



Universidad de Valladolid

ESCUELA DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE INTEGRACIÓN Y SOCIALIZACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Presentado por: Beatriz Manchado Simón

Tutelado por: Susana Gómez Redondo

Soria, 18-12-2014

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. METODOLOGÍA	6
4. OBJETIVOS	6
5. MARCO TEÓRICO	
5.1. El juego: definición y tipología	8
5.2. La importancia del juego en el desarrollo infantil	10
5.3. Principales teorías sobre el juego	12
5.4. El juego y ámbitos de desarrollo infantil	14
5.5. El juego y el proceso de socialización del niño	16
5.6. El juego y su aplicación en el aula de Infantil actual: uso y potencialidad	18
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	
6.1. Introducción	20
6.2. Justificación	21
6.3. Contexto	21
6.4. Objetivos	22
6.5. Contenidos	22
6.6. Relación de los objetivos con las competencias básicas	23
6.7. Metodología	24
6.8. Temporalización	24
6.9. Sesiones	25
6.10. Evaluación	36
7. CONCLUSIONES	37
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
9. ANEXOS	43

1. INTRODUCCIÓN

Todas las personas buscamos relacionarnos con alguien, porque como ya sabemos, desde siempre los seres humanos han buscado compañía e intentado vivir en grupo. Pero las personas no nacemos con esa habilidad social, sino que desde el principio lo vamos buscando y lo conseguimos poco a poco. Por ello, consideramos que un elemento fundamental para alcanzar la socialización es a través del juego.

Todos los juegos, en general, tienen una gran importancia, sobre todo en el área de Educación Infantil, ya que son fundamentales para conseguir un desarrollo sano y feliz de los niños y llevar a cabo una adaptación en el aula con los demás alumnos.

El juego permite a los niños adquirir herramientas útiles para conseguir un óptimo desarrollo psicomotor y afectivo. El niño aprende, experimenta, soluciona problemas, interactúa y se desarrolla con los demás compañeros, creando así una interacción con el ambiente social adecuado. Por ello, en este trabajo pretendemos reflexionar sobre la importancia al juego como elemento de integración social, ya que utilizaremos el juego para que los niños interactúen y puedan aprender diferentes culturas y respetarse los unos a los otros.

Nuestro marco teórico es de carácter descriptivo, ya que tiene como objeto recoger y analizar distintas propuestas pedagógicas que se han llevado a cabo en las últimas décadas en torno a la importancia del juego en educación infantil.

En un segundo momento, describiremos las que consideramos más importantes y las plasmaremos en una propuesta que puedan utilizar distintos docentes en educación infantil, centrándonos en el segundo ciclo.

Nos hemos basado en referencias bibliográficas y análisis de textos de diferentes autores para realizar este marco teórico.

En cuanto a la estructura de nuestro trabajo, consideramos fundamental comenzar con una justificación de por qué consideramos que el juego tiene una gran importancia en el aula de Educación Infantil.

Seguidamente, explicaremos un marco teórico donde destacamos:

En primer lugar, varias definiciones de juego: desarrollaremos diferentes definiciones de autores distintos para contrastar y ver diferentes puntos de vista que han tenido autores relevantes como Russel. A, Johan Huizingan, etc....

En segundo lugar, distintos tipos de juego: clasificaremos los juegos según sus características, dando importancia a las diferentes clasificaciones que aportan determinados autores.

Daremos importancia al juego en edades tempranas: nos basaremos en la importancia que dan diferentes autores a la utilización del juego como elemento de aprendizaje.

En tercer lugar, explicaremos distintas concepciones teóricas sobre el juego: como pueden ser Piaget por su teoría sobre la inteligencia y el desarrollo cognitivo, y en segundo lugar Vygotski, que destacó por su teoría constructivista sobre el aprendizaje y la importancia del juego simbólico.

Y por último, describiremos los distintos ámbitos de desarrollo infantil como pueden ser el psicomotor, cognitivo, afectivo-emocional y social, además de darle importancia a la socialización y a la aplicación del juego dentro del aula.

El punto fuerte de nuestro trabajo es una propuesta de intervención sobre los diferentes juegos que podemos realizar para conseguir que todos los alumnos estén perfectamente integrados y donde la socialización será uno de los aspectos más importantes a la hora de realizarlo en el aula.

Para finalizar, realizaremos una conclusión de todo el trabajo para concienciar y dejar ver que el juego tiene un papel fundamental y es imprescindible para que los niños se desarrollen correctamente. En esta conclusión, analizaremos nuestro trabajo y comprobaremos si hemos cumplido con los objetivos propuestos.

La conclusión es un apartado fundamental en el trabajo, ya que es una reflexión de los puntos fuertes y los puntos débiles que puede tener el trabajo y poder así ayudarnos en un futuro como posibles maestras. Sacaremos conclusiones de lo que nos ha aportado el trabajo y, sobre todo, nuestras opiniones acerca de lo que hemos aprendido realizando este trabajo.

2. JUSTIFICACIÓN

En educación infantil el juego se constituye como una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Por ello, nos parece interesante hablar de este tema para conocer todo sobre el juego en infantil y aprender distintos tipos de juegos para que todos los niños se integren en el grupo y evitar la exclusión en las aulas.

Nos parece un tema muy interesante y sobre todo muy útil para aplicarlo en las aulas de educación infantil. También creemos que los niños se sentirán muy a gusto si utilizamos el juego como una metodología para el aprendizaje.

Los niños ven el juego como algo divertido, algo que les gusta y no les aburre. Siempre van a preferir jugar a cualquier juego que sentarse en la mesa a realizar fichas, simplemente porque los juegos implican movimiento, reglas, participación, etc.

Piaget dice que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”(1956, p.6). Los alumnos no son conscientes de las cosas que nos puede aportar el juego, ya que simplemente se divierten y disfrutan. Pero realmente, tiene mucha más importancia de lo que ellos creen, como por ejemplo, sus efectos en el desarrollo cognitivo, social y afectivo.

En casi todos los juegos, los niños prestan mucha atención para poder hacerlo y pasárselo bien, que es algo diferente de lo que están acostumbrados a realizar cada día dentro del aula. Cuando proponemos cualquier juego, los niños se alegran porque relacionan el juego con diversión y están deseando de empezar a jugar.

Lo que queremos decir con esto es que el juego, tanto dentro del aula como fuera, es fundamental para los niños, ya que les ayuda a aprender día a día y favorece la integración social de todos los niños.

Asimismo, la cooperación de todos los niños durante el desarrollo de los juegos es fundamental y además se puede potenciar la atención a la diversidad y conseguir un ambiente donde no haya ni discriminación ni marginación.

En relación al ámbito curricular, es la actividad lúdica la más eficaz para conseguir los objetivos y finalidades de Educación Infantil, además de dar respuesta a las áreas de

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno, Lenguajes: Comunicación y Representación.

La realización de este Trabajo Final de Grado ha contribuido al cumplimiento de competencias de distintas asignaturas propias de la carrera de Magisterio de Infantil.

Por ejemplo, el hecho de realizar una propuesta de intervención permite que competencias de las asignaturas *Observación sistemática y análisis de contextos educativos*, *Educación intercultural* y *Metodología de la enseñanza del español para extranjeros* se logren, ya que tiene lugar una autonomía y un auto-aprendizaje a la hora de recoger y seleccionar de forma científica fuentes primarias y secundarias relevantes para la propuesta.

Por otro lado, la documentación y recogida de información teórica respecto a las asignaturas de *Psicología del desarrollo*, *Educación para la paz y la igualdad*, *Tratamiento lúdico de la Lógico-Matemática en Educación Infantil* nos ha servido para complementar y mejorar nuestra propuesta de intervención, ya que hemos adquirido ciertos aprendizajes de metodologías aplicables al aula como técnicas de aprendizaje cooperativo, de resolución de conflictos, de socialización...

3. METODOLOGÍA

La estructura de nuestro trabajo se divide en dos fases. En primer lugar, hemos utilizado una metodología de carácter bibliográfico y descriptivo, basada en la investigación, análisis y reflexiones de diferentes teóricos. Analizamos las diferentes teorías y buena parte de la literatura existente sobre este tema.

