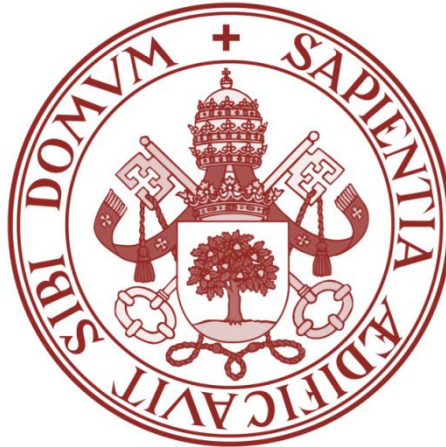


**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
E. U. DE EDUCACIÓN DE PALENCIA**

**GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
TRABAJO FIN DE GRADO**



**LA PRESENCIA DEL JUEGO EN LOS
MATERIALES DIDÁCTICOS Y EN
LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS
SOCIALES**

TRABAJO REALIZADO POR

SARA MÉLIDA INFANTE

TUTORIZADA POR

MERCEDES DE LA CALLE CARRACEDO

JUNIO 2012

RESUMEN

El juego es una pieza clave en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas¹, por lo tanto, el objetivo clave de este estudio es analizar la presencia de las actividades lúdicas en las aulas. Para ello se ha realizado un análisis de uno de los métodos más utilizados en las aulas del segundo ciclo de Educación Infantil. Se analizan los libros de fichas y actividades que presenta una editorial para los tres cursos de infantil. Se realiza un análisis global de las mismas, y se presta especial atención a los juegos que plantean y cómo se aplican los mismos en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Palabras clave: Juego, Ciencias Sociales, Método de fichas, Análisis de material didáctico, Educación Infantil.

ABSTRACT

The game is a key element in the development and learning of children, therefore, the key objective of this study is to analyze the presence of recreational activities in the classroom. This has been an analysis of one of the methods used in the classrooms of second cycle of primary education. We analyze the records and books featuring an editorial activities for the three courses for children. We performed a comprehensive analysis of the same, paying special attention to the posed games and how they apply them in teaching Social Sciences.

Keywords: Game, Social Sciences, method sheets, materials analysis, Early Childhood Education.

¹ Nota importante: En este Trabajo todas las denominaciones que se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACION.....	1.
2. OBJETIVOS.....	2.
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	3.
3.1. TEORÍAS PSICOLOGIAS DEL JUEGO.....	3.
3.1.1 Teorías clásicas sobre el juego.....	3.
3.1.2 Teorías modernas sobre el juego.....	6.
a) Henry Wallon.....	6.
b) Jean Piaget.....	8.
c) Vygotski.....	11.
d) Bruner.....	13.
3.2. TEORÍAS PEDAGÓGICAS SOBRE EL JUEGO INFANTIL.....	14.
3.2.1 el juego y el desarrollo del lenguaje.....	14.
3.2.2. El juego y la creatividad.....	16.
3.2.3. El juego en la resolución de conflictos.....	17.
3.2.4. El juego en el desarrollo de diferentes capacidades.....	18.
3.3. EL JUEGO EN LAS CIENCIAS SOCIALES.....	19.
4. METODOLOGIA O DISEÑO.....	23.
5. ANÁLISIS DE MATERIAL DIDÁCTICO.....	28.
5.1. INTRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN.....	28.
5.2. ANÁLISIS.....	31.
5.2.1. Primer curso del segundo ciclo de infantil.....	32.
a) Primer trimestre.....	31.
b) Segundo trimestre.....	34.
c) Tercer trimestre.....	35.

5.2.2 Segundo curso del segundo ciclo.....	36.
a) Primer trimestre.....	36.
b) Segundo trimestre.....	38.
c) Tercer trimestre.....	39.
5.2.3 Tercer curso del segundo ciclo: Cinco años.....	41.
a) Primer trimestre.....	41.
b) Segundo trimestre.....	42.
c) Tercer trimestre.....	43.
5.3. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE MATERIAL.....	44.
6. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES.....	47.
7. BIBLIOGRAFÍA.....	59.
8. ANEXOS.....	51.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACION

El juego es una acción que realizamos todos y cada uno de los seres humanos del mundo, independientemente de nuestro color, raza, país de origen, sexo, religión o condición. No importa la edad que tengas o a qué te dediques, todos y cada uno de nosotros jugamos; desde el ejecutivo que traza unos dibujos mientras habla con su móvil sobre negocios, hasta el bebé que patalea en su cuna a unos peluches que cuelgan de ella. El juego es innato y de ahí su gran importancia. Pero, sobre todo, el juego es una de las grandes herramientas que un niño o niña tiene para aprender, con lo cual, su uso en las aulas como recurso de enseñanza por parte de los docentes es imprescindible. El juego es imprescindible en el aprendizaje, pero también lo es en el desarrollo cognitivo, en la relación interpersonal, en el conocimiento de lo que nos rodea, etc. Por eso el juego es considerado la metodología básica en Educación Infantil, tal como dispone el Real Decreto 122/2007, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil.

Muchos son los estudios que sobre el juego se han realizado, y muchos los teóricos que de él han estudiado, por lo tanto, lo que se pretende con este trabajo es sintetizar la información sobre el tema del juego y su aplicación en el aprendizaje de las ciencias sociales, y analizar si realmente el juego está presente en uno de los métodos más extendidos de trabajo que se usan en las aulas de educación infantil actualmente, los libros de fichas.

Pero para ello hay que tener en cuenta que juego y juguete son diferentes, juego es esa acción que realizamos con un determinado motivo, mientras que el juguete es el objeto con el que realizamos la acción de jugar, pero no es el juego en sí mismo. Se puede tener el mejor juguete del mundo en una estantería pero si nunca se usa, nunca se estará jugando con él. Además, el hecho de que no se use ningún juguete o material, no conlleva que no se esté jugando.

Por lo tanto, para realizar el trabajo y teniendo en cuenta los criterios que se proponen en el documento oficial “Guía de Trabajo de Fin de Grado” (2012), de la UVA, se ha realizado un “proyecto de investigación aplicando metodologías y técnicas básicas de investigación”, como una iniciación a la investigación educativa, en este caso concreto, de uno de los métodos más usados en las aulas del segundo ciclo de Educación Infantil.

2. OBJETIVOS

Con este trabajo de fin de grado se pretenden conseguir ciertos objetivos, tanto a nivel formal, en relación con las exigencias que se imponen desde la UVA para su realización, hasta a nivel profesional y personal, a través de un estudio sobre un tema que se considera muy importante y de obligado conocimiento a la hora de trabajar en el aula de infantil.

El primer objetivo se centra en la formación profesional personal, que se está preparando para guiar una clase en el futuro. Es decir, que se pretende con el trabajo hacer una profundización teórica y analítica de ciertos aspectos muy ligados a la práctica educativa en educación infantil, para tener un conocimiento más amplio sobre la etapa y la posible práctica educativa.

Otro de los objetivos que se tiene con este trabajo es el de aprender a crear técnicas de investigación, para aplicarlas en el aula. En este caso con los materiales curriculares que se usan más a menudo: el método de fichas.

Teniendo en cuenta que el juego aparece en el tema central de todo este trabajo, se pretende hacer un estudio sobre la actividad lúdica, comenzando por conocer lo que las teorías psicológicas clásicas y modernas dicen, y lo que según la pedagogía, el juego desarrolla; para dar una visión general sobre la importancia o no del mismo según los estudios de numerosos autores, y el porqué de ello.

Partiendo de los conocimientos que se tienen, junto con los nuevos obtenidos, se plantea investigar si ese juego aparece en las aulas de educación infantil durante las clases habituales, a través de un análisis de los libros de fichas que predominan en la mayoría de aulas del ciclo cero, tres.

Además como el trabajo queda centrado también en las ciencias sociales, se estudiará si realmente esas prácticas educativas se adaptan a esta enseñanza- aprendizaje, y si lo hacen a través de metodologías lúdicas.

