiente tabla (Tabla 1)

Tabla 1.

Relación con las competencias propias del título

COMPETENCIAS GENERALES	JUSTIFICACIÓN
Que los estudiantes demuestren que comprenden conocimientos en un área que parte de la educación secundaria, apoyándose en libros de texto avanzados.	Esto queda justificado al utilizar revistas, libros y diferentes fuentes de información para poder realizar la teoría del TFG.
Saber aplicar los conocimientos a su vocación o trabajo de manera profesional y adquieran las competencias que se demuestran a través de la defensa de argumentos y de la elaboración y resolución de problemas en su correspondiente área de estudio.	Dicha competencia se va a desarrollar cuando se realice el programa de intervención en el aula y se concluirá al final si se han conseguido o no los objetivos diseñados en la propuesta.
Que sepan los estudiantes transmitir las ideas, las soluciones los problemas y la información a personas que pueden ser tanto especializadas como no.	Esto se llevará a cabo en la defensa de dicho trabajo.
Que los estudiantes hayan sido capaces de desarrollar las habilidades necesarias para llevar a cabo estudios posteriores.	Esto quedará reflejado en la realización del trabajo ya que nos proporcionará la preparación necesaria para nuestro futuro como docentes.

Fuente: (BOE-A-2007-18770, 2007) (BOE-A-2007-22446, 2007)

4. MARCO TEÓRICO

4.1 La Psicomotricidad

Adentrarnos en el tema psicomotor de un niño es un campo complejo pues esto implica en sí mismo el desarrollo completo del niño, del mismo modo que influye en su desarrollo psíquico y social, permitiéndole comunicarse a través de cuerpo.

4.1.1 Definición e Importancia

El estudio de la psicomotricidad tuvo su origen a inicios del siglo XX, con el neurólogo Ernest Dupré (Gimeno, 2020), quien acuñó el término y fue capaz de percibir la relación que hay entre anomalías motrices con las psíquicas y mentales. De esta forma, la psicomotricidad va ligada al desarrollo de las capacidades de movimiento corporal en relación con el entorno del niño, ayudando también a controlar emociones y conocimientos integrando todo esto entre sí (Simbaña y otros, 2021). A través de la psicomotricidad los niños realizan una exploración del mundo.

Este término proviene de dos palabras, de (psico) que hace alusión a psicología y de (motriz) que hace alusión a motricidad. Por lo tanto, la palabra en conjunto engloba lo motriz con lo psicológico, así como las numerosas relaciones que hay entre estos dos campos (Delgado, 2019).

Por una parte, cuando hacemos referencia a la psicología del niño nos referimos a todo lo que tenga que ver con su autoestima, su personalidad, aprender a conocerse él mismo, a las emociones, a las relaciones con los demás, y por otra parte, cuando nos referimos a motricidad se habla de tomar conciencia de las capacidades de movimiento de su cuerpo, conciencia de cómo moverse, de aprender a manipular objetos, de mantener contacto con los demás, del equilibrio (Salmerón, 2017). En este sentido, el uso de la psicomotricidad en el aula va a hacer que el niño sea capaz de controlar sus impulsos emocionales, mejorar sus movimientos y mejorar las relaciones sociales.

En cuanto al nivel motor, manejar el desarrollo de la psicomotricidad va a hacer que el niño domine su movimiento corporal. También favorece al control muscular y postural. Respecto al nivel cognitivo hace que mejore la atención, la creatividad, la memoria y la concentración. Ya a el nivel afectivo y social, la psicomotricidad permite que los niños sean capaces de conocerse mejor y se relacionen con los demás al afrontar sus miedos (Gimeno, 2020).

El desarrollo de la psicomotricidad también ayuda a que el niño se oriente en el espacio y tiempo. Y otro factor muy importante es que reafirma el autoconcepto fortalece la autoestima infantil (Delgado, 2019). De esta forma, la actividad motriz deberá favorecer una serie de aspectos en los niños como (European School, 2021):

- Favorecer el desarrollo psicológico y físico del niño: para ello los docentes deben iniciar actividades que requieran de esfuerzo físico, tiene que asumir las capacidades y etapas de cada niño y debe adaptar esto a las condiciones del medio del que disponen en el momento.
- Hay que permitir que el niño tenga el suficiente tiempo para conocerse mediante su cuerpo, saber cuáles son sus limitaciones y posibilidades sensoriales y motrices. Hay que intentar que las capacidades de adaptación o de acción aumenten.
- Favorecer el desarrollo de la personalidad: esto engloba todo lo que tenga que ver con la confianza del niño en sus posibilidades motrices, también se favorecerá la creatividad y la imaginación, el cuerpo es una herramienta de expresión.

4.1.2 Habilidades de la psicomotricidad

La psicomotricidad engloba una serie de habilidades que son las siguientes (Piaget, Seis estudios de psicología, 1991):

- Lateralidad: todas las personas tenemos más dominio en un lado de nuestro cuerpo, lo cual no es fácilmente identificable en los primeros años de vida. Cuando usamos la mano derecha, por ejemplo, quiere decir que tenemos preferencia por el hemisferio derecho. Los niños deben definir cuál es su lateralidad, pero sin forzarlo, tiene que ser de manera natural para evitar que después con el tiempo haya problemas en su desarrollo.
- Dominio del cuerpo y de sus dimensiones: esto tiene que ver con el conocimiento del propio cuerpo. De esta manera los niños aprenden a explorar el mundo y su lugar en él a través de su cuerpo.
- Reflejos: capacidad que permite que podamos reaccionar ante estímulos que provienen del exterior.
- Equilibrio: es una capacidad que permite en diferentes actividades mantenerse estable.

- Ritmo: esta habilidad hace que sean capaces de realizar unos determinados movimientos en una frecuencia temporal marcada.
- Estructuración espacial: además de la puntería que se engloba en este campo, la estructuración espacial es una habilidad que comprende las relaciones que hay entre objetos o entre los objetos y el cuerpo.
- Motricidad: hace alusión a el control sobre el propio cuerpo. Según la parte del cuerpo que utilicemos podemos dividirlo en dos (Delgado, 2019):
 - Motricidad gruesa: es la coordinación y el control de movimientos de gran tamaño del cuerpo como, por ejemplo, saltar, correr, bailar...
 - Motricidad fina: es la coordinación y control de movimientos que abarcan poco tamaño del cuerpo como, por ejemplo, pintar, escribir, coger objetos pequeños, abrir una pinza...

4.1.3 Desarrollo psicomotor en los niños de 0 a 6 años

Tenemos que tener en cuenta que la evolución psicomotriz de un niño fundamentalmente depende de la maduración del cerebro. Las distintas fases por las que pasa el niño según su edad son las siguientes (Piaget, Seis estudios de psicología, 1991):

- Periodo neonatal: principalmente el niño tiene reflejos automáticos y movimientos involuntarios e inconscientes, suele estar dormido la mayor parte del tiempo, emite sonidos que no se pueden especificar, su conducta social es ausente y mantiene reacciones arcaicas ante ruidos fuertes, estímulos dolorosos y estímulos luminosos.
- Primer mes: el niño es capaz de cerrar la mano cuando nota algo en ella, intenta mover su cabeza, se manifiesta de forma tranquila cuando se le coge en brazos o es alimentado y también intenta buscar estímulos de luz y de sonidos.
- Segundo mes: puede reconocer a la madre, comienza a ver más nítido y sigue objetos o estímulos.
- Tercer mes: es capaz de llevarse la mano a otras partes del cuerpo como la boca, empiezan a haber movimientos voluntarios, ya puede sujetar su cabeza, muestra reacciones de alegría ante estímulos que le gustan.
- Cuarto mes: ya puede sostener la cabeza de manera completa, es capaz de incorporarse ayudándose de los antebrazos, ríe, balbucea algunos sonidos que le

- parecen familiares, reconoce a más miembros de la familia, observa sus manos y también puede coger algunos objetos y sostenerlos.
- Sexto mes: agarra sus pies para llevárselos a la boca, es capaz de mantenerse sentado, coge objetos y puede pasarlos de una mano a otra, comienza su pronunciación de sílabas y cuando le coges y le mantienes de pie es capaz de dar saltos pequeños.
 - Décimo mes: ya se mantiene de pie, sabe gatear con soltura, cuando está sentado gira el cuerpo, reconoce su nombre, las afirmaciones y las negaciones, es capaz de decir bisílabos y mejora su agudeza visual, también mejora la sujeción de objetos como agarrar el biberón y extraña a desconocidos.
 - Un año: el niño se mantiene de pie y anda con ayuda, tiene en su mano presión completa ya que coge objetos con los dedos pulgar e índice, es capaz de tirar objetos, dice algunas palabras, hace juegos con las manos, muestra afecto por personas que le resultan familiares, comienza la masticación y comprende órdenes simples.
 - Un año y medio: ha alcanzado el poder andar de forma completa, el lenguaje amplía su número de palabras e incluso puede decir frases cortas, comienza a conocer su cuerpo y tener sentido de la posesión, es capaz de empujar o transportar objetos.
 - Dos años: es capaz de subir escaleras, juega y corre, habla mucho y además puede entender casi todo lo que le dicen, empieza a pensar de manera lógica, dice su nombre y comienza a controlar los esfínteres.
 - Tres años: aprende a bajar escaleras aparte de subirlas, sabe saltar con pies juntos, es capaz de cantar canciones y de comer solo, respecto al vocabulario usa verbos y plurales.
 - Cuatro años: sabe ponerse de puntillas y andar así, golpea con soltura con el pie una pelota, hace preguntas acerca de sus inquietudes, sabe levantarse y vestirse solo de forma autónoma y sabe decir los números de forma ordenada.
 - Cinco años: tiene gran desarrollo en su equilibrio y ritmo, es capaz de dibujar figuras y de escribir, el lenguaje es muy amplio con buena pronunciación, casi correcto, tiene amigos y presta ayuda si lo necesitan.
 - Seis años: su cerebro ha alcanzado su plena maduración, se completa su visión estereoscópica y de esta manera es capaz de percibir el relieve de los objetos que le rodean.

4.1.4 Relación con el Real Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León

La psicomotricidad y el juego simbólico está estrechamente relacionado con áreas importantes descritas en el Real Decreto 1630/2006, recientemente modificado en el año de 2022 por el Real Decreto 37/2022, que regula las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil, las cuales son el comunicación y representación de la realidad, crecimiento en armonía y descubrimiento y exploración del entorno.

Así pues, la LOMLOE en su artículo 13, señala los siguientes objetivos de la educación infantil que, con base en lo que se ha venido describiendo guarda estrecha relación con el juego simbólico:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Dentro de esta misma línea, el Real Decreto 37/2022 establece unos objetivos para la etapa de educación infantil que se enumeran a continuación:

- Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo las posibilidades de acción y expresión, y coordinación y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.