Se trata de una metodología de tipo cualitativo, en la que nuestro marco teórico cohesionará y respaldará nuestra propuesta de intervención.

Y en segundo lugar, partiendo de esta investigación, elaboramos una propuesta de intervención didáctica dirigida a un aula de educación infantil, para poder poner en práctica todo lo aprendido y dar sentido a las reflexiones e incluso llegar a mejorarlas en un futuro.

4. OBJETIVOS

Con este trabajo, lo que pretendemos conseguir es que a través de una larga investigación con referencias teóricas y de una propuesta didáctica donde trabajamos la importancia del juego para el desarrollo de los niños y su utilidad a la hora de integrar a todos los alumnos, se pueda llegar a conseguir un mayor rendimiento de los niños y puedan aumentar su aprendizaje de una manera lúdica y sobre todo cooperando entre los alumnos, sin discriminaciones de ningún tipo.

Los objetivos que nos planteamos son los siguientes:

En primer lugar, conocer la importancia que tiene el juego en Educación Infantil, ya que durante la carrera, nuestros profesores han dado importancia al juego, pero consideramos que no nos han informado profundamente sobre este tema y vemos fundamental conocer todo acerca del juego en edades tempranas.

En segundo lugar, conocer la historia del juego y sus características, basándonos en opiniones de diferentes autores y tener un amplio conocimiento sobre todas las características y los tipos de juego que son fundamentales a la hora de utilizarlos en las aulas de educación infantil.

Y por último, diseñar diferentes actividades para utilizar el juego como elemento integrador y socializador. Creemos que es fundamental para un desarrollo íntegro y completo el planteamiento de diferentes actividades donde podamos conseguir que haya cooperación y todos los alumnos se sientan cómodos e integrados,

5. MARCO TEÓRICO

5.1 El juego: definición y tipología

Es muy difícil encontrar una única definición sobre el juego, ya que cada autor piensa de una manera diferente y no es fácil que todos estén de acuerdo.

En primer lugar, la Real Academia De La Lengua (RAE) define juego como “acción de jugar, pasatiempo o diversión”. Como en nuestra opinión se trata de una definición limitada, hacemos un listado de definiciones sobre el juego de distintos autores.

Según Spencer¹(1983, p. 157) “el juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar su exceso de energía”.

Huizingan, historiador holandés, reconoció que el juego es una actividad humana esencial. Para Huizinga² (1972, p. 157), el juego “es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”.

Según A.Russel³ (1970, p. 156), el juego “es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

Otro autor importante es J.Bruner⁴ (1986, p. 156), quien afirma que “el juego ofrece al niño la oportunidad inicial más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo”.

Haciendo hincapié en el ámbito de la psicología, se hace fundamental nombrar a L.Vygotski⁵, que afirma que el juego “constituye el motor del desarrollo donde crea

¹ Citado por Delgado, M. G.(2004). “La bondad del juego, pero...” *Escuela Abierta*, 7

² Citado por Blanco, S. G. (2009). “Sobre el concepto de juego”. *Vol 7, Aula*.

³ Citado por Delgado, M. G.(2004). “La bondad del juego, pero...” *Escuela Abierta*, 7

⁴ Citado por Delgado, M. G.(2004). “La bondad del juego, pero...” *Escuela Abierta*, 7

zonas de desarrollo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia”(p. 6).

Según este autor, el juego es una herramienta fundamental para desarrollar en los niños todas sus capacidades.

No nos podemos olvidar de un autor fundamental que ha estudiado el juego en Educación Infantil, éste es Jean Piaget, quien afirma que el juego es la base fundamental para la construcción del conocimiento, sobre todo en la etapa de la infancia.

Para Piaget⁶(2005, p.6), el juego puede ser: de ejercitación (manipulación y observación de objetos y personas), simbólicos (representación de acciones de la vida cotidiana), reglados (juegos basados en reglas) o de construcción (utilización de piezas para jugar de forma simbólica).

Pero también hay que tener en cuenta si se juega en exteriores o interiores, con materiales o sin materiales, individual o grupal, y si son juegos libres o presenciados (Córdova Vélez, L. J. 2012).

A través del juego podemos interactuar con la realidad y descubrimos a nosotros mismos. Por ello, el juego tiene una serie de características que son imprescindibles para el desarrollo integral de los niños. Según Janet Solórzano C. (2010, p. 50), algunas de las características son las siguientes:

- Es una actividad innata y propia de la infancia.
- Es divertido y a la vez educativo.
- Podemos interactuar con la realidad, solo depende del sujeto que juega.
- Es una actividad libre y espontánea.

⁵ Citado por Muñoz López, L. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Trabajo Fin de Grado UVA. Universidad de Valladolid.

⁶ Citado por García-Tuñón, M. A. P., y Rubio, R. M. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. UNED

- Es motivador y estimulante, es atractiva para el niño.
- Se puede improvisar, no tiene por qué estar planeado
- Puede ser con material o sin material, solo depende de la imaginación de cada niño.

Existen varios tipos de juegos para poder desarrollar en cada persona distintas capacidades. Linaza, J. L., y Maldonado, A. (1990) clasifica los juegos de la siguiente manera:

En primer lugar, los juegos psicomotores, en los cuales los niños descubren su propia identidad y sus posibilidades corporales. Pueden ser juegos de conocimiento corporal, de movimiento, etc.

En segundo lugar, los juegos cognitivos, que favorecen el desarrollo de la creatividad y del pensamiento. Son por ejemplo los juegos de memoria, descubrimiento, etc.

En tercer lugar, los juegos sociales, que mejoran las relaciones entre los niños y niñas y favorecen la socialización. Suelen ser los juegos basados en reglas y los que son cooperativos.

Y por último y en cuarto lugar están los juegos afectivos, para favorecer la expresión de las emociones de los niños y niñas. Suelen encajar en este grupo los juegos de rol.

5.2 La importancia del juego en el desarrollo infantil

Si hacemos referencia al currículo de Educación Infantil, podemos observar que el juego se encuentra en todas las áreas del currículo y, además, forma parte de la metodología básica para completar el proceso de enseñanza-aprendizaje. “El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela” (Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre).

Bruner, J. (1984, p. 9) afirma que “jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia”.

Debemos darnos cuenta que, aunque nos parezca que con los juegos los niños no aprenden, tenemos que concienciarnos que jugando es cuando el niño aprende a

socializarse con los demás compañeros, intercambia roles, aprende nuevas tecnologías y, sobre todo, está desarrollando sus capacidades psicomotoras, sociales y afectivas de la mejor manera que existe en la etapa de la infancia (Linaza, J. L., y Maldonado, A. 1990).

A través del juego, cualquier persona debe seguir una serie de pautas de conducta, ya sean las normas establecidas del juego o respetar a los demás compañeros. Con todo esto, los niños ya están aprendiendo a saber comportarse ante determinadas situaciones sociales.

Cualquier niño necesita jugar, necesita aprender jugando y relacionarse con los demás compañeros, aprendiendo de los demás y sobre todo aprendiendo de sus propios errores. En el juego, el error no existe, sino que se considera como una herramienta para aprender, que sirva para recapacitar y no volver a cometer los mismos fallos.

Mediante el juego se puede explorar el mundo y experimentar con los objetos que nos rodean, expresar sentimientos, descubrir cosas nuevas, resolver conflictos y descubrirse a sí mismo. Además de todo esto, a través de la imaginación, cada niño, puede transformar la realidad y hacerla más amena y divertida, y todo esto, sólo se consigue con la capacidad de imaginación que cada niño desarrolle en su etapa evolutiva (Bruner, J. 1984).

En resumen, sólo decir que una de las maneras más adecuadas de conseguir un ambiente cómodo basado en la integración de todos los niños y en la socialización es el juego, ya que a través del juego social se puede conseguir que todos los niños participen, se relacionen entre ellos y se puede evitar la marginación.

5.3 Principales teorías sobre el juego

Hay muchas teorías sobre el juego en Educación Infantil, pero destacamos las siguientes:

- Teoría psicológica del juego infantil. S.Freud (1920).
- Teoría de la dinámica infantil. F.Buytendijk (1933).
- Teoría del juego y el espacio potencial. D.W.Winnicott (1982).
- Teoría del juego como afirmación placentera. Chateau (1981).