Debido a la necesidad de crear una parrilla de análisis adaptada al trabajo que se realiza, otro de los objetivos es aprender a crear a través de la revisión de diversos materiales, uno propio que se adapte a las necesidades y características del trabajo.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. TEORÍAS PSICOLOGÍAS DEL JUEGO

Numerosas son las teorías en las que se trata el juego y su importancia, por lo tanto, se han intentado concretar, seleccionando aquellas que son las más relevantes para muchos autores que se citarán a continuación, y teniendo siempre como referencia los objetivos que se pretenden conseguir con el trabajo. Teorías que intentan responder al porqué de la importancia del juego y el porqué de su interés educativo.

Teniendo como principal referente los estudios de Rosario Ortega (1992) y de Linaza, J.L. (1991), así como otros estudios que posteriormente se nombrarán, se pasa ya a concretar las diferentes características de cada una de esas teorías, que se han dividido en dos grandes grupos: teorías clásicas y modernas.

3.1.1 Teorías clásicas sobre el juego

Como señala Ortega, R y Linaza, J.L., ya Spencer, en 1855, en su libro “Principios de Psicología” y posteriormente en “Educación”, presta una gran importancia al tema del juego. Él defiende que a medida que los humanos hemos evolucionado y progresado tecnológicamente, hemos ido teniendo cada vez más tiempo libre. Ratos “muertos” o periodos de descanso en los que necesitamos emplear nuestra energía, y lo hacemos mediante el juego. Esta explicación justificaría esos juegos de persecución, agresión etc. Que se dan naturalmente tanto en animales como en humanos. Para él, el juego es ese modo de expansión, de entretenimiento que no tiene otro sentido que la descarga de un exceso de energía acumulada.

Aunque actualmente, en el ámbito pedagógico puede que esta teoría se corresponda con el uso que se le da a los recreos en los colegios infantiles, considerados una forma de expansión o manera de gastar ese sobrante de energía interior; muchas han sido las teorías posteriores que dan un sentido más amplio que el de simple descarga energética. Por ejemplo, las teorías que hablan de este acto como una preparación para la vida adulta, como las que señalan Ortega, R.(1992)y Linaza, J.L. (1991), sobre Wundt, 1887 o Groos ,1898.

Para ambos, la niñez es una forma de preparación para la madurez y la adultez, aprendiendo mediante el juego poco a poco, los roles adultos. Para Wundt, el hombre tienen una necesidad de trabajar para vivir y el niño, mientras juega, aprende a gastar esa energía que de mayor tendrá que aplicar en el trabajo.

Por otra parte, Groos, afirma que “no jugamos porque seamos niños, sino que se nos ha dado la niñez precisamente para jugar”, indicándonos con esto que hay una especie de preparación para la vida adulta que se realiza a partir de la acción lúdica. Es decir, basan las del juego como pre-ejercicio.

Ortega, R y Linaza J.L., anteriormente ya citados, destacan otras teorías como las de Buytendijk de 1923, que intentan desbancar a las anteriormente expuestas, basando el juego en la inmadurez infantil y no en el pre-ejercicio. Según este psicólogo, las formas instintivas de actividad y los mecanismos nerviosos, maduran independientemente del ejercicio que se realice para ello. Defiende que el juego se produce por los cambios de conducta que se dan en los niños. Para él, la propia infancia tiene rasgos y características distintas de las de los sujetos adultos, y por ello, sus comportamientos son diferentes.

Rosario Ortega (1992), indica que para Buytendijk, hay cuatro grandes rasgos que marcan los cambios en la infancia: la cortedad o timidez, la ambigüedad de los movimientos y el carácter impulsivo de estos y la actitud patética ante la realidad. Estos aspectos son los que llevan al niño a jugar, pero no determinan la conducta, sino que son simples prerequisites para que el juego se produzca.

Buytendijk, consideraba que todo lo que produce alegría puede considerarse juego. Además afirma, que el contexto influye mucho en esta acción, al igual que los objetos con los que el niño la realiza; que han de ser en parte conocidos y en parte desconocidos, para provocarles esa curiosidad para actuar sobre ellos y realizar ese juego.

Rosario Ortega y Linaza, destacan también a otros teóricos clásicos en relación con el juego. Entre ellos Claparède, Spencer o algún seguidor de la Gestal como Kofka y Lewin

Claparède o Spencer, hablan del juego como un acto que sólo se produce en animales superiores (mamíferos), que es complementario a las aptitudes plásticas y artísticas, y que constituyen el equivalente al instinto animal en los humanos.

Linaza, J.L. (1991), sostiene que:

Para Claparède, la definición de lo que es juego viene dada por quien juega, por su modo de interactuar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto. (Pág. 47)

Según Ortega, R. (1992), otras teorías que fundamentan el juego basándolo en la inmadurez propia de la infancia, son las que se desprenden de la Escuela de la Gestalt, y donde podemos destacar, principalmente a dos: Kofka y Lewin.

Kofka en 1934, consideraba el juego como el uso inmaduro que se da a los objetos por parte de los niños. Para él hay diferentes etapas de desarrollo, la primera la considera como la base de todo, y en la segunda en la que ya se complejizan las estructuras de las acciones, se van diferenciando en la mente del niño dos mundos: el propio y el exterior. Es en ese mundo propio es en el que el juego tiene un papel importante. El juego es la forma en la que el niño expresa su flexibilidad mental y de acción. Así un objeto puede tener diferentes valores en las diferentes situaciones. El juego hace que el niño movilice sus estructuras básicas de forma dinámica y funcional.

Lewin, por su parte, y sin apartarse mucho de la teoría de Kofka, trató de establecer las diferencias entre la situación seria y la lúdica, diferenciando como su compañero diversos estratos o mundos. Uno de esos estratos, sería el irreal, y ahí es donde estaría el mundo de la fantasía, donde se puede conseguir cualquier cosa, aunque en la vida real no sea así. Y el juego también permite hacer eso, con lo cual quedaría enclavado es ese mundo irreal. Por eso el juego es válido también para los adultos; ya que se trataría de la plasticidad del psiquismo aunque a medida que pasan los años pierda esa flexibilidad.

Estos, junto con otros, fueron algunos de los que estudiaron el juego como modo de evolución, maduración, acercamiento a la realidad, etc. Sin embargo, hay varias figuras clave a la hora de comprender el juego en la etapa infantil: Henry Wallon, Piaget, Vygotski y Bruner, con sus diferentes teorías, son piezas fundamentales para el

conocimiento de esta materia y por ello les dedicamos dentro de este marco general, un apartado concreto.

3.1.2 Teorías modernas sobre el juego

Prestando ya más atención a las teorías más contemporáneas, se tratan en este epígrafe autores de la época moderna como Henry Wallon, Jean Piaget, Vigotsky y Bruner, que parte de sus estudios se basan también, sobre el juego en la infancia.

e) Henry Wallon.

Según Rosario Ortega (1992), Henry Wallon, en una de sus grandes obras, “*L’ evolutionpsycologique de l’enfant*”, 1941, dedica una buena parte de la obra a analizar la naturaleza del juego.

Para él, jugar es parte de la naturaleza del niño, y por lo tanto, es una acción que ayuda al niño a adaptarse al mundo, al igual que otras actividades infantiles. Para Wallon, el juego se confunde con la actividad total del niño, ya que es espontánea y natural.

Cuando analiza las características de dicha actividad observa que para los infantes no supone un gran esfuerzo, aunque se gasten energías, que por otro lado son del mismo tipo de las que usamos los adultos cuando trabajamos.

Ortega destaca las palabras de H. Wallon: “el juego contiene en cierta medida las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia. Pero éstas se realizan con una actitud tal que proporcionan placer y desahogo.”