- 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.
- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

Por su parte, el currículo infantil de Castilla y León en el Real Decreto 37/2022 da mayor sustento a estas ideas al establecer los siguientes principios:

- a) La generación en el alumnado del gusto por la exploración del mundo, la experimentación, el descubrimiento y la relación con los demás, tomando como punto de partida su propio cuerpo.
- b) La creación de un ambiente de afecto y confianza, asegurando el respeto al ritmo de desarrollo del alumnado.
- c) La instauración de las rutinas de la vida diaria en los centros como eje vertebrador de las actividades que se organicen.
- d) La construcción de un ambiente favorable para una transición positiva desde el entorno familiar al escolar, así como la ampliación de las figuras de apego del alumnado

Así pues, a partir de este sustento legal se procede a describir conceptualmente lo que se entiende como juego simbólico.

4.2 EL JUEGO SIMBÓLICO

4.2.1 Definición

En la conceptualización del juego simbólico hay una definición muy significativa, que se puede ver a continuación:

Los símbolos no sólo traducen las representaciones internas, o que básicamente producen juego simbólico, sino que también sirven para comunicarse cuando todavía no hay palabras, para proyectar en los objetos o en los acontecimientos la posibilidad de distanciarse del aquí y el ahora (Dobaine, 2022, pág. 37).

En este mismo orden de ideas, hay distintos tipos de juegos, y autores como Chica y García (2022) explican que hay dos tipos de juegos; juegos organizados y juegos no organizados. En este tipo de juego último es donde más aparece la imaginación y las expresiones artísticas. Es el tipo de juego que más se desarrolla en Educación Infantil.

Así mismo, el juego siempre debe de ser satisfactorio y sobretodo placentero, y para que esto suceda es necesario que la participación del juego no esté sometida a un premio, de esta forma el juego favorece la comunicación, la socialización y hace que haya un ajuste de conductas (Dobaine, 2022).

El juego es una actividad espontánea donde los niños utilizan la capacidad mental para recrear un escenario. Por ejemplo, los niños con una caja de cartón pueden simular que es una casa. En este tipo de juego los niños lo que hacen es simular que son otros personajes, simulan situaciones o lugares distintos a los que en realidad son. No se usan juguetes sino objetos cotidianos que se “trasforman” en otra cosa de lo que en realidad son.

El juego simbólico en la infancia ejerce una especie de ejercicio preparatorio, porque a través de actividades recreativas se pueden obtener muchas habilidades y conocimientos que van a servir para la vida. Por esto, el juego basa en la creación de representaciones mentales, que es muy útil para el desarrollo de los niños (Rubio & Conesa, 2013).

A partir de los dos años comienza una etapa en el niño que se refleja principalmente en sus juegos. Por lo que este juego simbólico es una representación del pensamiento egocéntrico del niño que distorsiona la realidad (Rubio & Conesa, 2013). Lo que los niños suelen hacer a esta edad es imitar la vida de los adultos en un principio, a través de la imaginación, pero según van alcanzando la madurez psicológica, la imaginación y el desarrollo del lenguaje, los escenarios son más complejos y el juego va más allá.

Este tipo de juego, donde se adoptan roles, es muy importante para el crecimiento infantil de los niños y tiene numerosos beneficios como: la adquisición de nuevas conductas que son adecuadas, se fomenta y se desarrolla la imaginación y la creatividad, ayuda a sacar fuera los sentimientos y las emociones, mejoran las relaciones sociales y el trabajo cooperativo, hace que se conozca mejor el cuerpo, respecto al lenguaje se amplía el vocabulario al mantener relaciones con los demás, estimula la curiosidad y ayuda a conocer el entorno que rodea a los niños al interactuar con él (European School, 2021).

4.2.2 Características del juego simbólico

Este tipo de juego demuestra diferentes características y tiene gran relevancia en la etapa de educación infantil ya que el niño se comporta de distintas formas a través del juego y podemos obtener mucha información de cómo es el entorno de dicho individuo. El juego simbólico siempre tiene un sentido para el niño, se expresan deseos, fantasías, miedos, se marcan roles; es decir, nos muestran el interior del niño de forma lúdica.

Esta información la corrobora Parlebas (2009), al decir que, es importante analizar las características de los juegos simbólicos de los niños porque, a partir de esto, podemos percibir de ello sus particularidades, requerimientos, los intereses de cada niño y por ende, sus beneficios. Este juego plasma y reproduce momentos que ha vivido de forma directa o indirecta ya que parte de conocimientos previos.

En este sentido, la imaginación desempeña un papel muy importante ya que cualquier objeto simple pueden transformarlo en algo mágico. Por ejemplo, una caja puede transformarse en una cabaña. De esta forma, a través del juego simbólico se exteriorizan sentimientos y además aprenden a interactuar con los demás (Chica & García, 2022).

4.2.3 Ventajas y beneficios del juego simbólico

El juego simbólico, contribuye al desarrollo psicomotor del alumnado con muchos beneficios en los niños ya que son muy importantes para su desarrollo cognitivo. El Ministerio de Educación (MINEDU, 2010) considera que el juego es una actividad muy importante en la infancia ya que el tipo de funciones cognitivas que se promueven con el juego simbólico son fundamentales en los primeros seis años porque las neuronas están más conectadas en esa etapa. Además, como hemos hablado anteriormente, el juego favorece la socialización entre iguales porque alrededor de los cuatro años el niño va a querer relacionarse y jugar con sus compañeros. Con esto en mente, se pueden mencionar los siguientes beneficios del juego simbólico (Blog Mi Cuento, 2021):

- Es una herramienta de expresión

El juego permite expresar y exteriorizar circunstancias que pueden resultar complejas de expresar. Por ello el niño será capaz de mostrar desde su felicidad hasta su enfado y tristeza.

También mediante este juego se liberan tensiones, y promueve el establecimiento de relaciones de confianza con los adultos.

- Desarrolla la creatividad

Está muy presente la imaginación porque los objetos que les rodean tienen un uso totalmente diferente para los niños; la silla puede convertirse en un barco, el palo en una espada, la tela en una capa. De esta forma, según va pasando el tiempo y van creciendo, va potenciándose más la imaginación. Por esta razón, el juego es indispensable para que su imaginación y aprendizaje crezca de manera notoria.

- Fomenta una actitud crítica

La actitud crítica del niño se va desarrollando y se activa con el juego simbólico, ya que además de conocerse a sí mismo como individuo y su propio cuerpo, también toma conciencia de su capacidad de imitar, planteándose las consecuencias del contexto donde se realice. Así, al practicar el juego simbólico ampliará su conocimiento acerca de sí mismo como individuo.

- Mejora las habilidades comunicativas

Al interactuar con sus compañeros, se fomentan los diálogos y de esta manera se adquieren nuevas competencias lingüísticas y comunicativas, así como aumentar su léxico. Además, la expresión verbal irá acompañada de expresión corporal que se potenciará de forma gradual.

- Mejora la socialización

Por medio del juego simbólico, los niños se adentran en roles grupales al tener contacto lúdico con sus compañeros o adultos. Así, entran en una colaboración y en un acuerdo pacífico de como jugar para desarrollar esta actividad de la mejor forma. Por lo que no se trata ya de un juego egocéntrico.

La socialización en el juego simbólico, según pasa el tiempo, comienza a ser necesaria y pertenecer a un grupo hará que el niño se sienta valorado, así aumentará la confianza, la autoestima y el autoconcepto.

4.2.4 Distintos tipos de juego simbólico

Autores como La Luna (2020); Chica & García (2022) y Dobaine (2022) hablan de que hay un tipo de juego previo al juego simbólico que se denomina, juego presimbólico. Este juego aparece entorno a los dos años cuando el niño está en la etapa de noción del objeto

permanente; lo cual es un término de Piaget (1991) que explica que cuando el niño no está viendo el objeto, entiende que sigue existiendo.

La característica principal del juego presimbólico es que el niño realiza acciones con su propio cuerpo en relación con objetos que llega a manipular, para poder conocerlos. Hay distintos tipos de juegos presimbólicos que son (Piaget, Seis estudios de psicología, 1991):

- Comienza destruyendo objetos, porque de esta manera al golpearlos puede interactuar con ellos y apreciar su textura, su peso, su tamaño o su forma, entre muchas otras cosas.
- Sienten placer sensoriomotor al tocar distintas texturas que les puede gustar, o lo contrario. También son conscientes del tamaño y se llevan los objetos a la boca.
- Juegan a envolver objetos con distintos papeles. Por ejemplo, con papel de periódico esconden otros objetos.
- El juego de esconderse ellos detrás de algo como una manta es de los juegos más comunes y divertidos de los niños.
- Juegan a llenar, a vaciar, a agrupar objetos, a separarlos. Esto les permite mejorar su desarrollo cognitivo.

A propósito de todo esto, la teoría psicológica mecanicista escrita por Freud (1920) en el libro *Más allá del principio del placer* explica este tipo de juegos. Este juego se le conoce como Fort-Da. Con el estudio del juego del niño de 18 meses, Freud, llegó a la conclusión de que a través de este juego él se comunicaba con su madre para que volviera, o utilizaba el juego para dominar la angustia de que esta no esté.

En este tipo de juegos hay que contemplar y entender la relación de la función simbólica a partir de las acciones corporales. Este juego presimbólico se podría traducir como encontrar la presencia simbólica en la ausencia. Hay diferentes tipos de juego simbólicos y de situaciones que plasma el niño de forma lúdica, pero las más comunes de ver y de representar son (Freud, 1920):

Jugar a coches:

Les gusta mucho simular la conducción que han visto en los adultos. Pueden usar coches o un círculo, un aro, un cojín puede simular un volante gracias a la imaginación.

Juego de oficios:

Mediante el juego simbólico y gracias a algunas herramientas o utensilios que lo simulen pueden llegar a ser policías, médicos, obreros, peluqueros, cocineros, entre otros.

Juego de papás o mamás:

Es muy común que represente la unidad familiar porque es lo que conocen desde que son pequeños, pueden cuidar a un muñeco como si fuera su hijo, o uno de los participantes hace de hijo, otros de padres, de hermanos, por mencionar algunos.

Juegos de disfraces:

A los niños les encanta parecerse a personas reales o ficticias que tienen como modelo por eso a través de distintas telas, plásticos o disfraces son capaces de intentar parecerse.

4.2.3 Historia del juego simbólico

Respecto a la aparición del juego simbólico podemos destacar a dos autores que tratan este tema que son: J. Piaget (1991) y S. Freud (1920). Piaget (1991) trata el juego simbólico en lo que llama *psicología de la consciencia*, donde al juego se le determina como una conducta que sigue diversas condiciones como que el juego se realiza siempre por placer; el juego no persigue unos resultados, es decir, no busca una eficacia y tiene un carácter autotélico; es decir, el participante se mantiene en el juego de forma activa y es algo que el niño realiza por voluntad propia.

Según Piaget (1991), el acto intelectual persigue siempre una meta que se encuentra fuera de él mientras que el juego, en contraste, tiene el fin en sí mismo. El juego no es una conducta que se adapta, tampoco busca el equilibrio entre asimilación y acomodación. Antes bien, aparece como uno de los polos de ese equilibrio, el del predominio de la asimilación. No es el niño el que se adapta al entorno, sino que según sus deseos y su imaginación asimila así lo real al yo.