Pero nosotros sólo vamos a hacer hincapié en dos que son fundamentales en educación infantil y durante la carrera nos han dado más importancia, sobre todo acerca del aprendizaje de los niños.

En primer lugar, nos parece importante nombrar a Jean William Fritz Piaget por su teoría sobre la inteligencia y el desarrollo cognitivo. Y en segundo lugar Vygotski, que destacó por la importancia que le daba al juego simbólico para el desarrollo de los niños y por su teoría constructivista, por la cual el niño construye su aprendizaje a través del juego.

Para Jean Piaget (1956, p. 6) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Piaget distingue varias etapas en el desarrollo infantil, pero se pueden agrupar en dos estadios, que son:

- **Estadio sensoriomotor:** va de los 0 a 2 años. En esta etapa se utilizan los sentidos y sobre todo los reflejos que tiene el niño.
- **Estadio preoperatorio:** va de los 2 a los 7 años de edad. Sigue el desarrollo del estadio anterior. Los procesos más característicos de esta etapa son el juego simbólico, la centración, la intuición, y el egocentrismo. Los niños aún no tienen una operación mental que les requiera un pensamiento lógico.

Durante el primer estadio, el niño va adquiriendo la capacidad para poder entender y representar el mundo, a través de la imaginación y de las experiencias con los objetos

que le rodean. En el segundo estadio, el niño intenta representar su mundo a su manera a través del juego (Piaget, J., y Teóricos, A. 1976).

Por otro lado, según Vygotski.⁷, el juego desarrolla un papel social, donde lo más importante es que se logre el intercambio de roles con ayuda de la cooperación con los compañeros. Considera también que el juego es una acción a través de la cual conseguimos la socialización

Vigotsky (1988) ⁸sostiene lo siguiente:

Es posible que dos niños con el mismo nivel evolutivo real, ante situaciones problemáticas que impliquen tareas que lo superen, puedan realizar las mismas que con la guía de un maestro, pero que los resultados varían en cada caso. Ambos niños poseen distintos niveles de edad mental. (p. 133).

Surge entonces el concepto de *Zona de Desarrollo Próximo* (ZDP) como “la distancia en el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vigotsky, 1988, p. 133)

Para Vigotsky:

Lo que crea la zona de desarrollo próximo es un rasgo esencial de aprendizaje; es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante (1988, p. 138).

⁷ Citado por Córdova Vélez, L. J.(2012). *El juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad*. Tesis de pregrado. Repositorio digital de la universidad de Cuenca.

⁸ Citado por Torga, M. C., y de Idiomas, E. S. (2010). “Vigotsky y Krashen: zona de desarrollo próximo y el aprendizaje de una lengua extranjera”. *Reflexiones sobre educación. Universidad Nacional del Comahue*.

Vigotsky distingue dos fases en el desarrollo evolutivo del juego:

- La primera (2-3 años), en la que el niño aprende el uso real de los objetos en su entorno, y en consecuencia, aprende a sustituir dichos objetos aportándoles otras funciones diferentes gracias a su capacidad de imaginación.
- La segunda (3-6 años), en la que los niños empiezan a tener interés por imitar aficiones, comportamientos de los adultos, profesiones, intercambiando una serie de roles y utilizando el llamado juego dramático.

Este autor le da mucha importancia también al juego simbólico, ya que con éste se consigue representar acciones de la vida cotidiana favoreciendo así la imaginación de los niños.

Según Vygotski⁹ (1933):

El juego simbólico no consiste en un comportamiento arbitrario ajeno a toda regla, sino que el ejercicio de los roles simbólicos tiene un sentido y está sometido a las normas internas de acción y conocimiento de aquello que es objeto de representación imaginaria. Es por ello que el niño manifiesta comportamientos que van más allá de los que corresponderían a sus edades, éste se adelanta a sí mismo y asimila pautas de conductas de etapas superiores a su desarrollo cognitivo (p. 12).

5.4 Juego y ámbitos de desarrollo infantil

Nada más nacer, el juego se convierte en nuestro motor de aprendizaje para poder desarrollarnos integralmente en todos los niveles. Es una manera de aprender que motiva a todos los niños y además facilita la interacción entre ellos y favorece la socialización.

Linaza, J. L., y Maldonado, A. (1990) sostienen que:

⁹ Citado por Muñoz López, L. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Trabajo Fin de Grado UVA. Universidad de Valladolid.

A través del juego las niñas y niños no sólo llegan a conocer el mundo que les rodea con las peculiaridades y limitaciones típicas de la edad y cultura a la que pertenecen, sino que también tienen la posibilidad de alterar lo que no les gusta de ese mundo, trastocar normas y reglas que tienen cierto grado de estabilidad en su comunidad. Es también mediante juegos y juguetes como las niñas y niños pueden poner a prueba sus capacidades. El aprendizaje mediante el juego es una manera de ensayar vidas de personas adultas (p. 34).

El juego tiene un papel muy importante en los diferentes ámbitos del aprendizaje (Psicomotor, cognitivo, afectivo-emocional y social).

En primer lugar, en el ámbito psicomotor, los niños pueden aprender a mantener el equilibrio y a controlar sus propios movimientos a través del juego. Además van construyendo poco a poco su esquema corporal y mejoran su motricidad gruesa (Ahmed.M, 2010)

Una de las funciones que tiene el juego en éste ámbito es que el niño conozca las partes de su cuerpo y se pueda explorar a sí mismo y reconocer a los demás. Conforme el niño va creciendo se dará cuenta de que toda causa tiene un efecto, es decir, que lo que hace puede repercutir a los demás o a su entorno.

En segundo lugar, en el ámbito cognitivo, tanto los juegos manipulativos como el juego simbólico favorecen el desarrollo del pensamiento del niño. El niño descubre por sí solo y experimentando, que los objetos tienen diferentes cualidades, que unos suenan y otros no, que se pueden encajar piezas, diferenciar colores, olores y texturas... Y la mejor forma de que el niño descubra todo esto es a través de juegos manipulativos, ya que el niño puede experimentar y descubrir las cualidades de las cosas por sí solo y de una manera divertida (Ahmed.M, 2010)

A través del juego simbólico, los niños aprenden lo que es la empatía, es decir, ponerse en el lugar de los demás. Además descubren que se puede representar acciones de la vida cotidiana e imitar lo que más les fascina, desarrollando así su capacidad imaginativa.

Un aspecto muy importante en éste ámbito es la capacidad que tienen los niños de dominar el lenguaje a través del juego, ya que permite al niño relacionarse con los demás y establecer diálogos con otras personas.

En tercer lugar, en el ámbito afectivo-emocional, es muy importante el afecto a edades tempranas, ya que les ayuda a desarrollarse como personas. Por ello, utilizar el juego para que el niño pueda expresarse libremente y muestre sus emociones es una manera de que conozcamos cómo son realmente los niños, ya que a través de él muestran sus estados de ánimo (Ahmed.M, 2010)

Durante el juego es cuando más contacto tenemos con los niños, por lo cual tienen más afecto y se sienten queridos.

El juego ayuda a los niños a sentirse seguros, es decir, mejorar la autoconfianza en sí mismos y estimular así la autoestima, porque durante el juego el niño es el que manda, él pone las reglas, es decir, es libre.

Por último, en el ámbito social es donde el juego tiene un papel muy importante, que es intentar que haya un ambiente cómodo donde destaque la interacción entre todos los niños.

Conforme el niño va jugando con los demás niños, va aprendiendo actitudes como compartir, regalar, dejar prestado, respetar los turnos...; además aprende lo que está bien y lo que está mal, y sabe respetar las normas impuestas por los adultos.

El juego nos ayuda a saber relacionarnos con los demás, a conocer el entorno y las personas que están a nuestro alrededor, resolver problemas y situaciones de la vida cotidiana y sobre todo favorece la comunicación.