Wallon, critica todas las teorías anteriores, ya que considera que las premisas de partida no son las adecuadas. Para él, el juego se produce por el contraste entre la actividad librada y aquella a la que normalmente se integra. Piensa que lo que él llama la “materia del juego” es la misma que la de aquellas actividades que consideramos que no son juego, la única diferencia es la disposición que en el juego se producen los objetos y los sucesos, y la actitud que la persona adquiere hacia esos actos.

En su teoría, cobra una relevante importancia la imitación. Henry Wallon, considera que el niño juega a imitar modelos, pero no de cualquier cosa, sino aquello que es

relevante para su vida, de lo que le influye en sus sentimientos y emociones, y así, asimila y se acerca a dichos modelos que son elegidos del entorno cercano. En este aspecto, su teoría se asemeja en parte a la de Vygostki, que luego se explicará.

Así, para Wallon, toda actividad puede convertirse en un juego, siempre que se realice libremente, porque se quiere, y por lo tanto, cualquier juego puede dejar de serlo si se obliga a realizarlo, aunque esto no quiere decir que internamente el juego no tenga unas obligaciones.

La interpretación de Wallon, está muy cerca de la de Buytendijk, autor de una de las teorías clásicas, en el sentido de que ambos consideran el juego como “una actividad de naturaleza proyectiva de las características del desarrollo”, es decir que el juego es el modo que tiene el niño de acercarse a la realidad, conocerla y asimilarla. Por lo tanto en las diferentes edades, el juego variará, dependiendo del desarrollo de los niños y niñas.

Dentro de su teoría, Wallon, también se pregunta ¿por qué se juega?, y oponiéndose a la teoría de Spencer que decía que el juego se usaba para desviar la energía que nos sobra, nos dice que el juego se produce para “cambiar el ritmo energético de la adaptación al medio”.

Este autor, hace una clasificación del juego de acuerdo a la evolución psicológica general de los niños, a través de una perspectiva globalizadora, que integran todos los aspectos que intervienen en el desarrollo del ser humano. En su clasificación encontramos los siguientes grupos:

A) Juegos funcionales:

Son los más simples, que consisten en mover diferentes partes del cuerpo, estirarse, encogerse, etc. Estos movimientos se realizan buscando un significado, pese a que son muy elementales y que en ellos predomina la causa-efecto, Wallon los relaciona con una evolución del gesto y la postura.

B) Juegos de ficción:

Son los que ahora denominamos juegos simbólicos, y que se corresponden con estructuras ya más complejas que son del tipo jugar a las muñecas, pasear un peluche como si fuese una mascota....

C) Juegos de adquisición:

Son las actividades de aprender canciones, leer cuentos, etc., que son formas relajadas de aprender nuevas cosas.

Otros de los aspectos destacables de la teoría de Wallon, es, por ejemplo, cuando analiza el tipo de afecto que se da en el juego, y acepta las investigaciones realizadas en 1946, que muestran una relación muy estrecha entre el comportamiento lúdico y los sentimientos escatológicos. O cuando descubre que la imitación infantil se produce para comprender las relaciones entre la gente.

Pero, sin duda, lo más relevante del psicólogo francés es su convicción del paralelismo natural que hay entre juego y desarrollo.

f) Jean Piaget

Para Linaza, J.L. (1991), Calle, M. de la (1999) o Zalazar, D. (2008); Piaget en su libro *“La formación del símbolo en el niño”*, desecha la idea de concebir el juego como una función aislada, sino que lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo. Para él la actividad lúdica es una conducta. Y para que dicha conducta se produzca, se tienen que dar los siguientes parámetros:

- Que se realice por placer. El juego se entiende como lugar de desahogo de conflictos afectivo-emocionales.
- Que su objetivo sea la actividad lúdica en sí misma. Para Piaget, el juego no busca eficacia ni resultados, es autoelítico; frente a la conducta que poco a poco se va haciendo heterolítica, es decir centrada en las cosas.
- Que sea algo que el niño realice por impulso propio.
- Falta de organización. No hay una estructura organizada porque se opone al orden lógico del pensamiento.

Piaget afirma que el juego tiene un fin en sí mismo, mientras que en la actividad intelectual, ese fin se encuentra fuera. Por lo tanto la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, que busca el equilibrio entre asimilación y acomodación, sino que en el juego predomina la asimilación. El niño no se adapta al mundo, sino que deforma el mismo para adaptarlo a sus deseos y al yo.

“Lo más importante de la formulación Piagetiana es que el niño tienen la necesidad de jugar, porque esa es su forma de interaccionar con una realidad que le desborda por todos los sitios y cuya exigencia de acomodación a ella terminará por romper psicológicamente al sujeto” (Linaza (1991), p. 52)

Uno de los aspectos más importantes de su obra es su clasificación de los juegos. Según Calle, M. de la y Zalazar, D. (2008); Piaget clasifica los juegos partiendo del periodo sensoriomotriz, centrándose en las características estructurales de los mismos, y no dando importancia a otros aspectos como el contenido, la función ni el origen. Clasifica así los juegos en tres grandes grupos:

1. Juego de ejercicio o sensoriomotriz (0 a 2 años)

Esta etapa se caracteriza por la prolongación de alguna acción, sólo por el mero placer funcional. Comienza en el sub-estadio II del periodo sensoriomotriz (de 1 a 4 meses) y en este momento la acción se repite por el placer funcional o por el placer del dominio (tocar por tocar, producir algún sonido, etc.). En el tercer sub-estadio (4 a 8 meses), el juego es la acción funcional que se ejerce sobre las cosas y se experimenta por el placer de ser la causa de algo, por lo tanto las acciones se repiten innumerables veces. Entre los 8 y los doce meses, en el estadio de coordinación de esquemas secundarios, lo que se hace es aplicar esquemas viejos a nuevas situaciones para ver el resultado. Hasta el sub-estadio V (12 a 18 meses) se desarrolla el juego de ejercicio pre-verbal y en él el niño imita sistemáticamente y se explora lo nuevo, convirtiéndose el juego en esto. A partir del VI (18 a 24 meses), se desarrolla el juego simbólico.

Dentro de estos juegos de ejercicio, también enmarca los juegos de ejercicio de pensamiento, que se diferencian de los de la siguiente etapa en que no son simbólicos.

Estos juegos dejan de producirse por saturación. Es decir, cuando la acción se ha realizado tantas veces, que se ha exprimido todo lo que se podía aprender de ella, y ya no se va a tener ninguna novedad. El juego de ejercicio evoluciona, y como dice Piaget "...se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos."

2. Juego simbólico:

Piaget se basa en el egocentrismo infantil para analizar el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer "como si". Aquí el niño y la niña adquieren capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, y son capaces de recordar

imágenes o acontecimientos. Partiendo de esa base, lo que se hace es usar esos conocimientos, modificándolos a algo ficticio, para que se produzca el juego.

Esta etapa, aleja ya al juego del simple ejercicio, sino que comienza a tener un significado.

A su vez, el juego simbólico puede dividirse en dos momentos:

- Apogeo del juego simbólico (2 a 4 años): al comienzo, el símbolo es muy egocéntrico, se comienzan a realizar el “como sí” de acciones que él mismo realiza con frecuencia, para trasladar luego esta actividad a otros objetos. Luego, ya comienza el “como sí” de los adultos, que posteriormente extrapola a los muñecos. A los tres años, ya el juego simbólico es muy complejo, se enriquece enormemente, está lleno de imaginación, las escenas ya son muy pensadas y complejas, etc.
- Declinación del juego simbólico (4 a 7 años): el egocentrismo cada vez es menor, y el juego se va transformando en una imitación de lo real, desapareciendo ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los demás, ya que se está desarrollando el juego colectivo.

3. Juego de reglas (7-12 años):

Implica ya unas relaciones sociales o interpersonales, en las que la regla es aceptada por el grupo y su incumplimiento es sancionado. Las reglas aparecen a los cuatro a cinco años, pero es de los siete a los once cuando se constituyen como algo fijo en el juego del participante. A partir de los 11 o 12 años, se da ya una mayor adaptación social, y es donde aparecen los dibujos, los trabajos manuales, etc. Más adaptados a la realidad, que serán los únicos que perduren, según Piaget, en la edad adulta.