El mismo autor explica que, la función semiótica está integrada por signos que construye el sujeto y tienen un significado y también está construida por signos que son convencionales, colectivos y arbitrarios. Por esta razón, llamó al juego simbólico *pensamiento preconceptual*, con lo que ubica este tipo de juego en un juego que no necesita instrumentos ni elementos para su representación (Lantigua, 2007).

En cambio, Freud (1920) trata el juego de una forma diferente. Afirma que el juego es simbólico ya que le da un sentido concreto y un significado particular. Explica que el niño crea un mundo propio donde introduce cosas que le gustan y crea una realidad de su agrado, crea un mundo *amable*.

Por lo tanto, para Piaget el juego simbólico es característico de una etapa del niño y en cambio para Freud todo es juego simbólico. Para Piaget hay teoría del desarrollo del juego a diferencia de Freud que para él no hay teoría genética. Más aun, para Freud el juego es una actividad producida por el niño y el juego tiene valor en sí mismo por la función que desempeña inherente a él, en cambio para Piaget el niño es el que produce la actividad y el juego simbólico tiene su valor en la función elaborativa que toma (Parlebas, 2009). Estas diferencias se pueden ver resumidas en la siguiente tabla (Tabla 2).

Tabla 2

Diferencias entre las concepciones del juego simbólico.

PIAGET	FREUD
El juego simbólico es un concepto	El juego es siempre simbólico
Este juego no está motivado por la adaptación	Buscan ser adultos, deseo de ser grande.
Hay teoría del desarrollo de este juego	No hay teoría en el juego
La actividad es producida por el niño	La actividad es producida por el niño
El mundo real está deformado por el niño	El niño crea un mundo según sus deseos
Tiene un valor en sí mismo debido a su función elaborativa	Tiene valor en sí mismo por la función inherente a él
El simbolismo del juego es consciente	El simbolismo del juego es inconsciente

Fuente: (Freud, 1920) (Piaget, Seis estudios de psicología, 1991)

4.2.2.1 Influencia del juego simbólico en el lenguaje

El juego simbólico es una herramienta muy significativa para el desarrollo del lenguaje ya que el niño parte de crear una representación mental que puede ser imaginaria o real y esto es un requisito previo para mejorar el lenguaje (Herrera & Lorenzo, 2009). Aunque al principio es normal que los niños jueguen de forma más solitaria, según pasa el tiempo tienen la necesidad de jugar en grupo, adoptando roles que fomentan al diálogo y a la comunicación que facilitan el proceso de maduración.

Así pues, el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje, que va desde el balbuceo hasta construcciones de frases complejas, para que los niños se expresen con los demás. Al jugar, los niños copian expresiones que escuchan de adultos, cantan canciones, dicen rimas (Roberto, 2018).

Como bien sabemos en el juego simbólico un objeto puede desempeñar la función de otra cosa a través de la imaginación. Piaget lo explica en su teoría del desarrollo intelectual, al decir que el pensamiento divergente que hace ver que un objeto tiene muchas otras funciones y esto es un aspecto importante para la creatividad (Aguilera & Orellana, 2017).

Es muy común que al principio los niños se dediquen a imitar lo que ven en adultos de su alrededor, por ejemplo, si han visto a sus padres curarse una herida ellos lo plasmarán en el juego, si han visto a alguien cocinar, lo van a querer hacer igual y así sucesivamente. La experiencia y la interacción con los demás va a permitir que el vocabulario y las estructuras gramaticales mejoren y el juego simbólico es el escenario idóneo donde ponerlo en práctica (Chica & García, 2022).

En este juego se expresan miedos, sentimientos, deseos, opiniones; y esto se lleva a cabo gracias a la expresión oral ya que a través del diálogo intercambian ideas o inquietudes. La expresión oral está continuamente en el juego simbólico ya que la expresión oral es una herramienta que tiene el ser humano para poder comunicarse y ser entendido por los demás. Por eso el juego simbólico va a ser muy importante en las primeras edades para estimular el lenguaje y el vocabulario porque sin estimulación puede haber problemas en el lenguaje en un futuro.

Entonces, no cabe duda de la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje. Ambos se basan en la capacidad de representación, es decir, emplean un elemento como significante para representar otro elemento (Chica & García, 2022). En el juego simbólico, los objetos o situaciones se usan o ejecutan de una manera que no existe en la realidad inmediata, mientras que, en el lenguaje, un símbolo vocal (una palabra) representa un significado interno relacionado con entidades o eventos en el mundo real. Además, ambos comportamientos, el juego simbólico y el lenguaje, comparten una arquitectura de desarrollo similar, progresando desde las formas más básicas a las más avanzadas. La transición de formas básicas a avanzadas es evidente por un aumento en el número de unidades de representación que un infante puede combinar para crear un acto simbólico coherente (Simbaña y otros, 2021).

4.3. Lenguaje

Para definir la palabra lenguaje previamente hay que distinguirlo de diferentes términos como el de *comunicación*. Según el diccionario de lingüística moderna, la comunicación es el “proceso mediante el que un mensaje emitido por un individuo, llamado emisor, es comprendido por otro llamado receptor o destinatario que es la persona a quien va dirigido el mensaje, gracias a la existencia de un código común” (Alcaraz & Martínez, 1997, pág 107). A parte de los componentes anteriores, hay que añadir, sobre la comunicación, los que están propuestos por Jakobson (1984) cuando se refiere al medio, el canal y el contexto o situación; entendido este último como la dimensión espacio-temporal a la que se refiere.

También debemos distinguir el término del *habla* que se trata de un proceso por el cual se producen sonidos y voz, de tal manera que se forman palabras para poder comunicarse (Herrera & Lorenzo, 2009). Para el habla es necesario ritmo, fuerza y coordinación de los músculos necesarios. También forma parte de este proceso muchos centros cerebrales y todo ello engloba un proceso muy complicado en términos fisiológicos y neurológicos.

Así pues, haciendo alusión al concepto de *lenguaje* se puede definir como el conocimiento de un código compartido que hace que se puedan representar ideas mediante señales de comunicación que están regidas por diversas reglas (Herrera & Lorenzo, 2009). En este sentido, el desarrollo evolutivo del lenguaje puede ser descrito en etapas que el mismo Piaget (1991) describió de la siguiente forma:

Etapa prelingüística (0 a 12 meses): los bebés nacen sin saber hablar, aunque hacen sonidos variados con sus órganos vocales, incluido el llanto, que suele ser el sonido dominante, e incluso los padres aprenden a discriminar los diferentes tipos de llanto. Para el primer mes los niños aprenden a distinguir entre fonemas y otros sonidos, aunque a veces suenen muy parecidos. Se piensa que esta habilidad perceptual puede ser innata pero se sirve mucho de los estímulos que reciba del ambiente, entre ellos el musical.

Dentro de esta etapa se encuentra el prebalbuceo (0-2 meses), donde predominan las vocalizaciones reflejas y gorjeos (como el ya mencionado llanto); y el balbuceo donde, de los 3 a 6 meses predomina el juego vocal y luego (de los 6 a los 10 meses) la imitación. Aunque los niños comienzan

produciendo unos pocos fonemas, rápidamente producen casi todos los fonemas existentes, pertenezcan o no a su lengua nativa (expansión fonética). Aproximadamente a los 9-10 meses comienza la contracción fonética: ahora los fonemas utilizados serán solo los correspondientes al lenguaje del entorno. Los niños sordos dejan de balbucear a esta edad, probablemente debido a falta de retroalimentación de su propia voz (Piaget, 1991, pág. 54).

Llegados los 4 meses pueden leer labios y discriminar sonidos. Mas o menos a esa edad comienza la etapa del balbuceo. No se trata de una imitación de los sonidos que escucha de los adultos, por que utiliza sonidos de diversos lenguajes, sino de un ensayo vocal de lo que será la expresión oral posterior. Muchos de los sonidos del balbuceo son pares de vocales-consonantes (da-da, ma-ma, ta-ta). Luego de un tiempo, el balbuceo se convierte en sonidos y entonaciones del entorno y, a los 10 meses, por lo que aquí el estímulo del ambiente se hace crucial.

_Etapa de una palabra (12 a 18 meses): El niño produce su primera palabra al año aproximadamente, sin embargo, el balbuceo continúa por alrededor de 6 meses más. El niño entenderá más palabras de las que produce (Berrón y otros, 2016). Al cumplir el año, la mayoría de los niños pasan a la etapa de una palabra: han aprendido que los sonidos tienen significado y tratan de utilizarlos para comunicarse. Al principio, las palabras suelen contener una sola sílaba y probablemente solo las personas más cercanas al bebé, lo entiendan (Piaget, 1991).

_Etapa de oraciones de dos palabras. Esta última se divide en Estadio 1 de gramática, que va desde los 18 hasta los 30 meses y se caracteriza por ser un lenguaje telegráfico, es decir que la producción e imitación de oraciones es simple. Aproximadamente a los 18 meses pasan de aprender una palabra por semana a 1 palabra por día. Antes de los 2 años suelen entrar a la etapa de las dos palabras, es decir que empiezan a formar oraciones simples de dos palabras, por esta razón también se caracteriza al lenguaje como “discurso telegráfico” en esta etapa (Piaget, 1991).

Aunque los niños de 18 meses pueden decir entre 3 y 50 palabras, su vocabulario receptivo es mayor que el productivo, es decir que entienden más palabras de las que pueden producir, por lo que es vital que reciban un estímulo de calidad de su ambiente

(Herrera & Lorenzo, 2009). En el estadio 2 de gramática, que va de los 30 meses en adelante, el lenguaje crece rápidamente y también las oraciones se hacen más complejas y largas (Benítez y otros, 2021).

Una vez superada la etapa de las dos palabras, el niño comienza a construir oraciones más largas y, al llegar a edad escolar, ya comprende frases complejas y hasta el doble sentido. El interés en la ambigüedad del lenguaje indica el desarrollo de la conciencia metalingüística (Benítez y otros, 2021). Se considera que el desarrollo del lenguaje se detendrá si un sujeto permanece aislado durante el período crítico de adquisición, es decir los primeros 5 a 7 años de vida (Piaget, 1991).

4.3.1. Retraso simple en el lenguaje

Dentro de esta evolución normal del niño, se pueden presentar obstáculos que comprometan el desarrollo lingüístico. De esta manera, los niños que presenta un retraso, siguen una evolución que es paralela a la línea evolutiva normal, por lo que van avanzando con algunos hitos menos puntualizados y con un inicio más tardío (Aguilera & Orellana, 2017).

Es importante no confundir el retraso simple del lenguaje con los errores en el habla, pues estos errores son normales en la adquisición del lenguaje en los niños y se superan casi sin necesidad de corrección explícita, sino por medio de la interacción con el entorno. Pero el retraso simple del lenguaje ocurre cuando los errores o faltas no se superan y requieren la intervención de un especialista o terapeuta (Aguilera & Orellana, 2017).