5.5 El juego y el proceso de socialización del niño

Uno de los mejores recursos para favorecer la socialización es el juego, ya que podemos aprender todo tipo de valores y roles de la sociedad en la que vivimos. El niño pone interés en ello porque le motiva hacerlo, le gusta jugar y por eso, a través del juego los niños se desarrollan íntegramente, establecen relaciones con los demás, conocen el mundo que les rodea y pueden representarlo a través de su imaginación.

Moreau, Lucia¹⁰ (2006) define la socialización como:

¹⁰ Citada por Taipe Caiza, O. J. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una*

El estado de un sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el medio físico y social, acorde con su sociedad. Pero también constituye un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno (p. 37)

Es decir, la autora manifiesta que el proceso de socialización se basa en la interacción que los niños y niñas realizan con los demás.

Vigotsky¹¹ (1979) considera que: “El juego como valor socializador donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética (estudio de las relaciones evolutivas), aunque el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive” (p. 38).

Para Vigotsky, el juego es el mejor recurso para que el niño pueda relacionarse y desenvolverse en la sociedad en la que vive y, con ello, aprender los valores y las costumbres de nuestra sociedad.

Otro de los factores más importantes que se desarrolla durante el juego es la imitación. Los niños intentan imitar los papeles que realizan los adultos a través del juego, sobre todo en el juego simbólico. Se divierten imitando las acciones que ven en su vida cotidiana y además les ayuda para mejorar su capacidad imaginativa.

El niño, cuando intercambia roles, se relaciona con los demás compañeros, aprende a respetar las normas, aprende a guardar el turno de palabra y sobre todo fluye la comunicación entre los niños.

Los principales agentes de socialización son en primer lugar la familia, ya que se ha relacionado con el niño mucho antes de nacer, y en segundo lugar, el grupo de amigos con el que se relaciona habitualmente y establece diálogos comunicativos.

guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial. Tesis-Educación parvularia. Repositorio Digital UCE. 117 p.

¹¹ Citada por Taipe Caiza, O. J. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial.* Tesis-Educación parvularia. Repositorio Digital UCE. 117 p.

Saracho¹² (1998) menciona que:

En el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos de amistad (p. 40).

Lo que quiere explicar este autor es que a la vez que el niño juega y se divierte, está adquiriendo todo tipo de aprendizajes, de normas, valores y actitudes que deben tener a lo largo de su vida, e incluso a través de los juegos, pues aprender a resolver cualquier problema que pueda surgirle en la vida cotidiana.

5.6 El juego y su aplicación en el aula de Infantil actual: uso y potencialidad

Una buena manera de potenciar el uso del juego en Educación Infantil es trabajar mediante rincones, ya que facilita la organización de los espacios en el aula y fomenta la creatividad de los niños usando el juego como método de aprendizaje.

A través de la utilización de los rincones, el niño aprende a organizarse, desarrolla su creatividad y abre paso a la imaginación. Hay muchos tipos de rincones, como por ejemplo: el rincón de las construcciones, del juego simbólico, de la expresión plástica, de la lógico-matemática,... En todos los rincones está presente el juego como principal método de aprendizaje, ya que el niño puede estar libremente y desarrollar por sí mismo habilidades, aptitudes y adquirir ciertas destrezas (Linaza, J. L., y Maldonado, A. 1990).

Es fundamental la utilización de juegos motivadores, dinámicos y atractivos para despertar en los niños curiosidad y que puedan aprender los conceptos básicos de una manera fácil y divertida.

Además, la utilización del juego en el aula de Infantil proporcionará al niño la adquisición de ciertos conocimientos y destrezas que son fundamentales a estas edades.

¹² Citada por Taipe Caiza, O. J. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial*. Tesis-Educación parvularia. Repositorio Digital UCE. 117 p.

Tanto en la escuela como en el ámbito familiar, es fundamental que los niños utilicen el juego como medio de aprendizaje. Tenemos que dar a los niños la libertad de que aprendan jugando, ya que si dejamos a los niños que experimenten y abran su imaginación, entonces podrán conseguir que se desarrollen plenamente.

Podemos observar que el juego influye en el desarrollo infantil, debido a que facilita la maduración motriz, ya que el niño puede explorar su cuerpo y sus propios movimientos.

También potencia la actividad cognitiva, ya que permite desarrollar la memoria y la atención en los niños.

Tenemos que decir que el juego y la socialización están estrechamente relacionados, ya que a través del juego el niño puede expresar sus emociones, relacionarse con los demás compañeros, fomenta la comunicación y sobre todo, se puede crear un ambiente dónde no exista la marginación social, realizando juegos cooperativos en los que todos niños puedan participar por igual y no haya ningún tipo de discriminación (Linaza, J. L. y Maldonado, A. 1990).

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

6.1 Introducción

A través de esta propuesta de intervención queremos trabajar con los niños del segundo ciclo (5 años) de Educación Infantil las siguientes áreas del Real Decreto 1630/2006:

En primer lugar, el área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, ya que lo más importante es que el niño se conozca y sea consciente de sus propias cualidades y capacidades.

En segundo lugar, el área de Conocimiento del entorno, ya que consideramos fundamental que el niño conozca el mundo que le rodea y aprenda sobre él.

Y en tercer lugar, el área de Lenguajes: comunicación y representación, porque es fundamental que haya comunicación en el aula para poder conseguir un aprendizaje basado en la socialización.

En esta intervención, a la que hemos llamado *Aprendo con los demás*, es fundamental que el niño consiga relacionarse con el entorno y con sus compañeros.

Como ya sabemos, mediante los juegos los niños aprenden a respetar el turno de los demás, conocerse entre ellos, descubrir la realidad en la que viven, comunicarse con los compañeros.

Creemos que, a través del juego, se puede conseguir un aula basada en la socialización y en la integración del alumnado, ya que hoy en día, es uno de los mayores problemas que existen en las aulas. Si comenzamos a enseñar estos conceptos en edades tempranas e intentar abordar ese tipo de problemas en las aulas, poco a poco, conseguiremos que todos los alumnos estén integrados.

Por ello, en esta propuesta se desarrollarán diferentes actividades para fomentar la igualdad y el respeto hacia los demás, para evitar sobre todo la marginación en las aulas. Queremos conseguir que los niños aprendan distintas maneras de socializarse y aprender con los demás a través de la utilización del juego como método de aprendizaje.

Nuestra intención es preparar a los niños para que sepan integrar a los demás con actividades relacionadas a descubrir y explorar el entorno en el que viven, ayudarles a

conseguir diferentes maneras de relacionarse con los demás y distintas maneras de colaboración.

Pretendemos potenciar el juego infantil como una manera de aprendizaje tanto divertida como efectiva, ya que el juego es una de las maneras más eficaces para que los niños puedan aprender y aumentar sus capacidades.

6.2 Contexto

Esta propuesta de intervención va dirigida a la etapa de educación infantil y se puede llevar a cabo en cualquier colegio. La edad más adecuada para realizarla es 5 años, pero podría realizarse para 3 y 4 años si modificamos la dificultad de los juegos y los preparamos de manera más sencilla.

Es fundamental conocer las características de cada alumno, tanto su nivel económico como la cultura de la familia, es decir, si los alumnos pertenecen a familias con un nivel cultural, bajo, medio o alto. A todo esto le damos mucha importancia, ya que es fundamental saber qué vocabulario y qué lenguaje utilizan con su familia, para poder realizar actividades acordes a sus necesidades y posibilidades.

Tenemos en cuenta para la realización de esta propuesta la colaboración de los padres, los recursos del colegio y los espacios tanto del aula como del recreo.

6.3 Justificación

En esta propuesta de intervención se le da mucha importancia a la utilización del juego como herramienta fundamental para conseguir la integración y socialización del alumnado.

Estamos de acuerdo en que uno de los problemas más frecuentes que nos podemos encontrar en las aulas es la marginación de algunos niños por razones de etnia o raza.

Por ello, elaboramos esta propuesta para impedir este tipo de problemas y, sobre todo, poder educar a todos los alumnos y aportarles las competencias básicas de educación infantil. Creemos que a través del juego, podemos concienciar a los niños de que todos somos iguales y que todos tenemos los mismos derechos.

Además, también pretendemos enriquecer el juego como método de aprendizaje en el aula, ya que es una manera lúdica de enseñar a los niños todo tipo de conocimientos y habilidades básicas en la etapa de educación infantil.