Dentro del juego se pueden diferenciar dos tipos de normas, aquellas que han estado siempre, que se han transmitido de generación en generación y que forman parte del contexto social, y aquellas que se imponen en un momento concreto ante una actividad determinada. Este segundo tipo de normas se dan principalmente entre iguales, lo que para Piaget significa un avance en la reciprocidad y la socialización. Zalazar, D cita que según Piaget “Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.” (Pág. 5)

Algunas veces se ha tachado a Piaget de hacer unas clasificaciones muy excesivas y marcadas, ya que el hecho de que un tipo de juego sea característico de una determinada edad, no quiere decir que una vez haya aparecido, no se pueda dar en otras etapas diferentes, porque el juego se entremezcla con todos los demás.

Según Calle, M. de la (1999), La clasificación de los juegos, según Piaget sería:

TIPOS DE JUEGOS	EDAD	ETAPAS DE DESARROLLO INTELLECTUAL
Juegos sensoriomotores	Desde los primeros meses	Periodo Sensoriomotor
Juegos Simbólicos	De los 2 a los 6 años	Periodo Preoperacional
Juegos de Reglas	Desde los 7 años	Periodo Operacional

(Página103)

g) Vygotski.

Según Ortega, R. (1992) y Linaza J.L (1991), la teoría de Vygotski se corresponde con la perspectiva sociocultural del juego. Hay pocos trabajos de este psicólogo sobre el juego, pero los que hay son muy claros y concisos.

Para él es un error considerar el juego como una actividad placentera, como hasta el momento habían dicho otros teóricos del tema. Y dice que es errónea por dos razones: la primera es que hay otras actividades más placenteras que el juego, y la otra que el placer del juego consiste en el resultado que se obtenga, y esto no siempre ocurre, ya que muchos juegos no consiguen el resultado esperado y por lo tanto dejan de ser placenteros.

Para Vygotski, detrás de cada acción humana hay una necesidad o una motivación. La maduración de esas necesidades es uno de los aspectos principales del desarrollo, y por lo tanto del juego. Para él, la evolución de las capacidades psicológicas, el sujeto la resuelve mediante el juego.

Vygotski piensa que el origen de la actividad lúdica es la acción; y la característica general es una elaboración que surge a partir de una necesidad no resuelta, que el ambiente no satisface, en el conjunto de acciones adaptativas que el niño realiza cuando no tiene todavía la capacidad de comprender la frustración como algo que se impone a un logro. Para él, el verdadero juego es el juego simbólico o de representación.

En la edad preescolar, cuando aparecen en los niños los deseos que no pueden ser gratificados instantáneamente, éstos entran en ese mundo ilusorio, donde se puede alcanzar todo lo que una quiera. A la actividad que se producirá para satisfacer esas necesidades no satisfechas, Vygotski lo llamará juego. Él, también nos habla de que el juego es una representación de una realidad ideal, realidad que posee unas características que el niño o niña selecciona y que se reproducen tratando de ajustarse a la realidad. Además habrá unas reglas de acción y unas normas que den sentido a lo que se está haciendo. Por lo tanto el juego simbólico si tiene unas normas que vienen impuestas por el contexto, y los juegos de reglas tienen los que se les imponen.

Considera Vygotski que el juego y su estructura, va variando a medida que el niño va creciendo.

Antes de los tres años, el niño no tienen la capacidad suficiente como para usar las cosas en otro sentido que no sean el que en sí misma tiene, es decir la cuchara para comer, la manta para taparme, etc. A esta edad la percepción está integrada en la acción. En el juego los objetos pierden esa fuerza determinante y el niño comienza a actuar con ellos más allá de lo que le ordenen las normas implícitas a los mismos. La acción de usar los objetos con una finalidad que no sea la propia, hace que significado y significante se dividan.

En la edad preescolar, el niño ya es capaz de diferenciar lo que es y lo que parece ser, lo que se piensa y lo que se dice, etc. Es a partir de esa edad, cuando el niño ya puede acceder a la mentira, cuando empieza a darse cuenta que todo no es como él creía que era, etc.

El verdadero juego simbólico se da cuando el niño es capaz de separar el pensamiento de la acción. El juego proporciona esa transición entre la separación de la acción y el significado.

Para este psicólogo, el juego está completamente influenciado por la situación histórica y sociocultural del niño. No puede darse el mismo juego simbólico en un niño que viva en la miseria que aquel que vive en la opulencia, por ejemplo. Por lo tanto él se opone a todas aquellas teorías que pretendían equiparar el juego infantil con el juego animal, porque desde que nacemos la razón social dirige y mediatiza la actividad humana.

h) Bruner.

Según Moyles (1990), para Bruner el juego ha de ser considerado como un proceso, y recogiendo las palabras del estadounidense nos dice: *“Porque la característica principal del juego no es su contenido, sino su modo. El juego constituye un enfoque de la acción, no una forma de actividad”* (pág. 25). Es decir, que el juego en sí es la acción, lo que se hace, un proceso difícil de definir.

En la conferencia dictada por Bruner (1983), debido a la invitación de la Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña; él hace una relación entre juego, lenguaje y pensamiento, estableciendo así las funciones elementales del juego en los niños son las siguientes.

1. En el juego las consecuencias no son tan graves en cuanto a los errores y fracasos. El juego no tiene resultados frustrantes para el niño. Por lo tanto es un medio de exploración perfecto.
2. El juego sirve como modo de exploración e invención. Cuando están jugando, los niños modifican los medios de conseguir el fin, por lo tanto es muy difícil no conseguir lo deseado, y como consecuencia, no cabe la desilusión.
3. A pesar de su variedad, raramente el juego es aleatorio o causal, sino que más bien parece responder a un plan pre-establecido.
4. En el juego se transforma el mundo de acuerdo con nuestros intereses, al contrario que se hace en el aprendizaje, en el que nosotros somos los que nos transformamos para adaptarnos al mundo.
5. Por último decir que el juego divierte. Incluso los obstáculos que se interponen en el mismo, divierten. Por lo tanto se puede decir que el juego es resolución de problemas, pero su alma es la diversión.

Además Bruner, hizo toda una serie de estudios en los que recabó información sobre la adquisición del lenguaje u otros aspectos. Sacando algunas conclusiones como que el niño aprende antes las estructuras gramaticales complejas a través del juego, o en una situación lúdica.

En esta ponencia, también se destacan algunas ideas generales, que se resumen en las siguientes:

- El juego es una actividad que ayuda tanto al niño como al adulto a usar la inteligencia.
- Los niños necesitan momentos de soledad, pero cuando más se enriquecen en el juego, es cuando juegan de dos en dos. Si son tres o más, ya no se da un lenguaje tan fluido, ni una relación tan estrecha, haciendo que las potencialidades que se estén desarrollando sean menores.
- El juego libre, permite al niño la oportunidad inicial de pensar, hablar, incluso de ser él mismo.

3.2. TEORÍAS PEDAGÓGICAS SOBRE EL JUEGO INFANTIL

Pero la Psicología no es la única que nos muestra la importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas, sino que desde una visión pedagógica, son numerosos los trabajos y estudios que muestran el juego como una parte muy importante desde la perspectiva pedagógica. Por lo tanto a continuación se presenta cómo aparece el juego en el desarrollo del lenguaje, en la creatividad, en la resolución de conflictos o en el desarrollo de otras actividades.