5. PROPUESTA DIDÁCTICA SOBRE PSICOMOTRICIDAD Y JUEGO SIMBÓLICO

5.1 Introducción

A continuación, se presenta el desarrollo de la propuesta didáctica basada en el fundamento teórico que se ha venido describiendo. En los siguientes apartados se describirá el centro objeto de estudio, las características de las sesiones a trabajar, los recursos utilizados y el tipo de evaluación que se propone implementar de acuerdo al enfoque adoptado en las actividades propuestas.

5.2. Contextualización

5.2.1. Contexto Educativo

Descripción del centro:

La propuesta se contextualiza en un colegio perteneciente a una comunidad rural de Valladolid. Su titularidad es pública y depende de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Es un colegio de doble línea completo con algunos niveles de línea tres. Tiene dos edificios que corresponde uno para primaria y otro para infantil. Además, hay un tercer edificio que es el comedor escolar donde hay dos aulas añadidas.

El centro dispone de dos patios cerrados solo para uso de Educación Infantil y otro para uso de Educación Primaria en el que hay una cancha deportiva. También tiene un polideportivo que solo se usa en el ámbito escolar. Las instalaciones son modernas y se encuentran en buen estado, y en cuanto a los servicios tecnológicos disponen de gran variedad.

De manera general el centro cuenta con áreas verdes y está diseñado para que no existan barreras arquitectónicas que puedan representar un obstáculo para el acceso o la libre expresión de los estudiantes. El colegio mantiene una buena relación con la comunidad a través de actividades extracurriculares y que incluyen a las familias en el quehacer educativo.

Descripción del aula:

El aula de la que se podría disponer para la aplicación de la propuesta es amplia, muy luminosa y tiene grandes ventanales que con persianas mecánicas. Su forma es

rectangular y cuenta con un baño. En cuanto al mobiliario está al alcance de los niños para que puedan ser autónomos en coger sus pertenencias y al realizar las actividades que requieran.

Las paredes están decoradas y alrededor hay armarios con cajoneras, materiales, juguetes, entre otros. Las aulas están organizadas por áreas en las que los estudiantes pueden explorar, experimentar, descubrir, crear, recrear, sentir y facilitar las interacciones con otros compañeros o con los docentes. Estas áreas tienen distintos elementos, coloridos y de materiales seguros, que los estudiantes pueden manipular lo cual va favoreciendo y estimulando la expresión de distintas formas. Igualmente, hay un área delimitada en el aula para trabajar colectivamente en círculo o semicírculo, así como un área para el juego libre.

En este mismo sentido, las aulas cuentan con escritorios adaptados a la altura y necesidades de los estudiantes, área de lectura con libros organizados de manera accesible y un área en la que los niños pueden organizar sus pertenencias.

Destinatarios y Características del Alumnado

El proyecto se desarrollará en una clase de tres años de Educación Infantil consta de 18 niños. En clase en las actividades se llevan a cabo en equipos de cuatro o cinco integrantes y trabajan esos grupos que se distinguen por colores, menos cuando están reunidos en alguna actividad en la que sea necesario que trabajen todos a la vez. Estos agrupamientos son necesarios porque trabajan por rincones, por lo que es idóneo hacer grupos más pequeños, como ya se ha dicho. La formación de los equipos no está hecha al azar, sino que se intenta hacer grupos de niños equilibrados y equitativos teniendo en cuenta el ritmo de cada niño y pueden ayudarse unos a otros trabajando de forma cooperativa.

Adentrándonos un poco más en las características de los alumnos, todos viven en la misma ciudad donde se localiza el centro. Hay el mismo número de niños que de niñas. Se aprecia una buena diversidad cultural al haber una convivencia positiva entre los niños de nacionalidad española y otras culturas o etnias, como la brasileña y la gitana. En virtud de esto, se atiende a la diversidad atendiendo a las características de cada niño. En cuanto al nivel de desarrollo general de los niños, en general es el adecuado, sin embargo, la clase cuenta con estudiante con dificultades a nivel motriz y de lenguaje.

5.2. OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Los objetivos y contenidos de la etapa de educación infantil son enunciados en relación con una serie de áreas que representan las metas a las que se quiere llegar en el quehacer educativo. De esta forma, las áreas de Comunicación y Representación de la Realidad, Crecimiento en Armonía y Exploración y Descubrimiento del entorno, proponen unos objetivos generales y agrupan sus contenidos en bloques, tal como se muestra a continuación:

I. ÁREA DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Contribución del área al logro de los objetivos de la etapa:

Según lo expresado en la más reciente actualización sobre el currículo de esta etapa, el área contribuye a los objetivos generales de enseñanza de la siguiente forma (Real Decreto 37/2022, pág. 2):

_A través del lenguaje oral, escrito, musical, plástico, corporal y digital, los alumnos y alumnas aprenden, desarrollan su imaginación y creatividad, construyen su identidad personal, muestran sus emociones y su percepción de la realidad.

_La exploración del lenguaje visual y plástico ofrece la oportunidad de educar la mirada, la apreciación artística, las posibles interpretaciones, permitiendo observar el entorno familiar, natural y social desde el respeto y la sensibilidad.

_En la adquisición de la autonomía, el manejo del lenguaje permitirá al alumnado comunicarse, relacionarse y desenvolverse en el entorno de manera independiente y en sus actividades habituales.

_Las niñas y los niños irán descubriendo, mediante la manipulación y la exploración de los distintos lenguajes y formas de expresión, las posibilidades comunicativas para expresarse o representar sus realidades, contribuyendo al desarrollo de las propias habilidades comunicativas.

_El acercamiento natural al lenguaje escrito y a la literatura infantil permite iniciarse en la lectura y la escritura, así como el descubrimiento del lenguaje musical, plástico y corporal al desarrollo del movimiento, el gesto y el ritmo

Contenidos:

BLOQUE A.

_Intención e interacción comunicativas.

Se desarrollan las habilidades comunicativas, que irán evolucionando desde las primeras interacciones a través de la expresión corporal y gestual, ligadas básicamente a la satisfacción de sus necesidades primarias, hasta la adquisición de los códigos de diferentes lenguas y lenguajes.

BLOQUE B.

Las lenguas y sus hablantes.

Se potencian actitudes positivas y de respeto tanto hacia el repertorio lingüístico personal, como hacia el de los demás, despertando la sensibilidad y la curiosidad por conocer otras lenguas.

BLOQUE C.

Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

La lengua oral es el instrumento por excelencia para la comunicación y el aprendizaje. Su adquisición y desarrollo ocupa un lugar de especial relevancia. Este bloque permite el acercamiento al lenguaje oral, la intención comunicativa, la discriminación auditiva y conciencia fonológica, así como el enriquecimiento del vocabulario.

BLOQUE D.

Aproximación al lenguaje escrito.

En este bloque se trabajará el acercamiento al código escrito. En el segundo ciclo se acompañará de forma natural y respetuosa el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura como formas de comunicación, conocimiento y disfrute, teniendo en cuenta que la adquisición del código escrito no es un objetivo que se deba alcanzar en esta etapa.

BLOQUE E.

Aproximación a la educación literaria.

Se potenciará el acercamiento a textos literarios infantiles desde la escucha de las primeras nanas, canciones de arrullo y cuentos, creando un vínculo emocional y lúdico. La literatura infantil ayudará a construir significados, despertar la imaginación y la fantasía, y acercarlos a realidades culturales propias y ajenas.

BLOQUE F.

El lenguaje y la expresión musicales.

Permiten la comunicación, posibilitando la escucha atenta y activa, la sensibilidad, la improvisación y el disfrute a través de la voz, los instrumentos, el movimiento corporal o los juegos motores y sonoros.

BLOQUE G.

El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

Facilitan la comunicación individual y en grupo, despertando la sensibilidad estética, la espontaneidad expresiva y la creatividad a partir de la exploración y contemplación de diferentes expresiones plásticas y visuales.

BLOQUE H.

El lenguaje y la expresión corporales.

Tienen una función comunicativa, representativa o estética. A través de los movimientos corporales, la expresión dramática y el juego simbólico, expresan afectividad, desarrollan su sensibilidad, representan la realidad y establecen relaciones.

BLOQUE I.

En el segundo ciclo se añade la alfabetización digital donde se inicia a las niñas y los niños en un proceso de utilización de herramientas digitales, como medio de comunicación, información, aprendizaje, relación y disfrute.

II. ÁREA DE CRECIMIENTO EN ARMONÍA

Objetivos:

Las contribuciones de esta área a los objetivos de la etapa se pueden expresar de la siguiente forma según lo señalado en el proyecto de decreto de la comunidad de Castilla y León (Real Decreto 37/2022):

_La adquisición de destrezas cada vez más complejas será el resultado de responder a la necesidad de utilizar instrumentos y herramientas en las actividades cotidianas y en los juegos motores, sensoriales, simbólicos y de reglas. Desde esta área se irá progresando en el conocimiento y control progresivo del cuerpo y sus posibilidades, desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.

_La intervención educativa en esta área va a guiar al alumnado en la construcción de la propia identidad, diferenciada de las demás, potenciando así el logro de una autoimagen ajustada y positiva. Además, los aprendizajes irán encaminados al reconocimiento de la diversidad y el desarrollo de actitudes de apertura hacia otras personas, contribuyendo así a aprender a respetar las diferencias.

_Con la incorporación al entorno escolar, irán descubriendo su pertenencia al medio social: se amplían de manera significativa las relaciones interpersonales, se generan nuevos vínculos y se desarrollan actitudes como la confianza, la empatía y el apego, que constituyen la sólida base para su socialización. Además, se trabajará la diversidad familiar, la transición del grupo familiar al grupo social de la escuela, la gestión de conflictos, así como el aula y el centro como grupos sociales de referencia, contribuyendo a la exploración de su entorno familiar y social.

_La adquisición de hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno a través de la alimentación, higiene, vestido, descanso y salud, favorecerá el progreso en su autonomía y en el desarrollo de estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

_El desarrollo de la afectividad es especialmente relevante en esta etapa, ya que es la base de los aprendizajes y conforma la personalidad infantil. Por ello, deben trabajarse el reconocimiento, la expresión y el control progresivo de emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses, y las habilidades socioafectivas y de convivencia, en

un clima acogedor y seguro, contribuyendo al desarrollo de sus capacidades emocionales y afectivas.

_Se favorecerá el desarrollo de habilidades socioafectivas y de convivencia, estrategias de autorregulación de conducta, la empatía y el respeto, que sean aplicables en todos los momentos de la jornada escolar del alumnado.

_El uso de los diferentes lenguajes (verbal, gestual, musical, corporal...) se convertirá en un instrumento esencial para comunicar, nombrar, interpretar, comprender y controlar los distintos sentimientos y emociones referidos a sí mismo y a los demás, mejorar el conocimiento y el control de su cuerpo y establecer interacciones sociales, favoreciendo, así, el desarrollo de habilidades comunicativas.