6.4 Objetivos

Con esta propuesta pretendemos que los niños se conozcan los unos a los otros, a través de juegos divertidos y atractivos que se sientan cómodos tanto en el aula como fuera de ella. También queremos conseguir que los niños aprendan las diferentes culturas de sus compañeros y crear confianza entre los componentes del grupo para fomentar la diversidad y la empatía, es decir, que sepan ponerse en el lugar de los demás.

Es fundamental fomentar el juego en equipos para ayudar a los niños a ganar confianza y establecer relaciones de forma cualitativa. Intentar respetar los turnos de palabra, adquirir un conocimiento continuo y progresivo, y mostrar una actitud positiva y participativa hacia las actividades.

Sobre todo, es importante en esta propuesta conseguir que todos los niños se respeten los unos a los otros, sin ningún tipo de discriminación. Que cada alumno colabore con los demás, se ayuden, confíen en sí mismos, sepan identificarse a sí mismos y a los demás y aprendan determinadas conductas para conseguir un clima basado en la socialización.

6.5 Contenidos

En esta propuesta de intervención es necesario saber si todo el alumnado reconoce la imagen propia y la de los demás, tiene una actitud de respeto y tolerancia hacia los demás, muestra una participación activa entre compañeros y la profesora en cuanto se dé una situación comunicativa, y comprende y conoce a sus compañeros.

Además de intentar mostrar una buena actitud de empatía y gusto por el juego, es fundamental que cada niño tenga la capacidad de reconocer los gustos, valores y costumbres de sus compañeros.

6.6 Relación de los objetivos con las competencias básicas

En esta propuesta, trabajamos casi todas competencias básicas. Con estas competencias buscamos trabajar todos los objetivos dichos anteriormente y a la vez, trabajar las siguientes competencias:

- La competencia de la autonomía e iniciativa personal:

Está presente en toda la propuesta, ya que consiste en desarrollar, imaginar, valorar acciones de forma creativa, fomentando la confianza y la responsabilidad de cada uno.

- La competencia para aprender a aprender:

Tenemos muy en cuenta lo que el niño ya sabe y lo que es necesario que aprenda. Utilizaremos lo que ya saben para que puedan aprender cosas nuevas.

- La competencia cultural y artística:

Es muy importante saber valorar las costumbres y las diferentes culturas que nos podemos encontrar y mostrar interés hacia ellas.

- La competencia social y ciudadana:

Es una de las más importantes en esta propuesta, ya que pretendemos que los alumnos adquieran destrezas y sepan ponerse en el lugar de los demás, aceptando a los demás tal y como son y, sobre todo, participando con todos y de manera grupal, sin ningún tipo de discriminación.

- La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

Los alumnos tienen que relacionarse con el mundo que les rodea. Es una manera de aprender y de seguir creciendo. Tienen que experimentar con todo y, poco a poco, conocer el mundo en el que viven.

- La competencia en comunicación matemática:

Trabajamos conceptos como la lateralidad y saber ubicarse en el espacio a través de indicaciones.

- La competencia en comunicación- lingüística:

La comunicación es un arma fundamental a la hora de resolver conflictos. Utilizaremos en casi todas las actividades el lenguaje oral, la interpretación y la representación de nuestras emociones.

6.7 Metodología

La metodología de esta propuesta debe adecuarse a las características especiales de la Etapa de Infantil y, sobre todo, a los niveles y ritmos de desarrollo de estas edades.

Los principios psicopedagógicos que de forma más relevante van a fundamentar la propuesta didáctica son, entre otros, el juego, pues éste constituye un elemento insustituible para motivar al niño, ayudándole a implicarse y divertirse con las actividades propuestas.

Otro principio es el de globalidad, pues se considera esta unidad didáctica como eje globalizador que implica objetivos, contenidos y actividades de los diferentes ámbitos de conocimiento y experiencia.

Por otra parte, el aprendizaje significativo, el enfoque globalizador y activo o experimental, son aspectos psicopedagógicos básicos en torno a los cuales se ha organizado esta propuesta de intervención.

6.8 Temporalización

Nuestra propuesta tendrá una duración de tres semanas, desarrollada en el mes de marzo dentro del segundo trimestre. Cada niño dispondrá del tiempo necesario para poder desarrollar y comprender los conocimientos que aportamos con nuestras actividades.

Nuestra propuesta de intervención se compone de 12 sesiones. Cada semana realizaremos 4 sesiones, media hora de duración por sesión. Se realizarán dos sesiones los martes y otras dos sesiones los jueves.

6.9 Sesiones

PRIMERA SEMANA

Martes

- Sesión 1. Adivina quién

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En círculo y de pie, un alumno se colocará en el centro y se le taparán los ojos con un pañuelo. El resto de alumnos se pondrán a su alrededor y se irán desplazando hacia la derecha o izquierda según las indicaciones del profesor. De repente el maestro dará una orden para que el círculo permanezca estático y el alumno con los ojos tapados deberá de acercarse a otro del grupo y por medio del tacto u otro sentido diferente a la vista, tratará de identificarlo.

OBJETIVO: Saber reconocer a sus compañeros a través del tacto.

MATERIALES NECESARIOS: Pañuelo para vendar los ojos.

- Sesión 2. Yo y mi familia

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Para hacer esta actividad, habremos avisado a los padres de los alumnos para que pudieran facilitar fotos de la familia y de su forma de vida.

Una vez que cada alumno haya traído las fotos a clase, nos sentaremos en círculo todos y empezaremos a contar individualmente cómo es su familia, las costumbres que tienen y su forma de vida.

OBJETIVO: Conocer las costumbres y los valores de todos los alumnos

MATERIALES NECESARIOS: Fotos.

Jueves

- Sesión 3. Quién es quién

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En primer lugar el docente irá colocando las tarjetas “del quién es quién” en la pizarra, para que los niños aprendan las características que presentan las diversas personas. Es decir, pelo rubio, moreno, con gafas, sin gafas, ojos azules, ojos marrones... En un primer momento sólo se mostrarán dos tarjetas en la que los personajes sean completamente diferentes, así de esta manera puedan diferenciarlo sin ningún problema. A medida que los alumnos van adquiriendo los diferentes conceptos de rubio, moreno... Se aumentará el número de las tarjetas con un máximo de 20 tarjetas. El último día, cuando ya reconozcan todas las cualidades que presentan los personajes de las tarjetas, realizaremos el famoso juego de “quien es quien” donde el docente elegirá una tarjeta. A continuación los alumnos harán diferentes preguntas al docente para intentar averiguar de qué tarjeta se trata. Las preguntas serán del tipo: ¿Tiene gafas?, ¿Es rubio?, ¿Es mujer?... El docente solo puede contestar sí o no. Cada niño, de forma individual, hará una pregunta, y dependiendo de si la respuesta es negativa tendrá que salir a la pizarra y quitar todas las tarjetas que presenten la característica que ha preguntado; ejemplo, Carlitos pregunta ¿Tiene el pelo moreno? Y el docente responde, no. Entonces Carlitos tienes que quitar todas las tarjetas que presenten personajes de pelo moreno.

OBJETIVOS:

- Identificar semejanzas y diferencias entre las diferentes imágenes.
- Establecer relaciones de forma cualitativa.
- Respetar los turnos de palabra de los compañeros.
- Adquirir un conocimiento continuo y progresivo.
- Mostrar una actitud positiva y participativa hacia la actividad.
- Adquirir vocabulario sobre las características de las personas.

MATERIALES NECESARIOS: tarjetas de diferentes personas

Ver anexo: Figura 1

- **Sesión 4. Yo soy tú**

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad consiste en imitar en todo lo posible al compañero que te toque. El profesor repartirá a cada alumno una foto de un compañero. Cuando todos hayan visto el compañero que le ha tocado, individualmente y por turnos tendrán que imitar a la persona que le ha tocado, ya sea en la forma de vestir, de hablar, con gestos, etc....

OBJETIVOS:

- Reconocer a sus compañeros
- Respetar el turno de palabra
- Saber imitar a sus compañeros

MATERIALES NECESARIOS: Fotos de los alumnos.