3.2.1. El juego y el desarrollo del lenguaje

Moyles, J.R. (1990), aclara lo importante que es esta actividad para desarrollar el lenguaje. Los niños, cuando están jugando en parejas o en grupos, libremente, interaccionan a través del lenguaje, y se comunican ya que para ellos el juego es un contexto significativo, donde todo tiene sentido. Debido a esto, en el juego libre los niños desarrollan el lenguaje, inventan palabras, aumentan los registros fónicos y aprenden conceptos, dan sentido a las palabras que conocían pero que no sabían a qué se referían, etc. Es decir, es un lugar idóneo donde desarrollar el habla infantil ya que el lenguaje no puede tener lugar en el vacío, y para los niños el juego es el medio más significativo y familiar donde expresarse. Como ya destacaba Bruner (1983), a través del juego, el niño adquiere estructuras gramaticales complejas y desarrolla su lenguaje.

También el juego en familia es muy importante. Se hace referencia a juegos donde el niño se expresa con libertad y la familia le corrige facilitándole las palabras de manera correcta, o donde se le facilite cierto vocabulario en el caso de que el niño no conozca la palabra, etc.

Según J.R.Moyles, la intensa relación entre juego y lenguaje ya queda subrayada en un estudio de Levy en 1984, en el que la investigadora examinó numerosos textos llegando a la conclusión de que “el juego es un medio eficaz de estimular el desarrollo del lenguaje y las innovaciones en su empleo, sobre todo para la aclaración de palabras y conceptos nuevos, la motivación del empleo y la práctica del lenguaje, el desarrollo de la conciencia metalingüística y la promoción del pensamiento verbal”. (pág. 54)

Relación que también señala Bruner (1983), entre juego, lenguaje y pensamiento, en la conferencia ofrecida en Gran Bretaña.

El juego y el lenguaje están estrechamente interrelacionados e interactúan entre sí en la vida del niño pequeño. Pero no sólo esto, no sólo el juego se convierte en vehículo del lenguaje, sino que el lenguaje en sí muchas veces se convierte en juego en sí mismo, y no sólo el lenguaje verbal, ya que el no verbal y el corporal, están también muy presentes en la vida del niño, y son motivo de juego.

Los niños aprenden el lenguaje, a través del lenguaje, y razonan y se comunican con él.

Por todo ello, los docentes tienen que reservar tiempo para la exploración del lenguaje de los niños. Teniendo en cuenta que el juego dirigido y el juego libre no producen los mismos efectos en ningún aspecto y por supuesto, tampoco en el lenguaje. Mientras que el primero, potencia la ampliación del vocabulario, debatir los procesos lúdicos y ampliar el pensamiento de los niños a través de debates y de conversaciones; el juego libre, produce una situación más relajada en los niños, y por lo tanto el lenguaje que se producirá será más temporal y a la vez más significativo para los niños.

Debido a esta importancia en los diferentes ámbitos en los que se produce el lenguaje y la comunicación, el maestro o maestra, deben de tener en cuenta estos aspectos, y no sólo hacer énfasis en el lenguaje como método de control hacia los alumnos, sino que escucharles cómo se expresan con los demás niños, con los docente, etc. Es una buena forma de identificar el desarrollo del infante.

3.2.2. El juego y la creatividad

Según cita Moyles. J.R. (1990), para Marzollo y Lloyd (1972:162), describen la creatividad como: “La creatividad es básicamente una actitud, que surge fácilmente en los niños pequeños pero que debe ser alentada, y fortalecida para que nuestro mundo, demasiado lógico, no la sacrifique”. (Pág. 85)

Esa creatividad, al igual que el juego, son actitudes que surgen en los niños de forma natural, y que por lo tanto está muy unidas en muchas ocasiones. Además este acto creativo está muy ligado a la expresión de pensamientos y emociones, ya que a través del dibujo u otras creaciones artísticas, el niño muestra su mundo interior a la sociedad, sobre todo a la más cercana, que es la familia y la escuela. Pero la creatividad, aunque tiene un punto de espontánea y natural, según Moyles, también se aprende y se desarrolla con el tiempo y la experiencia. Si el niño vive un entorno variado y rico en experiencias, que en su mayoría se darán a través del juego, su actitud creativa mejorará y ayudará a aprender mejor aquello que se está representando, por ejemplo un caballo, una familia, una planta o cualquier cosa ya sea real o imaginativa que se plasme creativamente.

También cabe destacar, la importancia que tienen los materiales, y la libertad de actuación que el niño pueda tener ante ellos.

Queda claro para Moyles que según los estudios que plasma en su libro, hay que estimular la creatividad y la expresión artística, otorgando variados materiales y situaciones a los niños para ello. Pero esto no sólo sucede con la pintura, la escultura, etc. Sino que sucede lo mismo con la danza, la expresión corporal, etc. Que a su vez ayuda a la hora de las relaciones sociales, y de la expresión personal.

En este caso, junto con lo anterior, habría que dotar al niño de experiencias variadas en contextos y lugares diversos, creando ambientes donde el niño se pueda expresar a través de la danza, la expresión corporal y el juego libremente y se propicie el aprendizaje.

Para concluir este epígrafe, decir que junto con todo esto, hay que reconocer que el niño muestra una gran creatividad en los momentos de juego, por ejemplo, cuando crean

construcciones, cuando inventan mundos imaginarios para jugar, a través de los movimientos que hacen durante esta acción, etc.

3.2.3. El juego en la resolución de conflictos

Durante el juego de los niños, ya sea espontáneo o pautado por los adultos, en numerosas ocasiones surgen problemas y conflictos que son de necesaria resolución para continuar con la actividad.

En los demás actos de la vida cotidiana, el error suele ser, según Moyles, J.R. (1990), un aspecto no muy bien afrontado por la mayoría de los pequeños, que les produce enfado o rabietas. Pero en el juego, la situación cambia. Para los más pequeños, el juego es aquel mundo donde todo vale, donde las cosas son como ellos quieren que sean y donde el error o la confusión hacen que tengan que modificar sus actuaciones para conseguir lo que ellos esperaban. Es decir que este mundo interior de los niños, el error les sirve para probar cosas nuevas y para aprender a que hacerlo mal no significa no poder hacer nada más, sino que implica otra oportunidad de probar y resolver el planteamiento de una manera diferente, pero además, el hecho de que esto se produzca en el juego es muy positivo, ya que en ese momento, el enfado o la frustración son mucho menores, y por lo tanto predominan los valores positivos del error, por encima de los negativos.

Según Ortega, R. (1991), para Piaget, la resolución de conflictos es uno de los criterios explicativos de las características psicológicas del juego; y además, *“el juego ignora los verdaderos conflictos, y cuando los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o liquidación, mientras la actividad seria se debate en conflictos de difícil solución, que obligan al sujeto a acomodar sus estructuras mentales y de acción a la realidad”*. (pág. 91)

Junto con esto, el error en el juego provoca en los niños que se desarrollen actitudes como la de investigar y probar, ya que si quieren conseguir un objetivo y no lo consiguen de un modo porque es erróneo, probaran con otro para lograr lo que desean.

“El juego para los niños es gratificante; no hay presión, jugando no se equivocan, prueban, comparan, hacen previsiones, comprueban, pero sin el temor a equivocarse; el

temor va surgiendo poco a poco, a partir de las mayores y más homogéneas exigencias escolares” (Carbonel, Mesenguer, López Valero y Huget ,1996. p. 7)

3.2.4. El juego en el desarrollo de diferentes capacidades

Como ya se ha visto anteriormente, los niños aprenden jugando. Aprenden a relacionarse con los demás, a usar correctamente el lenguaje, a compartir, a coordinarse, a investigar y probar cosas nuevas cuando se confunden, a hacer como los mayores, etc.

Todas estas capacidades están recogidas en el *Decreto 122/2007*, en el que se establece currículum de infantil, como capacidades de obligado desarrollo en esta etapa. Y pese a que en las aulas no sea la forma más habitual de potenciarlas, el juego es un excelente medio para ello. Porque el juego tiene un valor educativo y socializador muy importante, y por lo tanto el niño se educa y socializa en él y a través de él.

Una de las capacidades que se desarrollan son las capacidades afectivas y de equilibrio personal, ya que aprendiendo a hacer bromas, aceptando los primeros fracasos, equivocándose, etc., los niños aprenden a superar las pequeñas dificultades y a esforzarse para conseguir mejores resultados.