_Experimentar las posibilidades motrices y sensitivas, servirá para avanzar en el control de la motricidad fina y en el desarrollo de las destrezas necesarias para la exploración, manipulación y uso de utensilios comunes.

_Explorar celebraciones, costumbres y tradiciones desde una perspectiva abierta e integradora, que les permita generar actitudes de aceptación, respeto y aprecio a la diversidad.

Contenidos

BLOQUE A.

El cuerpo y el control progresivo del mismo.

En este bloque se fomentará la experimentación de las posibilidades motrices y sensitivas del propio cuerpo, se trabajará la adquisición de destrezas necesarias para la exploración, manipulación y uso de objetos y utensilios comunes. Todo ello servirá para avanzar en el control dinámico en desplazamientos y movimientos, contribuyendo a superar retos y elaborar un esquema corporal cada vez más ajustado.

BLOQUE B.

Desarrollo y equilibrio afectivos.

Se incluirán en este bloque, contenidos relacionados con la regulación de las emociones y necesidades personales, respetando la diversidad, valorando el trabajo bien hecho, aprendiendo de los errores de forma constructiva y favoreciendo la relación con las personas y el entorno.

BLOQUE C.

Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

Se fomentará en este bloque el inicio en la adquisición de hábitos sobre consumo responsable, cuidado del entorno, autocuidado, contemplando la actividad física como conducta saludable.

BLOQUE D.

La interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. Se iniciará en este bloque el sentido de pertenencia a un grupo y la adquisición de normas de interacción social, que contribuirán a aprender a vivir en armonía y favorecer el desarrollo del trabajo en equipo.

III. ÁREA DE DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

Objetivos:

El área de Descubrimiento y Exploración del Entorno contribuye al logro de los objetivos de la etapa tal y como se describe en los siguientes puntos (Real Decreto 37/2022):

_Se contribuirá a que el alumnado vaya progresivamente conociendo su propio cuerpo y sus posibilidades de acción La exploración creativa de objetos, materiales y espacios, la indagación en el medio físico y natural, así como la iniciación en el pensamiento científico implica la observación y exploración del entorno familiar, natural, social y cultural.

_Aprender a valorar la diversidad y riqueza del medio natural y cultural, así como incidir en la mejora del medio ambiente y la conservación del patrimonio, desarrollando actitudes de respeto, protección y cuidado y fomentando la adquisición de hábitos ecosaludables y sostenibles.

_El conocimiento, la participación y la comprensión del mundo que rodea al alumnado permitirán aprender a desenvolverse en el mismo de manera autónoma, a tomar sus

propias decisiones, aprender a desarrollar sus propias ideas y preferencias, y construir su autoestima y valía personal.

_Del mismo modo, el descubrimiento y la interacción con los elementos físicos, naturales y culturales del entorno se produce a través de emociones y sorpresas, ampliando el ámbito de confianza y de pertenencia del alumnado, lo que contribuirá al desarrollo progresivo de sus capacidades emocionales y afectivas.

_Se trabajará el cuidado, valoración y respeto del medio físico y natural. Se realizará una aproximación sobre la influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. Del mismo modo, se trabajará la empatía, el respeto y el cuidado por los animales, el medio natural y el patrimonio cultural, lo que favorecerá el desarrollo de pautas elementales de convivencia y relación social, el ejercicio de la empatía y la resolución pacífica de conflictos.

_Desarrollar una actitud positiva y adquirir las habilidades comunicativas y sociales a través de la utilización de diferentes lenguajes y formas de expresión en el intercambio de experiencias, ideas y sensaciones.

_Mediante el contacto y la exploración del entorno a través de los sentidos y el movimiento, la inteligencia pone en funcionamiento ideas operativas y ejecutivas necesarias para el funcionamiento abstracto, su precisión, exactitud e inspiración, es decir, la exploración permite aprender por medio de la acción, acompañando al alumnado en los procesos de abstracción, favoreciendo y apoyando la iniciación en el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas, de la lectura y la escritura.

_Dar solución a situaciones reales o de juego simbólico que pongan en marcha distintos procedimientos lógico-matemáticos que se irán perfeccionando al utilizarlos en situaciones diversificadas.

_Aprender a situarse y orientarse en el espacio y a localizar elementos respecto a sí mismo, a los demás y a los objetos.

_A través del desarrollo de actitudes de cuidado, protección y respeto por el medio físico, natural, social y cultural se favorecerá el desarrollo de normas sociales, el respeto por la diversidad y el fomento de la igualdad entre hombres y mujeres.

Contenidos:

BLOQUE A.

Diálogo corporal con el entorno.

Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. Incluye contenidos relativos a las cualidades y relaciones entre los objetos y materiales y las herramientas y nociones espacio-temporales que permitan interpretar el entorno.

BLOQUE B.

Experimentación en el entorno.

Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad. Se abordarán en este bloque diferentes estrategias para la construcción de nuevos conocimientos, de investigación, de planificación, para proponer soluciones fomentando el interés, la curiosidad y la creatividad.

BLOQUE C.

Indagación en el medio físico y natural.

Cuidado, valoración y respeto.

Se incluyen en este bloque las características y el comportamiento de los seres vivos y elementos naturales, así como la importancia del patrimonio natural y cultural, y el desarrollo de actitudes de cuidado y respeto, creando entornos sostenibles.

Objetivos Específicos

Los objetivos más específicos que queremos alcanzar a través de las sesiones de juego simbólico y su movimiento son los siguientes:

- Observar y descubrir cómo se relacionan los niños a través del juego
- Cuáles son las influencias que tiene el entorno del niño y como lo manifiestan en el juego
- Como favorece el juego simbólico en la interacción con los iguales
- Como mejora el ámbito del lenguaje
- Ver como favorece la imaginación

- Observar cómo se comunican a través del cuerpo
- Como les motiva el juego simbólico a los niños
- Expresar sentimientos y deseos a través del lenguaje corporal y gestual
- Observar, explorar e interacción con el espacio que les rodea
- Fomentar la espontaneidad en el juego
- Dar utilidad simbólica a objetos que tienen otro uso.
- Que exploren con diferentes materiales

5.3. METODOLOGÍA

La metodología que se propone en el trabajo, se estructura en tres fases: la primera fase de evaluación inicial; para diagnosticar el desarrollo del lenguaje que tienen los niños, y de ese modo poder seleccionar y diseñar estrategias que vayan acorde con sus necesidades. Una segunda fase de descripción de las sesiones de aplicación, en cuanto a sus objetivos, contenidos, recursos y actividades, y la tercera fase en la que se describe la naturaleza de la evaluación final.

Es importante acotar que en las sesiones se ha empleado una metodología primordialmente lúdica, en virtud de las premisas del juego simbólico, poniendo acento en el desarrollo de la psicomotricidad del alumnado.

5.3.1. DISEÑO DE LAS SESIONES

La propuesta consta de cinco sesiones, que a su vez están divididas en diferentes partes. Todas comienzan con una actividad de inicio introductoria al tema donde se les va a contar como se va a desarrollar la actividad siguiente y cuáles son las normas. Después irá el desarrollo de la actividad y por último habrá una actividad de despedida que puede ser una canción donde compartiremos opiniones acerca de las actividades anteriores o una breve relajación. Cada sesión estará descrita como se puede observar en la tabla 3 a continuación

Tabla 3

Descripción de las Sesiones de Intervención

SESIÓN 1	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Representar diferentes roles según lo que escuchen y saber imitarlos.- Utilizar la imaginación.- Representar de forma simbólica a través del lenguaje artístico.- Trabajar de forma activa relacionándose entre lo iguales.- Aumentar y mejorarlas expresiones corporales, así como la adquisición de habilidades motrices como la lateralidad, el control postural, la coordinación...
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">- Psicomotricidad- Expresión libre- Relajación- Expresión artística- Imitación

	<ul style="list-style-type: none"> - Representación - Participación activa
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Música de inicio: https://www.youtube.com/watch?v=LNzrq9pHI0w - Máscaras, telas, sombreros... - Folios y pinturas de colores - Cámara de vídeo - Ordenador y pantalla - Canción para pintar: https://www.youtube.com/watch?v=0knWuP1trN4
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Canción inicio: 5 minutos. - Somos animales: 10 minutos. - Dibujos musicales: 10 minutos. - Somos del teatro: 15 minutos. - Despedida: 10 minutos.
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN	<p><u>Actividad de inicio</u> (Canción): comenzaremos en la asamblea cantando juntos nuestra canción introductoria de mover el cuerpo, de esta manera nos adentraremos en el tema de la psicomotricidad y del juego simbólico.</p> <p><u>Actividad 1 “Somos animales”</u>: Nos sentaremos todos en círculo en la asamblea y dejaremos en el medio diferentes objetos como telas, máscaras, sombreros... después pondremos diferentes sonidos de animales, cuando el sonido para, deben imitarlo, pueden coger algún objeto y colocárselo donde quieran o no. Primero la maestra hará de guía en los dos o tres primeros sonidos después les dejará libremente para no condicionar sus movimientos ni su expresión corporal.</p> <p><u>Actividad 2, “Dibujos musicales”</u>: para esta actividad los niños estarán sentados en su mesa por equipos y utilizaremos diferentes canciones expresivas. Además, se les proporcionaran recursos plásticos como pinturas y un folio y según lo que les exprese la canción deben pintar lo que quieran de los colores que prefiera. De esta manera utilizaran la imaginación para pintar libremente.</p> <p><u>Actividad 3 “Somos del teatro”</u>: Para la siguiente actividad acondicionaremos una parte de la clase donde podamos representar una obra sencilla de teatro. Para ello primero contaremos la historia que vamos a representar y después los niños libremente van a poder coger objetos (objetos de espuma, telas, juguetes...) para utilizar en la representación. Les grabaremos y en la asamblea podremos ver el vídeo.</p>

	<p><u>Actividad 4:</u> A manera de despedida, volveremos a sentarnos en círculo y hablaremos por orden de lo que nos ha parecido la sesión, intercambiaremos ideas, daremos nuestra opinión y además diremos que actividad ha sido la que más nos ha gustado. Después veremos juntos en la pantalla nuestra obra de teatro.</p>
<p>SESIÓN 2</p>	
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresarse de forma libre sin normas marcadas. - Descubrir posibilidades expresivas y coordinadas con el cuerpo. - Participar de forma cooperada sin excluir a nadie, y desarrollar la espontaneidad en el trato con los compañeros. - Observar y explorar los espacios en los que se encuentra. - Utilizar la imaginación en los diferentes rincones y dar utilidad simbólica a objetos de la vida cotidiana.
<p>CONTENIDOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Psicomotricidad - Expresión libre - Expresión oral - Representación - Participación activa
<p>RECURSOS</p>	<p>Cuento de “Marcelina en la cocina” Materiales para cada rincón:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cocina: cocina, alimentos, cubiertos, sartenes, mantel, bebé... - Médicos: botiquín, bata, gorro, utensilios médicos, vendas, pañuelos, colchoneta... - Herramientas: maletín, martillo, destornillador, telas...
<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El cuento: 10 minutos - Rincones: cada parte 10 minutos - Despedida: 10 minutos
<p>ACTIVIDADES DE LA SESIÓN</p>	<p><u>Actividad de inicio:</u> Para comenzar esta sesión nos sentaremos todos juntos y contaremos el cuento de “Marcelina en la cocina”. Con este cuento adentraremos el primer rincón donde van a estar los niños.</p> <p><u>Actividad de desarrollo “Rincones”:</u> previamente a contar el cuento, la clase va a estar despejada y solo estará el rincón de cocina donde habrá materiales como: alimentos de plástico, cubiertos, sartenes, un bebé... De esta manera dejaremos a los niños jugar solos donde cada uno adoptará un rol y jugarán todos juntos comunicándose entre sí.</p>