SEGUNDA SEMANA

Martes

- **Sesión 1. Pío Pío**

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

El juego consiste en elegir al azar a dos alumnos, los cuales uno será el papá gallina y otro la mamá gallina. Todos los demás alumnos irán por la clase moviéndose con los ojos tapados.

Si un alumno se choca con otro, se darán la mano y se preguntarán: ¿Pío Pío? Y si no es ni el papá gallina ni la mamá gallina se responderán: Pío Pío.

Sólo en el caso que choquen con el papá o la mamá gallina, estos no contestarán Pío Pío y lo llevaran de su mano para conseguir a más alumnos y formar un el grupo más grande.

OBJETIVO: Fomentar la participación en grupo

MATERIALES NECESARIOS: Pañuelo para vendar los ojos.

- Sesión 2. Mis compañeros

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Esta actividad consiste en saber decir y reflexionar sobre aspectos o cualidades de los alumnos.

Nos sentaremos en círculo todos y, uno por uno, se pondrá en medio del círculo y los demás compañeros deberán decir cosas sobre él/ella.

Con esta actividad lo que pretendemos saber las opiniones de todos los alumnos y saber si realmente conocen a sus compañeros, realizando esta actividad tan sencilla.

OBJETIVO:

- Desarrollar la comunicación verbal
- Reflexionar sobre sus compañeros
- Respetar el turno de palabra
- Fomentar la participación

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

Si hubiera algún problema entre algunos alumnos, también se puede solucionar con este juego, por ejemplo, diciendo si le molesta algo de esa persona.

Jueves

- Sesión 3. La abuelita

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Un niño es la abuelita, se sitúa en un extremo del campo elegido, el resto del grupo se coloca en el extremo contrario y comienzan hacerle preguntas sobre sus gustos. Ejemplo te gusta la sopa, la abuelita en función de si le gusta mucho o poco, contesta indicando el número de saltos y la magnitud de estos, para avanzar el niño que ha preguntado. El que llegue primero donde está la abuelita cambia el rol y pasa a ser la abuela. Los saltos serán: de sapo o rana, de canguro, de caballo... para que comprendan y entiendan que no solo hay un tipo de salto y que hay diferentes formas de realizarlo.

Observaciones: En función del grupo de niños que se tenga, se podrán distribuir por grupos de 6 personas, para que no se tarde tanto en dar la vuelta. O por el contrario, para que sea más divertido, se realizará el juego por parejas y ambos tendrán que saltar juntos según lo que diga la abuelita.

OBJETIVO:

- Dar a conocer los gustos personales del niño y comunicarse con los iguales de una forma lúdica respetando los turnos de la comunicación y juego
- Desarrollar actitudes de respeto y tolerancia
- Favorecer la coordinación y control motriz, así como la expresión corporal.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno

- **Sesión 4. Cangura Nicolasa**

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Se distribuirá a la clase en grupos en función de los personajes del cuento y cada uno de ellos interpretará las acciones que en el cuento se reflejan. Una vez realizada esta actividad, se les preguntará a los niños cómo se han sentido representando a los personajes.

OBJETIVO:

- Desinhibir a los niños en el desarrollo del cuento con la interpretación de los diferentes personajes.
- Fomentar la confianza en el aula.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno

Ver anexo: cuento.

TERCERA SEMANA

Martes

- Sesión 1. Pañuelo saltarín

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Dos grupos de personas colocados uno frente de otro. Los grupos deben tener el mismo número de participantes. Cada miembro será un número. Se comenzará por el 1 hasta el número total de miembros. Esto se hará en secreto para que sólo su grupo conozca la numeración. Una persona situada entre ambos grupos (en un lateral) sujetando un pañuelo dirá un número y saldrán de cada equipo los miembros que tengan ese número para hacer la siguiente secuencia:

- Se coge el pañuelo y va saltando hasta la línea en la que están sus compañeros, cuando pase esta línea sin ser pillado por la persona del otro equipo, será el ganador y el otro será eliminado.
- El equipo que antes se quede sin jugadores, pierde. Si el número de jugadores de un lado y otro no es igual, un miembro (o dos) del equipo que tenga menos componentes, jugará con dos números.

*Variante para niños con discapacidad auditiva: En vez de decir un número, ya que el niño con problemas de sordera no lo oye, se sacará este en una cartulina para que lo pueda reconocer con el sentido de la vista.

OBJETIVO:

- Desarrollar el lenguaje y la atención.

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno.

- Sesión 2. La ducha

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Los niños del aula se pondrán en parejas de dos en dos, un niño simulara la ducha y otro niño será el que se ducha.

El niño que simule la ducha será el que se encargará de enjuagarle dándole masajes por la cabeza cuello espalda y piernas, luego toca darle jabón por todas las partes del cuerpo para que quede bien limpio también por la cabeza cuello espalda y piernas.

Toca la hora de enjuagarse, por lo que simularemos el agua de la ducha con nuestros dedos y enjuagaremos otra vez por las mismas partes.

Toca secar con la toalla así pues con las manos secaremos las partes del cuerpo, y como no nos podemos ir a la cama con el pelo mojado soplaremos el pelo para que quede bien seco.

Al finalizar se cambiarán los roles.

OBJETIVO:

- Conocer su esquema corporal
- Fomentar la atención y la escucha
- Promover las relaciones sociales

MATERIALES NECESARIOS: Ninguno

Jueves

- Sesión 3. En busca del tesoro perdido

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Dividiremos la clase en grupos de 5-6 personas; una persona tendrá que buscar el tesoro con los ojos tapados mientras un compañero del equipo tendrá que ayudarlo a encontrarlo mediante indicaciones (izquierda, derecha, recto...) Además tendrán que volver también con los ojos tapados hasta donde están los demás componentes del grupo. El último grupo en llegar a dejar el objeto queda eliminado, por lo que ganará el

que más rápido vaya encontrando los objetos.

OBJETIVO:

- Fomentar la cooperación y la participación en grupo.
- Saber ubicarse en el espacio.

MATERIALES NECESARIOS: Cualquier objeto (tesoro).

- **Sesión 4. Somos bolos**

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Dividimos la clase en dos grupos. Uno de cada grupo llevará los ojos tapados; otro será el que dirige al que lleva los ojos tapados y los restantes del grupo serán los bolos. El juego consiste en que el que dirige tiene que guiar al invidente para llegar a arrojar todos los bolos con ayuda de una pelota. El grupo que antes consiga derribar los bolos ganará. Para mayor facilidad las personas que hacen de bolos deberán permanecer estáticos y el lanzador no podrá sobrepasar una línea concedida.

OBJETIVO:

- Fomentar la confianza y la participación en el aula.
- Saber ejecutar ciertas indicaciones

MATERIALES NECESARIOS: Pelota y bolos.

CUARTA SEMANA

Martes

- Sesión 1 y 2. Pasapalabra

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Pasapalabra es un juego televisivo que casi todos alguna vez hemos visto. En este juego se hará una imitación del famoso juego televisivo. Esta actividad se realizará durante una sesión, es decir, tendrá una duración de 50 minutos.

La ruleta está formada por todas las letras del abecedario y esta se completa cuando se responde de manera correcta a la preguntas. La respuesta debe empezar o contener la letra correspondiente.

Las palabras de esta ruleta no pertenecen a ningún grupo en concreto, sino que pueden pertenecer tanto a objetos, como a animales, países, partes del cuerpo...

El juego presenta dos opciones: la letra con la que se está jugando queda marcada, el niño escucha la pregunta y tiene dos opciones para elegir. Si la sabe, contesta a la pregunta, o si no la sabe tiene que decir Pasapalabra y pasa a la siguiente letra.

Para finalizar el juego debe estar todo el rosco o ruleta contestado de manera correcta. El problema es que si te equivocas no te da la solución. Las vueltas a la ruleta posteriores a la primera, se paran sólo en las letras que no se ha contestado correctamente o se hizo un Pasapalabra. Es un juego que no tiene límite, ya que se pueden dar todas las vueltas necesarias hasta conseguir todas las respuestas.