Cuando un niño juega en las aulas de educación infantil, habitualmente lo hace con otros niños, con lo cual también se fomentan las relaciones interpersonales, ya que si se crea un buen clima relacional, donde los niños se sientan a gusto y puedan bromear, cambiar opiniones, etc., sus relaciones, y la forma de relacionarse se va a modificar y cambiar poco a poco.

Según Cuenca, J.M. (2011): “los niños, al comenzar la Educación Infantil, cuentan, como es evidente, con unas importantes limitaciones experienciales en el campo social...” (pág. 113)

Cuando los niños juegan con los demás de su parecida o igual edad, se están relacionando, y por lo tanto aprendiendo y eliminando esas dificultades; pero no hay que olvidar que la intervención del docente en este ámbito es muy importante, puesto que hay que ayudarles a que compartan, a que hagan las cosas a medias, a que las cosas no son suyas sólo porque las haya cogido primero, etc. Es decir, que el docente puede realizar todo un verdadero trabajo de actitudes, valores y normas para favorecer esta

socialización, a partir de las situaciones reales y cotidianas, o de los propios juegos de los niños, introduciendo pequeñas normas de convivencia.

La capacidad de actuación e interacción social también puede potenciarse y desarrollarse usando el juego como recurso, pero siempre teniendo en cuenta los criterios y orientaciones que los adultos tendríamos que darles para este juego, en este caso, propuesto o guiado por los mayores. Para ello, según Carbonel et al. (1996), *“hay que crear situaciones de juego en las que los niños participen en su creación, en la propuesta y el mantenimiento de las normas previas, las situaciones en las que se puedan compartir....”* (pág. 7)

3.3. EL JUEGO EN LAS CIENCIAS SOCIALES

Se entienden las ciencias sociales, como ese conjunto de disciplinas cuyo objeto de estudio está vinculado al hombre en sociedad y sus relaciones. Es decir que todo lo relacionado con antropología, sociología, historia, geografía, etc. se pueden englobar dentro de estas ciencias.

El conocimiento de las mismas se adquiere desde la más tierna infancia, y por lo tanto las escuelas infantiles tendrían que tenerlo en cuenta para que su enseñanza fuese la más indicada, pero esto no siempre es así.

Muchas teorías afirman que uno de los mejores métodos para que en la educación infantil se adquieran los conocimientos relacionados con este tipo de ciencias, es a través del juego. A pesar de esto, en pocas ocasiones los docentes dan la importancia suficiente a esta actividad, aún teniendo el conocimiento suficiente sobre el tema.

Según Moyles, J.R. (1990) *“la mayoría de los profesores afirman que consideran valioso el juego y que ocupa un lugar importante en sus clases. Sin embargo, también manifiestan que no posee un lugar privilegiado, sino un puesto secundario, en comparación con las actividades que ellos dirigen y supervisan”* (pág. 104).

En la misma línea, Guitart, R. (1992), señala:

“Sería difícil, hoy en día, encontrar un educador que relacionase el juego infantil solamente con una manera divertida de pasar el tiempo (...). La valoración del juego

por parte del profesorado ya es un hecho generalizado. (...). Pero no obstante, el haber asumido esa “valoración” en el ámbito educativo no supone que en el cotidiano quehacer se le saque todo su provecho. (...) (pág. 5)

Es decir, que la realidad es que sí se conoce la importancia que tiene el juego, así como que favorece el desarrollo y el aprendizaje en la infancia, pero aún, en la mayoría de los casos, queda relegado a un segundo plano, muchas de las veces como forma de distracción, pero no teniéndolo en cuenta para el desarrollo de las sesiones ni como práctica principal a la hora de trabajar. Además, cabe señalar también que esta situación es la que se desprende de la etapa de la educación infantil, es decir, de tres a seis años. Ya que, si se pone la mirada en cursos posteriores, los juegos que aparecen son cada vez más reducidos en primaria, llegando a ser inexistentes, en secundaria.

Según Cuenca, J.M. (2011), hay:

“Aspectos de la vida que para los adultos son evidentes por la experiencia continuada y prolongada que tenemos sobre los diferentes elementos que componen el medio, no son nada evidentes en la mente infantil. De hecho esa evidencia cotidiana de la realidad sociocultural se ha ido construyendo a lo largo de muchos años de experiencia de la que carecen los niños”. (pág. 111)

Con esto, el autor señala que ciertos aspectos que para los adultos pueden ser evidentes, no lo son para los más pequeños, ya que su adquisición se produce por la experiencia, y ellos aún no la tienen. Y por ese pensamiento adulto, muchas veces no se le da la importancia que tienen, ni se trabajaban adecuadamente.

De nuevo para Cuenca, J.M (2011), el conocimiento de las concepciones que en general manifiesta el alumnado del segundo Ciclo de Educación Infantil, en relación con el medio socio-cultural, se puede dividir en seis ámbitos: tiempo, espacio, organización social, nociones políticas, actividades económicas y normas y valores. Además, señala que las mejores formas de adquirir los conocimientos relacionados con éstos ámbitos, así como para eliminar las posibles dificultades existentes, son las salidas o itinerarios y las actividades lúdicas.

Debido a la relación entre juego y ciencias sociales que tiene este trabajo, es en este último aspecto en el que se hará mayor hincapié.

Para Ortega, R. (1990) y Cuenca, J.M (2011), *“el juego es la actividad predominante en la edad infantil, y es un importante motor de desarrollo social e intelectual”*, por lo tanto ha de tenerse en cuenta como una estrategia didáctica, ya que es una forma idónea de globalización, donde los objetivos de las diferentes áreas se aprenden de manera interrelacionada.

Para González Gallego, I. (2011) el juego es *“una estrategia a la que podemos dotar de mucho mayor rigor y a la que podemos explotar de una forma muy eficaz” “podemos convertirla nada menos que en parte de un método, sino un método en sí mismo” (pág. 18)*. Él, considera que las posibilidades de uso del juego son infinitas y permiten la adquisición de todos los aspectos relacionados con las ciencias sociales a través de una metodología lúdica.

Además, según Marín Santiago, I. (1996) el juego es la principal actividad en la infancia, es algo vital, un impulso natural, que nos impulsa a explorar el mundo que nos rodea, y a conocerlo.

Teniendo en cuenta la declaración de los Derechos del niño (1959), en su principio 7 nos dice:

“El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales (...).El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación (...).”

Es decir, que el juego es una actividad que todo ser humano tiene, y que le ayuda en su infancia a conocer su entorno y desarrollarse en sociedad. Además el juego y la educación son derechos universales que han de respetarse y tenerse en cuenta, ya que han sido creados para el bienestar de las sociedades. Con lo cual, es necesario considerar todos estos aspectos a la hora de trabajar en las aulas, y a la hora de enseñar los aspectos relacionados con las ciencias sociales, que son mucho más asequibles para los infantes si se les da ese carácter globalizador y cercano propio de la actividad lúdica.

Según Calle, M. de la (1999) para Marrón Gaité algunas de las cualidades que tienen los juegos para la adquisición de los conocimientos relacionados con las ciencias sociales son *“...favorecen el aprendizaje activo, significativo y por descubrimiento...”*, y tienen

la cualidad de que "... permiten acercar al nivel de comprensión del alumno determinados conceptos o fenómenos especialmente complejos...". (pág. 127)

Por lo tanto, se ve una clara relevancia según diversos autores, sobre el juego, así como la importancia que esta acción tiene en el desarrollo y la adquisición de conocimientos sobre las Ciencias Sociales. Pero también se refleja claramente que pese a que los profesionales conocen lo importante que es el juego y la actividad lúdica, todavía en las aulas no se aplica como método habitual.

4. METODOLOGIA O DISEÑO

El tema central de este trabajo versa sobre la importancia que tiene el juego en la educación infantil, y más concretamente en la adquisición de las ciencias sociales en el periodo tres- seis.