	<p>Cuando haya pasado un tiempo incorporaremos el rincón de los médicos donde dispondrán de materiales como una colchoneta, utensilios médicos y diferentes telas.</p> <p>Después añadiremos un rincón más con herramientas de trabajo.</p> <p>De esta manera los niños/as se irán agrupando en diferentes grupos, moviendo los materiales, adoptando roles y jugando entre sí utilizando también la imaginación.</p> <p><u>Despedida:</u> nos juntaremos de nuevo para contar de qué manera hemos jugado, haremos preguntas de quien ha sido la mama, el papa, quien daba de comer y que al bebe, quien trabajaba con las herramientas, que tenía que curar el médico...</p>
SESIÓN 3	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Expresarse de forma libre y guiada - Representar las posturas de forma adecuada - Observar, explorar el espacio donde se encuentra, así como encontrarse cómodo con él. - Participar de forma activa con sus iguales. - Seguir las pautas de relajación de na forma efectiva.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral - Expresión libre y guiada - Representación adecuada
RECURSOS	<p>Yoga de pinocho:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CD del cuento de pinocho - Reproductor de CD - Altavoces <p>Canción despedida: https://www.youtube.com/watch?v=-26vguTgCEs</p>
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - “Yogui dice” 10 minutos - “Yoga de Pinocho” 15 minutos - Despedida: 10 minutos
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN	<p><u>Actividad de inicio: “Yogui dice”</u></p> <p>Para intentar adentrarnos en el yoga y su imaginación haremos el juego de “Yogui dice” donde estaremos en la asamblea sentados y empezaré yo haciendo una postura que después deben reproducir los demás, a continuación, mandaré a otro alumno que sea él el que sea el modelo y así sucesivamente.</p> <p><u>Actividad 1: “Yoga de Pinocho”</u></p> <p>Para esta actividad usaremos el cuento de pinocho de yoga que tienen muchos sonidos naturales y de animales y vamos a ir representándolos de manera que las consignas que nos da el cuento nos hace imaginarnos lugares o posiciones. Además, haré de guía para que los niños imiten posturas, hagan el balanceo del barco, se tumben y se estiren...</p>

	<p><u>Actividad de despedida:</u> Para despedir esta sesión nos juntaremos de nuevo en la asamblea y será un momento de relajación donde intentaremos controlar la respiración usando de fondo una canción que nos relaje. Después poco a poco nos iremos incorporando y hablaremos de que nos ha parecido el cuento de Pinocho y cuál ha sido la postura que más nos ha costado.</p>
<p>SESIÓN 4</p>	
<p>OBJETIVOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir y mejorar las cualidades de control del propio cuerpo. - Mejorar la espontaneidad. - Desarrollar el lenguaje oral y corporal. - Saber expresar sentimientos y deseos mediante el lenguaje gestual. - Comprender los mensajes de los compañeros y del docente. - Participar de forma activa. - Dar una utilidad diferente a objetos cotidianos. - Usar la imaginación en las actividades.
<p>CONTENIDOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión libre - Imaginación - Expresión corporal - Psicomotricidad y movimiento
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caja de cartón, botella de plástico y palos. - Tarjetas con personajes y con actividades - Canción https://www.youtube.com/watch?v=QII3fjoYK_g y altavoces
<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	<p>Actividad de inicio: 10 minutos “Tarjetas sorpresa”: 15 minutos “Los mimos”: 15 minutos Despedida: cinco minutos</p>
<p>ACTIVIDADES DE LA SESIÓN</p>	<p><u>Actividad de inicio:</u> para comenzar esta actividad de inicio estaremos todos sentados en la asamblea y usaremos la imaginación con diferentes objetos, para ello llevaremos una caja de cartón grande, una botella de plástico, y palos. Cada uno irá aportando que pueden ser esos objetos (una cueva, una espada, un barco, una mesa...) y les daremos uso para jugar con ellos.</p> <p><u>Actividad 1 “Tarjetas sorpresa”:</u> tendremos unas tarjetas donde hay diferentes personajes (una mama, un perro, un médico, un guerrero...) se les repartirá a los niños con lo cual cada uno tendrá un rol en el juego. Se les deja coger cualquier tipo de material que estará disperso por la clase para parecerse a ese personaje como coger telas, coger un churro de espuma...</p>

	<p>Mientras ellos juegan suena una música y cuando la música se para tienen que cambiar de tarjeta con un compañero para ahora ser otro personaje.</p> <p><u>Actividad 2: “Los mimos”</u>: En dicha actividad también habrá tarjetas, pero en vez de aparecer personajes, aparecen actividades como por ejemplo, nadar, leer, cocinar entre otras cosas. Se les explicará a los niños que irá saliendo uno a uno y representará lo que le toque en su tarjeta con gestos y movimiento corporal pero no pueden hablar, el que acierte será el siguiente en salir.</p> <p><u>Despedida</u>: para despedirnos de esta sesión utilizaremos música que cambia de ritmos y dejaremos que los niños se muevan por el espacio del aula de manera libre, de esta manera se intentará que cuando la música sea rápida los niños se muevan de forma rápida y cuando sea lenta los niños se muevan más despacio.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=QII3fjoYK_g</p>
SESIÓN 5	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Avanzar en el control corporal y postural. - Ejercitar las capacidades expresivas del cuerpo. - Desarrollar el lenguaje oral a través de objetos y personajes. - Explorar y observar el espacio sintiéndose cómodo. - Dar utilidad simbólica a los objetos que tienen a su disposición. - Participar de forma activa. - Mejorar destrezas manipulativas y plásticas
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión libre y espontánea - Expresión oral y gestual - Expresión plástica - Participación activa - Juego pautado sin violencia
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Piezas de espuma - Sabanas y telas - Papel continuo y pinturas - Canción: https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA y altavoz
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Ritual de entrada: 5 min - Actividad 1: 15 minutos - “Nuestro juego simbólico” 10 minutos - Despedida: 5 minutos

<p>ACTIVIDADES DE LA SESIÓN</p>	<p><u>Actividad de entrada:</u> queremos entrar en la” sala mágica” de nuestro cole por eso explicaremos a los niños que vamos a utilizar objetos grandes de espuma que son blanditos y diferentes telas y sábanas. Mandaremos que se quiten los zapatos y que al entrar derriben el muro de piezas de espuma, y posterior a eso podrán jugar como quieran.</p> <p><u>Actividad 1 “Libres”:</u> esta actividad trata de solo darles la consigna de que no pueden jugar haciéndose daño, al poco tiempo de entrar podrán transformar los objetos en lo que ellos quieran (podrán hacer casas, barcos, caballos, adoptarán roles como policías, superhéroes...)</p> <p><u>Actividad 2: “Nuestro juego simbólico”</u> trata de poner en el suelo papel continuo y los niños se sentarán alrededor, tienen que pintar a lo que han jugado, después lo usaremos de mural decorativo en nuestra clase.</p> <p>Actividad de despedida: para finalizar esta sesión haremos el baile de “el cuerpo” y posteriormente nos pondremos los zapatos para volver a nuestro aula.</p> <p><u>Actividad 3:</u> A manera de despedida, los niños cantarán una canción en la que recogerán todas las actividades que hicieron en el día “Hasta luego, amigos hoy me divertí. Jugamos con bloques de espuma y me divertí...”-</p>
---------------------------------	--

Fuente: Elaboración Propia

6. EVALUACIÓN

La evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje hace que adquiramos información sobre si los alumnos han adquirido de forma correcta los contenidos que se han trabajado con ellos. Es un proceso sistemático y organizado del cual se saca información de si se han conseguido los objetivos planteados en la programación didáctica, la cual debe ir en sintonía con el currículo infantil tal como se establece en el Real Decreto 37/2022 (Fernández, 2014).

La evaluación es cualitativa; formativa, global y de carácter procesual. Se intenta ver si el niño/a ha alcanzado o no los objetivos previamente establecidos y en qué punto de desarrollo se encuentra. En este sentido, la evaluación del alumnado se realiza en tres momentos (Fernández, 2014):

_Una evaluación inicial que se realizará antes de llevar a cabo las sesiones, con el propósito de evaluar el nivel de desarrollo psicomotor y de lenguaje de los estudiantes, lo cual se llevará a cabo usando una rúbrica (Anexo 1) en la que se tomarán en cuenta los criterios de expresión oral, expresión corporal y socialización.

_La evaluación continua donde podremos ir viendo los avances de los alumnos según se vayan desarrollando las sesiones.

_La evaluación final que se llevará a cabo al finalizar las sesiones, por medio de una escala de estimación (Anexo 2) y con ella se mostrará si los alumnos han adquirido los objetivos que previamente se han acordado.

Para la realización de este trabajo se expondrá la evaluación procesual y final y se ha llevado a cabo principalmente con la Observación Sistemática que se realiza observando a los alumnos en su entorno habitual y sacar información gracias a cómo son sus comportamientos. Consiste en este caso en el seguimiento del grupo dentro del aula en el horario escolar, pero teniendo en cuenta diferentes momentos como el recreo en el patio. (Fernández, 2014).

En clase para recolectar la información se han utilizado los instrumentos siguientes:

- Un Registro Anecdótico: en él se han recogido los comportamientos más significativos o imprevisibles de algunos de los alumnos.

- Escalas de estimación: donde a través de la observación podremos comprobar si se han cumplido o no los ítems acordados para las sesiones, las cuales se pueden ver a continuación en las tablas de la 4 a la 8.