Hemos considerado necesario hacer una modificación en el juego por si los niños no consiguen acertar la palabra correcta. Una vez completado el rosco, las palabras que no hayan acertado se les enseñará una fotografía que corresponda con la palabra para que puedan adivinarla de manera más fácil. Por ejemplo: con la **A: Abrigo**.

De esta manera los niños tendrán una gran ayuda para averiguar la palabra.

El rosco presenta las siguientes palabras:

- **Abrigo:** prenda que te pones en el invierno para no tener frío
- **Boca:** parte de la cara donde se encuentran los dientes.
- **Caballo:** animal de cuatro patas que te puedes montar en él.
- **Dedo:** parte de la mano donde nos ponemos anillos.
- **Elefante:** animal muy grande con una trompa muy larga.
- **Fuente:** los encontramos en los parques y podemos beber agua de ellas.
- **Gato:** animal que podemos tener en casa y tiene bigotes.
- **Helicóptero:** transporte que puede volar.
- **Iglú:** dónde viven los esquimales.
- **Jirafa:** animal con cuello muy largo.
- **Kiwi:** fruta que es marrón por fuera y verde por dentro.
- **Lápiz:** objeto que lo utilizamos para escribir y se puede borrar.
- **Mochila:** objeto donde llevamos los libros y el almuerzo al colegio.
- **Nariz:** parte de la cara por donde podemos oler las flores.
- **Ñ:** contiene la “ñ”, parte del dedo que las mujeres se pintan.
- **Oveja:** animal blanco que nos lana.
- **Pantalón:** prenda de vestir que nos ponemos en las piernas y puede ser largo o corto.
- **Queso:** alimento que les gusta mucho a los ratones.
- **Reloj:** objeto que se pone en la muñeca y nos dice la hora que es.
- **Silla:** objeto que encontramos en clase y sirve para sentarnos.
- **Toalla:** objeto que utilizamos cuando salimos de la ducha para secarnos.
- **Uva:** fruta morada o verde en forma de bolitas
- **Ventana:** objeto que tenemos en casa y permiten pasar la luz.
- **W:** contiene la “w”, personas que viven en Hawái.
- **Xilófono:** instrumento musical
- **Yogurt:** alimento que se toma con cuchara
- **Zapato:** accesorio para proteger y dar comodidad al pie mientras realiza distintas actividades.

OBJETIVO:

- Adquirir vocabulario de una manera lúdica
- Respetar el turno de palabra
- Relacionar la imagen con el concepto correspondiente
- Comprender las diferentes letras que forman el abecedario
- Fomentar el trabajo individual y el grupal cuando sea necesario
- Mostrar una actitud positiva y participativa hacia la actividad

MATERIALES NECESARIOS: Cartulina con las letras.

DURACIÓN: Aproximadamente 1 hora.

Ver anexo: Ilustración 2

Jueves

- **Sesión 3 y 4. La oca**

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

La actividad es una simulación del popular juego de mesa la oca. En este juego, cada jugador tiene una ficha y avanza en el tablero según el número que se saca en el dado. En las casillas encontramos una imagen, en la cual, dependiendo de la casilla que le haya tocado, el niño deberá hablar acerca de lo que exprese la imagen. Para hacerlo sencillo y los niños sepan de qué hablar, cada imagen tendrá asignado un tema o una pregunta. Hay diversas modalidades de casillas; en las casillas de la oca avanzas hasta la casilla de la siguiente oca. Otras casillas te hacen retroceder y en otras pierdes turno. Gana el primer niño que llega a la meta.

OBJETIVO:

- Comprender y cumplir las reglas del juego.
- Poder transmitir a los demás el vocabulario que han aprendido.
- Expresar sus planes futuros, opiniones, gustos...
- Saber guardar el turno a la hora de realizar una actividad en grupo.

- Respetar a los compañeros.

MATERIALES NECESARIOS: Tablero de la oca.

DURACIÓN: Aproximadamente 1 hora.

Ver anexo: Ilustración 3

6.10 Evaluación

La evaluación en infantil, que corresponde al tutor, será global, continua y formativa. En primer lugar, partiremos de una evaluación inicial, para saber qué conocimientos tienen los alumnos y así fomentar el aprendizaje significativo.

En segundo lugar, realizaremos una evaluación procesual a lo largo de todas las actividades para recopilar información y comprobar si se puede hacer algún cambio

Y por último, para comprobar los resultados finales de nuestra propuesta, concluiremos con una evaluación final.

La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal de la recogida de información. Tendrá un carácter regulador del proceso educativo, ya que proporcionará una información constante de los aprendizajes, el ritmo y las características de cada alumno. La valoración será cualitativa, puesto que se recoge el proceso que lleva de aprendizaje y, si hacen falta, las medidas de refuerzo y adaptación.

Por otro lado, debemos comprobar si tras la realización de esta propuesta de intervención, hemos conseguido cumplir los objetivos propuestos y si se podría realizar alguna mejora.

7. CONCLUSIONES

Como hemos podido observar, el juego facilita a los niños la capacidad de relacionarse con los demás, descubrirse a sí mismos, conocer y explorar el mundo que les rodea y desarrollar su imaginación y su capacidad de comprensión.

Con la elaboración de este trabajo, queremos concienciar a los maestros sobre la importancia que tiene el juego para conseguir un ambiente basado en la socialización y la integración de todos los alumnos en las aulas de educación infantil.

Muchos de los autores citados en el marco teórico afirman que, a través del juego, los alumnos pueden desarrollarse íntegramente y adquirir todos los conocimientos básicos en la etapa de educación infantil.

Hemos aprendido diferentes tipos de juegos que podemos utilizar para poder conseguir la integración de todos los alumnos, además de diferentes formas para alcanzar la socialización en el aula, y poder trabajar a través del juego los diferentes ámbitos del aprendizaje (Psicomotor, cognitivo, afectivo-emocional y social).

El juego es una herramienta muy útil en educación infantil, porque además de trabajar las ocho competencias básicas de esta etapa, podemos enseñar a los niños cualquier conocimiento o concepto que nos propongamos, siempre y cuando tengamos un poco de imaginación y creatividad a la hora de crear las actividades.

Podemos decir que el desarrollo de las actividades propuestas está al alcance de cualquier docente, ya que son unas actividades sencillas y es un trabajo perfectamente aplicable en educación.

Las actividades desarrolladas se pueden realizar tanto en 3º como en 1º y 2º de Infantil, disminuyendo la dificultad y adecuarnos al conocimiento de los alumnos.

Tras la realización de este trabajo debemos hacer una serie de reflexiones:

En primer lugar, como hemos visto anteriormente, este tema se podría llevar a cabo en casi todas las aulas de educación infantil, puesto que hemos podido ver y comprobar a través de este trabajo la importancia que tiene el juego para el desarrollo y la educación de los alumnos.

En segundo lugar, proponemos romper con la monotonía y cambiar el estilo de aprendizaje, a través del juego y de actividades que suponen una mayor participación e interés por parte de los alumnos, ya que muchos de los contenidos que hemos trabajado en este proyecto, en las aulas de educación infantil se solían trabajar a través de fichas.

Este trabajo nos confirma la importancia que puede tener el juego hoy en día en las aulas y comprobar cómo a través de él se pueden enseñar y aportar las mismas o incluso más cosas que a través de unas simples fichas de trabajo.

Podemos afirmar gracias a las reflexiones teóricas e investigaciones realizadas, que una de las herramientas que mejor favorece la imaginación y creatividad en los niños es el juego, pero queremos hacer hincapié en la buena formación e imaginación que tiene que tener el profesorado a la hora de realizar las actividades.

Es fundamental que el docente tenga buenas ideas y diferentes recursos para enseñar todo tipo de conocimientos a estas edades, ya que los niños suelen cansarse muy rápido si utilizamos una actividad durante bastante tiempo. Teniendo mucha variedad de actividades y esto, solo se consigue a través de nuestra imaginación.

En tercer lugar, uno de los aspectos más importantes en este trabajo es la socialización. En las actividades propuestas, casi todas se basan en la participación de todos los alumnos y el trabajo el grupo, para poder conseguir un aula basada en la integración y en la diversidad del alumnado, dejando a un lado la discriminación.