Para ello, el primer paso que se ha dado, ha sido, un acercamiento a la bibliografía referente al juego, a través de diferentes libros, autores, revistas y tesis doctorales; de los cuales se ha hecho una síntesis. En ella se ha mostrado cómo cada uno de los autores y autoras defiende o comprende el juego en unos u otros ámbitos, así como las diferentes clasificaciones y justificaciones de la importancia de esta actividad, que para la mayoría, es un acto natural. Y se ha dividido en dos grandes bloques, referentes uno a los aspectos psicológicos y otro a los pedagógicos.

Teniendo en cuenta que la mayoría de las aulas de infantil usan el método de fichas principalmente, para el desarrollo de sus clases, se ha creído oportuno, estudiar cómo aparecen, si es que lo hacen, los juegos dentro de esa metodología.

La idea principal es comprobar hasta qué punto el juego, como método, está presente en las propuestas de los proyectos editoriales y verificar si proporcionan pautas que promuevan este tipo de actividades.

El estudio que se hace es sobre una editorial concreta en su globalidad. Es decir, se hace un análisis del método “Mica y sus amigos”, en los tres años del ciclo: tres, cuatro y cinco años; dividiendo el material para su estudio por curso y, a su vez, por trimestres.

Para su análisis se ha creado una parrilla de análisis, adaptada al análisis de material didáctico, y más concretamente a los juegos que en él aparecen, sobre todo los que se refieren a las ciencias sociales; tomando como referencia a Parcerisa Aran, A. (1996) y Calle, M. de la y Nieto, M. (2005).

En esa parrilla se plantea primero una presentación general de todo el material, haciendo referencia a la autoría, la editorial o el año de publicación entre otros aspectos, y se pasa después a realizar un análisis más concretizado de cada uno de los trimestres de cada uno de los cursos.

En ese análisis por trimestres se ha hecho una división en cinco grandes apartados: objetivos, contenidos, actividades, evaluación y atención a la diversidad; que luego se han subdividido en diferentes apartados.

Como uno de los objetivos principales del trabajo es analizar los juegos y los contenidos relacionados con las Ciencias Sociales, los sub-apartados se concretizan en éstos aspectos en los apartados de contenidos, actividades y evaluación.

La mayor parte de los ítems se evalúan en torno a tres posibles valoraciones: 0, 1 o 2; significando el cero que lo que señala el ítem no se corresponde con lo que el material analizado presenta, el uno que más o menos la mitad de las veces se produce la correspondencia entre ítem y material analizado y dos que en la mayor parte de las veces o todas ítem y material analizado se corresponden.

Tras a ver analizado el material basándonos en las parrillas que se han creado, se han obtenido unas conclusiones sobre los aspectos que se han analizado, así como unas propuestas de posible mejora y continuación del estudio.

PARRILLA DE ANÁLISIS.

Presentación y descripción del material

MATERIAL OBJETO DE ANÁLISIS

- Autoría:.....
- Título:.....
- Subtítulo:.....
- Editorial:.....
- Localidad de edición:.....
- Número:..... Año:.....

COMPOSICIÓN DEL MATERIAL

- El material se compone de:.....
.....
- En el análisis:
 - Se relacionan los diferentes materiales y se hará un análisis conjunto
 - No se relacionarán los componentes y se analizarán por separado
- El material a analizar:
 - Pretende ser autosuficiente
 - Forma parte de un paquete curricular
 - Es un material complementario
- Desarrolla objetivos y contenidos
 - De un ciclo completo
 - De un solo grado o curso
 - De una sola área
 - De diversas áreas

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad:	Trimestre:
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las Ciencias Sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen
❖ Tipos de contenidos relacionados con las Ciencias Sociales que desarrolla

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 – 15 <input type="checkbox"/> 15 - 20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

5. ANÁLISIS DE MATERIAL DIDÁCTICO

5.1 INTRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN

La parrilla de análisis que se ha creado, ha sido aplicada en un método de fichas de educación infantil.

La editorial, que se ha elegido por ser una de las mayoritarias en las aulas españolas, es Santillana, concretamente su colección “Mica y sus amigos”, que se encuentra dentro del proyecto “Mi primera casa del saber”, de la editorial Santillana (año 2009)

Diversos son los creadores de este material, y más teniendo en cuenta las personas que han creado los personajes, que los han dibujado, que los han situado en un lugar concreto, etc. Pero todo ello ha estado bajo la supervisión y dirección de Maite Magallón y Enrique Juan.

El material que compone el método en su conjunto es muy variado, y se divide básicamente en cuatro grandes bloques:

1. Material del alumnado:
 - Cuentos.
 - Cuadernos temáticos.
 - Cuadernos de educación artística.
2. Material para las familias:
 - CD de canciones.
 - Títere de dedo.
 - Libro de salud.
 - Hojas informativas.
 - Cuaderno de información trimestral.
 - Bolsito para llevar las cosas a casa.
3. Material para el profesorado:
 - Organizadores didácticos.
 - Guiones didácticos.
 - Más fichas.

- Recursos a la carta: más material diverso para si se quieren realizar libremente
- Comunicaciones con la familia.

4. Material para el aula:

- Muñeca de Mica.
- Títere para aula.
- Superlibro con todos los cuentos del curso.
- Nuestro superlibro: para que lo rellenen los niños a lo largo del curso.
- Tarjetas de felicitación y coronas.
- Dado de juegos.
- Juegos divertidos para el cole.
- Estuche de recursos digitales (CD canciones y audiciones, CDTIC, CD documentos curriculares)
- Láminas temáticas.

Material del ALUMNO

- 9 cuentos protagonizados por las mascotas, y relacionados con los temas de las unidades.
- 7 cuadernos temáticos, organizados en torno a tres ejes conceptuales, para desarrollar los contenidos del currículum de forma globalizada.
 - ▶ Trimestre 1: descubrimos cómo somos.
 - ▶ Trimestre 2: descubrimos cómo nos relacionamos.
 - ▶ Trimestre 3: descubrimos qué nos rodea.
- 2 cuadernos de educación artística, con un enfoque creativo.

Y para la FAMILIA

- CD de Canciones, para compartir con la familia las canciones del proyecto.
- Títere de dedo de Pato.
- Libro de salud, con orientaciones y consejos para desarrollar hábitos saludables en familia.
- Hojas informativas sobre los contenidos mensuales tratados en el material del alumno. Puede sugerirse que se coloquen en la nevera con un imán para tenerlos presentes durante el mes.
- Cuadernos de información trimestral, con la evaluación trimestral del alumno y propuestas lúdicas para realizar en familia.
- Bolsito para que el alumno lleve las comunicaciones a casa.

Material del PROFESORADO

BIBLIOTECA DE RECURSOS que incluye:

- **Organizadores didácticos:** Documentos para el desarrollo del currículum LOE: Desarrollo de las competencias; Programación de asistencia; y Expediente personal.
- **Guiones didácticos** de las unidades temáticas del proyecto. En ellos se incluyen algunas propuestas para desarrollar vocabulario significativo en inglés.
- **Más fichas:** Fichas FOTOCOPIADAS para reforzar destrezas y conceptos.
- **Recursos a la carta:** Propuestas para FOTOCOPIAR y realizar libremente.
 - ▶ **Unidades especiales:** los sentidos, la Prehistoria, los miedos... trabajarlos.
 - ▶ **Cuentos tradicionales:** propuestas didácticas y fichas para trabajarlos.
 - ▶ **Plantillas** de libre utilización (pautas, cuadrículas, pentagramas...).
- **Comunicaciones con la familia**
 - ▶ **Artículos de interés** para entregar de forma selectiva a las familias: hijos adoptados, los límites y las normas, los miedos infantiles...
 - ▶ **Entrevistas y convocatorias,** modelos variados para fotocopiar y entregar a la familia.

En este apartado hay también un espacio para archivar los materiales específicos del docente: **Mi archivo personal**.