Tabla 4*Escala de estimación sesión 1*

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 1				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Se mueve al ritmo de la música				
Identifica las partes del cuerpo				
Se mueve con soltura sin dificultades				
Diferencia los sonidos de distintos animales				
Usa la imaginación con las telas, máscaras, sombreros...				
Manipula libremente los objetos que se le facilitan				
Utiliza el lenguaje corporal				
Expresa deseos sentimientos y emociones a través de gestos				
Escucha la música y lo refleja mediante dibujos				
Escucha el cuento				
Adopta de manera adecuada el rol que le ha tocado				
Da un uso diferente a los objetos cotidianos (telas, juguetes)				
Se expresa de forma adecuada con sus compañeros				
Participa de forma activa				

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 5*Escala de estimación sesión 2*

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 2				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Escucha el cuento de manera atentamente				
Utiliza su imaginación y creatividad				
Manipula, observa y juega con los materiales mostrados				
Da un uso diferente a materiales cotidianos				
Está atento a las explicaciones y pautas				
Se relaciona con sus iguales				
Participa activamente con sus compañeros				
Disfruta adoptando diferentes roles				
Disfruta y juega de manera adecuada sin normas pautadas				
Respeto el turno de palabra				
Se expresa adecuadamente utilizando un vocabulario enriquecido				

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 6*Escala de estimación sesión 3*

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 3				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Respeto el turno de palabra y espera a que le toque el turno				
Imita de forma adecuada la figura que representa su compañero				
Escucha atentamente el cuento de pinocho				
Representa las figuras				
Utiliza la imaginación para imaginar la representación del cuento				
Trabaja el equilibrio y la flexibilidad				
Mantiene la postura corporal requerida				
Sigue las indicaciones que va dando la profesora				
Coordina su cuerpo en diferentes situaciones				
Disfruta con el yoga y de las dinámicas planteadas				
Expresa sus ideas en la asamblea				
Permanece en silencio durante la relajación				
Consigue relajar su cuerpo y escuchar su respiración				

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 7*Escala de estimación sesión 4*

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 4				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Escucha de forma atenta las indicaciones y respeta las normas				
Respeto su turno al participar				
Manipula y explora los objetos que se les ofrece				
Utiliza la imaginación para dar un uso diferente a objetos cotidianos				
Adopta roles según la tarjeta que le toque				
Se expresa mediante el cuerpo				
Es capaz de escuchar la música				
Representa acciones o situaciones sin hablar				
Reconoce y discrimina diferentes ritmos				
Trabaja de forma adecuada con sus iguales				
Participa de forma activa				

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 8*Escala de estimación sesión 5*

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 5				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Muestra interés por las indicaciones y juegos que se le presenta				
Manipula los objetos que se le proporcionan				
Participa de forma activa				
Utiliza la creatividad y la imaginación con los objetos proporcionados				
Adopta diferentes roles y cambia el vocabulario o el tono según lo que represente				
Utiliza el lenguaje corporal				
Juega de forma adecuada sin haber normas fijas				
Disfruta de la dinámica de jugar con libertad				
Mantiene coordinación corporal en diferentes ocasiones				
Maneja las destrezas plásticas				
Mantiene el turno de palabra en la asamblea				

Fuente: Elaboración Propia

7. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Tras haber realizado la propuesta didáctica se han podido sacar unos resultados globales relacionados con los objetivos previamente acordados. Esto se puede llevar a cabo gracias a la realización de un diario personal donde se apuntaban los datos más relevantes en las escalas de estimación de cada sesión, con lo que se ha podido sacar un panorama global del desarrollo del aula en la propuesta.

Estos resultados se pueden apreciar en las tablas que se reflejan en el apartado de anexos (Anexo 2), en el que de manera general se puede apreciar como el juego simbólico contribuyó a estimular el desarrollo de los niños a través de la interacción con sus semejantes en un ambiente que es cómodo y natural para ellos.

El juego simbólico, no es solo una actividad alternativa para los niños, sino que es parte de su expresión cotidiana. Por esta razón, resulta de una alta idoneidad para ser involucrado en el espacio educativo, pues apela a la motivación y a la exploración de su expresión verbal y motora.

Durante las sesiones se pudo observar como la interacción de los niños a través del juego simbólico se hace más natural y espontánea, tanto con sus semejantes como con los adultos presentes. El juego, es pues, la "materia propia de la infancia", y que era necesario un período de inmadurez (infancia) para que "los organismos puedan jugar a crecer" (Benítez y otros, 2021). Además, la duración del período de juego varía directamente con la posición del organismo en la escala filogenética: cuanto más complejo es el organismo, más largo es su período de inmadurez (y, por lo tanto, más largo es su período de juego). Estos períodos más largos de inmadurez en especies más complejas se consideran necesarios para permitir la práctica de aquellas habilidades basadas en el instinto que son críticas para la supervivencia durante la edad adulta, tal es el caso de la psicomotricidad y el lenguaje en los humanos (Benítez y otros, 2021).

Así pues, el juego es un factor importante en la adaptación evolutiva. El hecho de que el juego caracterice solo a los vertebrados superiores (por ejemplo, no hay evidencia de juego en los reptiles) plantea la cuestión de si el juego puede estar interrelacionado con la evolución de un cerebro más grande.

De todo esto se desprende que el juego es necesario para el desarrollo cognitivo, tal como fue posible apreciar durante la aplicación de las sesiones de la propuesta en las que los

niños y niñas fueron avanzando en su integración como grupo, interactuando con mayor confianza e incluso construyendo relaciones entre ellos.

Al finalizar la aplicación de la propuesta, los estudiantes se mostraban capaces de jugar y expresarse de manera más rica y más abierta a través del juego. Incluso su expresividad emocional y su capacidad imaginativa creció al ser capaces de asumir roles, imitar a los adultos, animales y simular historias con los elementos que encontraban en su entorno.

Queda en evidencia, entonces los beneficios críticos del juego en los niños, al contribuir directamente a su capacidad de pensamiento. En el transcurso de la construcción de esta propuesta quedó claro que los niños adquieren conocimientos más fácilmente a través del juego en una variedad de contextos (Simbaña y otros, 2021).

De esta forma se pudo observar como los niños y niñas, contaban historias a través del juego, en más de una ocasión recreaban vivencias propias, asumiendo roles de “papá o mamá”. Incluso, se llegaban a establecer relaciones en las que un niño ayudaba a otro a resolver alguna situación o superar alguna situación de aprendizaje.

A través del juego simbólico, los niños y niñas bailan y se mueven mientras cantan, con lo que logran avanzar en sus hitos de psicomotricidad, explorando nuevas formas de saltar, nuevas destrezas de lateralidad, motricidad fina y gruesa, entre otras. Con respecto al lenguaje, el juego simbólico demostró propiciar situaciones en las que el alumnado pudo experimentar nuevas formas de expresión, permitiéndoles ampliar su vocabulario y hacer nuevas cosas con las palabras.

De manera más específica, se pudo observar que los niños que presentaban dificultades en el lenguaje, solo se comunicaban en oraciones simples al comienzo de la intervención. Generalmente, oraciones de no más de 3 ó 4 palabras, no lograban repetir canciones o memorizarlas, y al final de la intervención habían logrado memorizar canciones cortas, y estaban en camino a mejorar su expresión oral.

Por su parte, los niños con dificultades en el área motriz lograron avanzar positivamente en el dominio de su lateralidad, alcanzando hitos en su habilidad para saltar y manejar objetos finos, gracias a los juegos realizados en grupos. No queda duda, entonces, del avance de los niños y los grandes beneficios que pudieron aprovechar en las actividades de juego simbólico.

8. CONCLUSIONES

Tras haber realizado este trabajo y haber llevado a cabo la propuesta didáctica en el objeto de estudio, se han podido extraer unas conclusiones y reflexiones personales que se expondrán a continuación.

Primero quería destacar que gracias a la realización del Trabajo de Fin de Grado he podido adentrarme más en el tema de la psicomotricidad y de cuáles son sus ventajas. Es un tema que en la actualidad lo conocen como algo más “secundario” y no se tiene en cuenta la cantidad de ventajas y posibilidades que nos proporciona trabajar el movimiento corporal y todo lo que conlleva.

El ámbito de la psicomotricidad es muy importante para las personas, pero recibe aún más importancia en edades tempranas ya que es el momento donde el desarrollo es fundamental y adquirir desde pequeños competencias y habilidades que tengan que ver con el desarrollo de su expresividad, lo que va a hacer que mejore el desarrollo sus habilidades comunicativas, así como lo cognitivo y afectivo, a través de su imaginación, tal como se establece en el primer objetivo de este trabajo.

Siguiendo con los objetivos planteados inicialmente en la investigación, se construyó un marco teórico que permitió conocer las etapas de desarrollo psicomotor, según las edades de los niños, lo cual es de preponderante importancia en la docencia del nivel inicial de educación pues permite apreciar la importancia del juego simbólico en la cognición infantil.

En efecto, el juego simbólico, es parte de la vida diaria de los niños. Es una etapa natural de su crecimiento, pero debe ser estimulado y promovido, tanto en la escuela como en el hogar, pues sus beneficios se extienden desde el desarrollo del lenguaje y la psicomotricidad al cultivo de la imaginación.

Con esto en mente se presenta la propuesta didáctica para el fomento de la expresión psicomotriz y de lenguaje de los niños a través del juego, la cual hace hincapié en el movimiento de los niños y en la práctica del juego simbólico he de decir que también tiene notables resultados en los niños, pues favorece diferentes campos como el del lenguaje y la comunicación. Además, desarrolla la imaginación y la creatividad, así como conocer y experimentar con el entorno que les rodea.

En cuanto al desarrollo del lenguaje a través del juego simbólico o del lenguaje corporal en algunas de las actividades de las sesiones que se han llevado a cabo ha quedado en evidencia la naturalidad de la interacción que se presenta en todos los niños a través del juego simbólico, aun en casos donde hubiese algún tipo de retraso en el desarrollo del lenguaje. Por eso hay que potenciar la psicomotricidad y el juego simbólico en las aulas y darle la importancia que se merece.

Se ha podido observar también la diferencia que hay entre la teoría y la puesta en prácticas ya que en estas edades tempranas el elaborar una actividad tiene que ser muy flexible, en cuanto a temporalización, recursos ya que además pueden surgir problemas o imprevistos. Asimismo, es conveniente utilizar estrategias para captar la atención de los niños y lograr que se desarrollen las actividades de forma deseada. También es muy importante motivarles, llenarles de energía y transmitir felicidad a la hora de aprender y explorar su cuerpo.

Se llega, entonces, a la conclusión que utilizar como instrumento el juego simbólico en un aula de infantil hace que motive a los niños en los procesos de enseñanza-aprendizaje haciendo que se impliquen mucho en él, y haya resultados muy notables y favorecedores en todas las áreas que abarcan los niños/as. (Brunner, 1998; Garrido & Cruz, 2010).

Así mismo, el proceso de llevar a cabo las sesiones me he podido encontrar con algunas oportunidades y limitaciones/dificultades que quería resaltar como:

Oportunidades:

- Ha sido gratificante la propuesta llevada a cabo ya que se veía como los niños disfrutaban jugando y trabajando a través de la imaginación y la creatividad.
- Se han podido observar diferentes reacciones y capacidades en niños que apenas no hablaban y en otro tipo de actividades que no eran a través del juego simbólico o de la psicomotricidad quedaban “más excluidos”.
- Los materiales que hay en el Centro Educativo me han posibilitado mucho el poder realizar las sesiones anteriormente descritas.
- Para concluir, otra oportunidad con la que me he encontrado es con la colaboración de la tutora del colegio que me ha ayudado en la realización de las actividades.