Para concluir, en referencia a la propuesta elaborada, entendemos que es bastante sencilla de llevarla a cabo en un aula, ya que se compone de una metodología muy interesante y bastante efectiva.

Como docente, este trabajo hubiese sido más completo si se hubiera podido llevar a la práctica, ya que se podrían haber aportado más actividades sobre cómo conseguir la integración de todos los niños, porque todos sabemos que estando en un aula y poniendo las cosas en práctica aprendemos mucho más y nos pueden salir infinidad de ideas nuevas. Pero no descartamos la idea de poder llevarlo a la práctica en un futuro como docentes.

La realización de este trabajo me ha resultado muy gratificante, ya que nunca había realizado un trabajo basado sobre todo en el juego y me he dado cuenta realmente de la importancia que tiene en educación infantil.

Gracias a diferentes reflexiones e investigaciones encontradas en multitud de trabajos, he conseguido recopilar información suficiente para realizar mi propio trabajo sobre este tema. Por este motivo pretendo que todo lo que expongo en este trabajo, sirva de aportación de futuras investigaciones y reflexiones, dejando la puerta abierta a nuevos trabajos.

Además del trabajo que ha costado realizarlo y tras una larga investigación que nos puede servir de apoyo y de base para formarnos mejor, y la dedicación aportada, nos sirve para mejorar y progresar en nuestro posible futuro como maestras.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco, S. G. (2009). “Sobre el concepto de juego”. *Vol 7, Aula*.
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. (Comp.de.J.L.Linaza): *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Cuevas, P. G. (1995). “La educación infantil: modelos de atención a la infancia”. *Revista Complutense de Educación*, 6(1), 101.
- Córdova Vélez, L. J.(2012). *El juego como potencializador de las destrezas de niñas y niños de 4 y 5 años de edad*. Tesis de pregrado. Repositorio digital de la universidad de Cuenca.
- Delgado, M. G.(2004). “La bondad del juego, pero...” *Escuela Abierta*, 7
- De Almeida, M. T. P.(2007). *El juego cooperativo y la cultura de la paz en La educación infantil*. I Congreso Internacional de Innovación Docente: transdisciplinariedad y ecoformación. Barcelona.
- Dris, M.(2010). “La importancia del juego en educación infantil y primaria”. *Revistas digital: Innovación y experiencias educativas*. Nº35.
- Esteban, J. J. (2012). *El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica. Educación infantil*. Trabajo Fin de Grado UVA. Universidad de Valladolid.
- Falcón, I. G. y Muñoz, A. R.(2002). “El proyecto ciudad arco iris: Jugar para aprender, aprender para jugar”. ISSN 1575-0965. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13 (3), 133-140.
- García, A., y Llull, J. (2009). “El juego infantil y su metodología”. Madrid: *Editex*
- García-Tuñón, M. A. P., y Rubio, R. M. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. UNED
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil (Vol. 7)*. Ediciones Morata.

- Landazabal, M. G. (1995). "Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos". *CL y E: Comunicación, lenguaje y educación*, (25), 91-106.
- Linares, I. D. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Paraninfo.
- Linaza, J. L., y Maldonado, A. (1990). "Juego y desarrollo infantil". *JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva*, 2.
- Muñoz López, L. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Trabajo Fin de Grado UVA. Universidad de Valladolid.
- Piaget, J., y Teóricos, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.
- Piaget, J. (1986). "Psicología evolutiva". Editorial Paidós.
- Rodríguez Jácome, M. J. (2013). *El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social*. Trabajo Fin de Grado UVA. Universidad de Valladolid.
- Solórzano Calle, J. D. R., y Tariguano Bohórquez, Y. S. (2012). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática* (Doctoral dissertation).
- Taipe Caiza, O. J. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial*. Tesis-Educación parvularia. Repositorio Digital UCE.
- Torga, M. C. y de Idiomas, E. S. (2010). "Vigotsky y Krashen: zona de desarrollo próximo y el aprendizaje de una lengua extranjera". *Reflexiones sobre educación*. Universidad Nacional del Comahue.
- Torres, C. M. (2002). "El juego como estrategia de aprendizaje en el aula". *Extraído de Artículos, Pre-prints* (Centro de Investigaciones para el Desarrollo Integral Sustentable (CIDIS)). Disponible en: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf-Mérida-Venezuela. (Fecha de consulta: 20-11-2014).

RECURSOS ELECTRONICOS

Cuentos Infantiles cortos publicados todos los días. En Luna. Disponible en:

<http://www.cuentosenluna.com/cuentosinfantiles/antiguos/> (Fecha de consulta: 20-11-2014).

9. ANEXOS



Figura 1

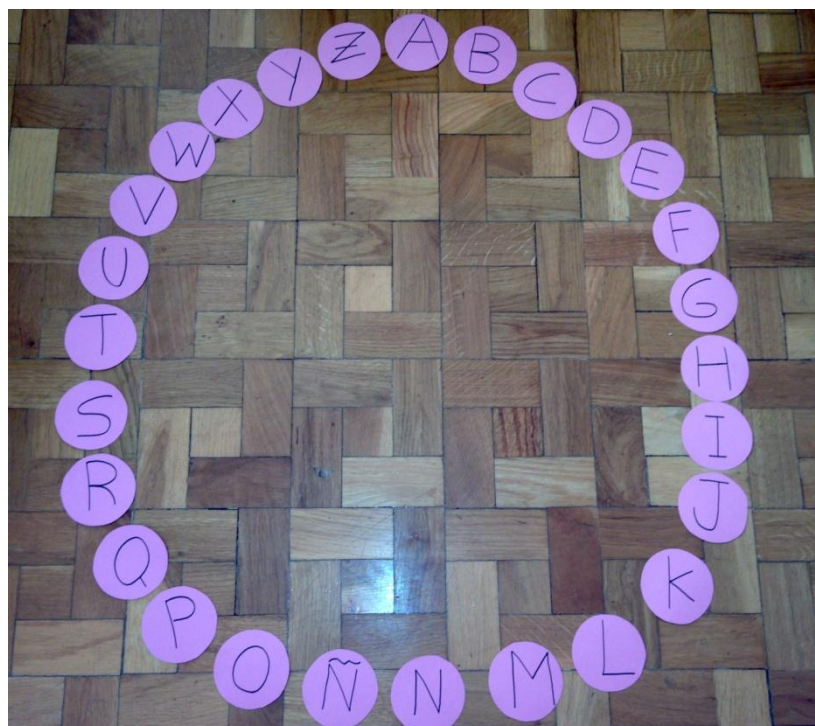


Figura 2



Figura 1

Cuento Nicolasa

Nicolasa es una canguro alegre, no le gusta la lluvia, porque el día que llueve su amo no le deja salir a jugar. Su amigo el sapo Casimiro le hace compañía en sus juegos.

Nicolasa es muy coqueta, y nada más despertar se peina el rabo y se limpia las patitas y la cara con agua y jabón. Ha salido el sol, Nicolasa mueve el rabo muy contenta y sale disparada hacia el prado para oler la hierba fresca y tumbarse en ella.

Es una canguro muy inquieta, no puede estar parada. Se pasea por el prado, como si fuera una modelo. ¡Es tan presumida!.

Se baña en la charquita del río y después se mira en sus aguas, para ver lo guapa que está. Pero la pobre Nicolasa ha dado un tropezón y se ha caído de cabeza en el pequeño río.

No puede salir y empieza a pedir ayuda a sus amigos.

¡Casimiro, Casimiro, ven por favor, que me ahogo!

Casimiro, muy preocupado, llamó al caballo Bruno, que se había quedado en el establo.

¡Ven pronto, ven pronto, Bruno, que la canguro Nicolasa se está ahogando!.

Bruno corrió con sus ágiles patas, hasta llegar al río. Con la ayuda de los dos amigos, Nicolasa pudo salir de allí.

¡Me he dado un buen susto, la próxima vez tendré más cuidado! decía: Nicolasa. De vuelta a casa, su amo la vio mojada y dijo:

¡Nicolasa, otra vez has tenido una aventura, mañana seguro que estarás un poquito resfriada!

Al día siguiente, la canguro sí, estaba resfriada, pero con el cariño y el cuidado de todos sus amigos se curó rápidamente.