-

Limitaciones:

- La principal limitación que me encontré al principio de las actividades fue que no todos los niños tenía un desarrollo del lenguaje a la par; habían unos niños más adelantados que otros, sin embargo, esto fue mejorando según íbamos realizando actividades.
- Otra dificultad con la que me encontré es con la temporalización de las actividades ya que los alumnos que necesitan apoyo en el área del lenguaje salen de clase durante un tiempo y tuve que adecuarme a las necesidades.

Como punto final, decir que la realización del trabajo ha permitido adquirir conocimientos acerca de la temática de la psicomotricidad y del juego simbólico que serán de importante ayuda en gran medida en un futuro docente además de reafirma el interés acerca de dichas temáticas.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, S., & Orellana, C. (2017). Trastornos del lenguaje. *Pediatría integral*, 21(1), 15-24.
- Alcaraz Varo, E., & Martínez, M. (1997). *Diccionario de Lingüística Moderna*. Ariel.
- Benítez, M., Díaz, V., & Justel, D. (2021). Plasticidad cerebral y entrenamiento musical en infantes. Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Leeme*(47), 39-60. <https://doi.org/10.7203/LEEME.47.20376>
- Berrón, E., Balsera, F., & Monreal, I. (2016). Desarrollo de la memoria en la asignatura de Lenguaje Musical. *Revista Electrónica Léeme*(38), 17-35.
- Blog Mi Cuento. (12 de 09 de 2021). *Juegos simbólicos: qué son, para qué edad y ejemplos*. <https://micuento.com/blog/juegos-simbolicos/>
- BOE-A-2007-185. (29 de 12 de 2007). *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*. <https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf>
- BOE-A-2007-18770. (29 de 10 de 2007). *Real Decreto 1393/2007, del 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales*. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-18770>
- BOE-A-2007-22446. (12 de 29 de 2007). *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil*. <https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/27/eci3854/dof/spa/pdf>
- BOE-A-2013-12886. (10 de 12 de 2013). *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Chica, S., & García, I. (2022). Los juegos lingüísticos como herramientas didácticas en la enseñanza del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 3-18. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2475>
- Delgado, J. (05 de 10 de 2019). *Qué es la psicomotricidad infantil. Etapa Infantil*. <https://www.etapainfantil.com/psicomotricidad-infantil>
- Dobaine, E. I. (2022). *Proyecto y realización de una Propuesta de “Juego Simbólico”*. Ayuntamiento de Pamplona.
- European School. (01 de 12 de 2021). *Qué es el juego simbólico en la infancia, ejemplos y beneficios*. <https://formainfancia.com/juego-simbolico-beneficios-ejemplos/>
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. Amorrortu.
- Gimeno, A. (2020). *La psicomotricidad en España*. Universidad de Zaragoza.

- Herrera, L., & Lorenzo, O. (2009). Lenguaje y Música. Desarrollo de la conciencia fonológica a través de canciones infantiles. *Diálogo y Comunicación Intercultural*, 2009(1), 170-223.
- Jakobson, R. (1984). *Lingüística y Poética*. Cátedra.
- Junta de Castilla y León. (02 de 2022). *PROYECTO DE DECRETO --/2022, DE -- DE - ----, POR EL QUE SE ESTABLECE LA ORDENACIÓN Y EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN INFANTIL EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN*. file:///C:/Users/Magdalena/Downloads/Articulado%20borrador%20de%20curr%C3%ADculo%20educaci%C3%B3n%20infantil.pdf
- La Luna. (17 de 09 de 2020). *El Juego simbólico, la importancia en los niños*. <https://colegiolaluna.com/juego-simbolico-ninos-bebes/>
- Lantigua, J. (2007). El Deterioro de los Juegos Tradicionales. *Lecturas: Educación física y deportes*(106), 1-16.
- Logos Nursery School. (29 de 07 de 2020). *El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?* <https://logosnurseryschool.es/nursery/>
- MINEDU. (14 de 12 de 2010). *Juegos didácticos para el aula*. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/juegos-didacticos-para-el-aula/ensenanza-juego/15481>
- Papás de Gabriel y Adrián. (28 de 01 de 2021). *¿Qué es la psicomotricidad o desarrollo psicomotriz?* <https://gabrielyadrian.com/psicomotricidad/>
- Parlebas, P. (2009). Salud y Bienestar Relacionada a los Juegos Tradicionales. En G. Jouen, P. Lavega, P. Pierre, J. Martín, H. Eichberg, C. Gomraratut, & J. Magno, *Juegos Tradicionales y Salud Social* (págs. 85-110). Aranda de Duero: La Tanquilla.
- Piaget, J. (1983). *Seis estudios de Psicología*. Ariel.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Labor.
- Roberto, M. (2018). *El desarrollo psicomotor (coordinación, lenguaje y motricidad) en niños de 5 años, de la ciudad de Panamá*. Universidad Católica Argentina, Facultad Teresa de Ávila.
- Rubio, J., & Conesa, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria (REFIEDU)*, 6(3), 169-185.
- Salmerón, C. (2017). Importancia de trabajar la psicomotricidad en la edad infantil. *Publicaciones Didácticas*(79), 85-88.
- Simbaña, M., Pazmiño, E., Guevara, E., Salvador, P., Merino, J., & Romero, K. (2021). *EL APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL: PROPUESTAS PARA INNOVAR EN EL AULA*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Vigotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Ediciones Fausto.

10.ANEXOS

Anexo 1

Rúbrica de Evaluación Inicial

Criterio	Logrado	En evolución	No logrado
Expresión Oral	El niño se expresa oralmente de manera competente. Usa una variedad de palabras adecuada para su edad. Conjuga verbos aplicando la generalización, responde y hace preguntas, construye oraciones simples y es capaz de narrar historias cortas y cantar.	El niño se expresa oralmente de manera competente. Usa una variedad de palabras aceptable para su edad. No conjuga verbos, responde preguntas y construye oraciones simples. Es capaz de cantar, pero se le dificulta narrar historias con coherencia.	El niño no demuestra interés por la expresión oral. Se comunica a través del llanto, o a través de palabras inconexas. No imita el canto ni es capaz de contar historias.
Expresión Corporal	El niño es capaz de identificar las partes de su cuerpo y sus funciones, domina su lateralidad y motricidad fina y gruesa. Tiene equilibrio y coordinación. Resuelve problemas usando su cuerpo.	El niño es capaz de identificar las partes de su cuerpo y sus funciones, domina su lateralidad y motricidad fina y gruesa. Tiene equilibrio y coordinación aceptables. Presenta algunas dificultades para problemas usando su cuerpo.	El niño es capaz de identificar las partes de su cuerpo, pero no sus funciones. Su lateralidad, motricidad fina y gruesa están presentes, pero se evidencia que deben mejorar. Tiene equilibrio y coordinación, pero no tiene capacidad para resolver problemas usando su cuerpo.
Socialización	El niño es capaz de establecer relaciones con sus semejantes. Expresa sus emociones y sentimientos de agrado o desagrado, sin agredir a los demás. Demuestra afecto y gratitud.	El niño es capaz de establecer relaciones con sus semejantes. Expresa sus emociones y sentimientos de agrado o desagrado, pero puede demostrarse agresivo. Demuestra afecto y gratitud.	El niño demuestra desinterés por establecer relaciones con sus semejantes. Expresa sus emociones de manera agresiva. No demuestra afecto ni gratitud.

Anexo 2

Media de la evaluación final de los alumnos Sesión 1

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 1				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Se mueve al ritmo de la música			x	
Identifica las partes del cuerpo			x	
Se mueve con soltura sin dificultades				x
Diferencia los sonidos de distintos animales			x	
Usa la imaginación con las telas, máscaras, sombreros...			x	
Manipula libremente los objetos que se le facilitan				x
Utiliza el lenguaje corporal			x	
Expresa deseos sentimientos y emociones a través de gestos			x	
Escucha la música y lo refleja mediante dibujos		x		
Escucha el cuento			x	
Adopta de manera adecuada el rol que le ha tocado			x	
Da un uso diferente a los objetos cotidianos (telas, juguetes)			x	
Se expresa de forma adecuada con sus compañeros				x
Participa de forma activa				x

Anexo 2

Media de la evaluación final de los alumnos Sesión 2

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 2				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Escucha el cuento de manera atentamente			x	
Utiliza su imaginación y creatividad				x
Manipula, observa y juega con los materiales mostrados				x
Da un uso diferente a materiales cotidianos			x	
Está atento a las explicaciones y pautas			x	
Se relaciona con sus iguales				x
Participa activamente con sus compañeros				x
Disfruta adoptando diferentes roles				x
Disfruta y juega de manera adecuada sin normas pautadas				x
Respeto el turno de palabra		x		
Se expresa adecuadamente utilizando un vocabulario enriquecido			x	

Anexo 3

Media de la evaluación final de los alumnos Sesión 3

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 3				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Respeto el turno de palabra y espera a que le toque el turno			x	
Imita de forma adecuada la figura que representa su compañero			x	
Escucha atentamente el cuento de pinocho			x	
Representa las figuras			x	
Utiliza la imaginación para imaginar la representación del cuento				x
Trabaja el equilibrio y la flexibilidad			x	
Mantiene la postura corporal requerida		x		
Sigue las indicaciones que va dando la profesora			x	
Coordina su cuerpo en diferentes situaciones			x	
Disfruta con el yoga y de las dinámicas planteadas				x
Expresa sus ideas en la asamblea			x	
Permanece en silencio durante la relajación		x		
Consigue relajar su cuerpo y escuchar su respiración			x	

Anexo 4

Media de la evaluación final de los alumnos Sesión 4

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 4				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Escucha de forma atenta las indicaciones y respeta las normas			x	
Respeto su turno al participar			x	
Manipula y explora los objetos que se les ofrece				x
Utiliza la imaginación para dar un uso diferente a objetos cotidianos				x
Adopta roles según la tarjeta que le toque			x	
Se expresa mediante el cuerpo			x	
Es capaz de escuchar la música		x		
Representa acciones o situaciones sin hablar			x	
Reconoce y discrimina diferentes ritmos			x	
Trabaja de forma adecuada con sus iguales				x
Participa de forma activa				x

Anexo 5

Media de la evaluación final de los alumnos Sesión 5

ESCALA DE ESTIMACIÓN- SESIÓN 5				
Alumno/a..... Curso..... Grupo.....				
Hora..... Observador/a.....				
Conductas que se van a observar	1	2	3	4
Muestra interés por las indicaciones y juegos que se le presenta				x
Manipula los objetos que se le proporcionan			x	
Participa de forma activa				x
Utiliza la creatividad y la imaginación con los objetos proporcionados			x	
Adopta diferentes roles y cambia el vocabulario o el tono según lo que represente			x	
Utiliza el lenguaje corporal			x	
Juega de forma adecuada sin haber normas fijas				x
Disfruta de la dinámica de jugar con libertad				x
Mantiene coordinación corporal en diferentes ocasiones			x	
Maneja las destrezas plásticas			x	
Mantiene el turno de palabra en la asamblea		x		