MALETA DE MICA, que incluye:

- Muñeca Mica con ropas.
- Títere de guante de Pato.
- Superlibro con los cuentos del curso.
- Nuestro Superlibro, libro vacío para completar con los alumnos a lo largo del curso y compartir con la familia.
- Tarjetas de felicitación, para estimular y reforzar los logros de los alumnos.
- Coronas de felicitación, para usar en cumpleaños y otras ocasiones en las que interese reforzar logros conseguidos.
- Juegos divertidos para el cole, para el desarrollo del lenguaje, ritmo y movimiento, esquema corporal, relajación y afectividad.
- Dado de juegos, con tarjetas de imágenes sobre diferentes conceptos para aprender jugando.
- Estuche de resúmenes digitales.
 - ▶ CD Canciones y audiciones.
 - ▶ CD TIC.
 - ▶ CD documentos curriculares.

LÁMINAS

- Temáticas, para ambientar el tema de la unidad y favorecer el desarrollo de hábitos, normas, valores... Incluyen pegatinas para completar y enriquecer las distintas situaciones.

A la hora de realizar el análisis se ha dado mayor importancia a aquellos materiales que nos podían aportar información sobre si aparecen o no juegos en clase, de qué tipo son esos juegos, si hay alguno relacionado con las Ciencias Sociales y su adquisición, así como el tipo de juego, etc. De tal forma que no se ha prestado atención a las láminas, muñecos y títeres, superlibros, material para las familias, etc. Ya que para conocer las propuestas lúdicas que se realizan con estos materiales habría que asistir al aula donde se están usando, para ver qué usos le da la docente, y esa perspectiva de análisis desborda el ámbito del estudio del trabajo que aquí se presenta, aunque supone una línea interesante para un futuro análisis.

Los materiales principales que se han analizado son aquellos que nos han aportado información sobre el tipo de pedagogía que la editorial pretende que se lleva a cabo en las aulas, así como los que nos cuentan o nos dan una visión del tipo de actividades que se tendrían que llevar a cabo en el caso de que se siguiese explícitamente con lo que pone en el método, sin necesidad de observar una práctica docente.

Esos materiales son: cuentos y libros de fichas, pero sobre todo los guiones didácticos en los que Santillana plasma los objetivos y contenidos, se explican una a una las fichas y su realización, así como los cuentos y las canciones, etc. Pero además propone actividades previas y posteriores a la realización de las fichas, y en estas propuestas es donde aparecen los diferentes juegos o momentos lúdicos que se plantean como complemento de la actividad de escribir, repasar, colorear, dibujar, etc., que predominan en las fichas. Para realizar el estudio se hará, por lo tanto, un análisis conjunto del material que se ha citado anteriormente, por haberlo considerado como el principal de todo el método.

Este material forma parte, como ya se ha podido comprobar, de un paquete curricular, y en su totalidad desarrolla objetivos y contenidos de un ciclo completo, el segundo de educación infantil; aunque ya se ha indicado que se ha dividido por cursos y trimestres para que haya una mayor profundización en el análisis, y no pueda llevar a excesivas generalizaciones.

En primer lugar se hará un análisis general en cuanto a objetivos y contenidos, analizando la relación de los que aparecen en el material y los que se proponen en el

currículo de la etapa por edad. Para luego centrarnos más en los de tipo social, pasando a continuación a ver las actividades que se proponen, la evaluación y por último la atención a la diversidad.

Según DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, en su artículo cinco, diferencia tres principales áreas en el currículo de infantil: conocimiento del entorno y autonomía personal, conocimiento del entorno y lenguajes: comunicación y representación. Y es en esa segunda área que se indica en la que se va hacer más incidencia, debido al carácter de estudio social que corresponde en este trabajo.

5.2. ANÁLISIS

5.2.1. Primer curso del segundo ciclo de infantil.

a) Primer trimestre.

Los objetivos que se plantean y especifican en el material se corresponden con los que el currículum de la etapa establece. No aparecen todos, debido a que se está hablando de un solo trimestre, pero si una proporción adecuada con respecto al tiempo para el que viene establecido este primer material.

Los contenidos están adecuados a los objetivos y de cada uno de los objetivos que se proponen se han desglosado uno, o varios contenidos en algunas ocasiones, que están relacionados.

Los contenidos de las diferentes áreas no siempre están relacionados, ya que hay algunos casos en los que aparecen en los tres ámbitos, otros casos sólo aparecen en dos y en otros en los que sólo aparecen en uno. Algunos ejemplos de ello pueden ser, por ejemplo:

- Con relación al aula: aparecen contenidos del bloque del conocimiento de sí mismo (hábitos de cuidado del aula), en el de conocimiento del entorno (la propia aula, o el aula: espacios significativos) y en el de lenguaje (vocabulario temático: la escuela).

- Con relación a la imagen de sí mismo: aparecen solamente en el área de conocimiento de sí mismo, bajo el contenido: la imagen corporal global. No aparecen en el conocimiento del entorno, pero sí en el área del lenguaje, a través de los cuentos “Ya no lloro”, “Qué sueño” o “¡Me hago pis!”, que fomentan el conocimiento de uno mismo, el controlar las necesidades o conocerse más a sí mismo.
- Con relación a los aspectos matemáticos u otros como la Navidad: sólo aparecen en el área de conocimiento del entorno, ni en el de conocimiento de sí mismo ni en el de lenguaje.

Centrando más la atención en los aspectos relacionados con las ciencias sociales, sí aparecen varios contenidos relacionados con las mismas, como: la familia, la escuela, las tradiciones culturales y musicales, el comportamiento social (normas de comportamiento generales), la ubicación de personas y elementos materiales, estancias de la casa o la escuela y hábitos cotidianos de higiene y alimentación, como la ducha o el desayuno.

Las actividades propuestas también se corresponden con los objetivos y contenidos, y para cada uno de ellos se prevé una actividad o se unen dos contenidos en una misma.

La principal actividad que todo el método propone es la realización del cuaderno de fichas que poseen los alumnos y que han de ser rellenadas por ellos. Pero junto a esto, en las guías didácticas destinadas a los docentes, se proponen toda una serie de actividades previas y posteriores para que la adquisición de los objetivos y contenidos sea más completa. Entre estas actividades estarían: conversar sobre cierto tema, imaginar, dibujar, colorear, explicar por parte de la maestra y preguntar, observar...

Y entre estas actividades también se proponen ciertos juegos o momentos lúdicos, aunque no muy a menudo, si se tiene en cuenta que en todo un trimestre no aparecen ni 20 momentos lúdicos, y cuando aparecen lo hacen en forma de actividad previa o posterior a la realización de una ficha, pero nunca como elemento central.

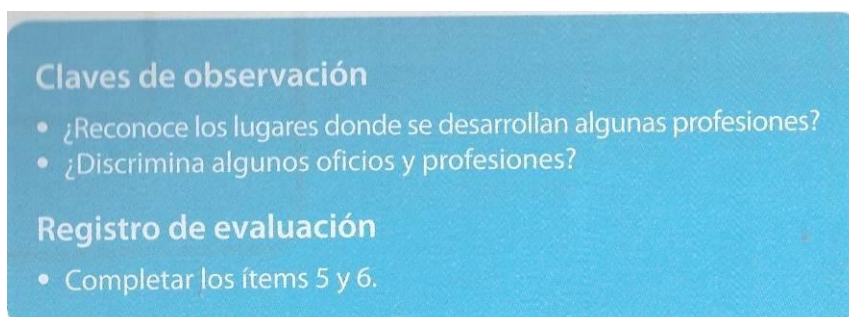
Los juegos que aparecen consisten en hacer imitaciones o dramatizaciones sobre algo o alguien, adivinar objetos, olores, etc.; agrupar dentro de una dinámica lúdica, el tradicional juego de las sillas, juegos con los instrumentos típicos de la Navidad, etc. y

en su mayoría se corresponden con los objetivos y contenidos, sobre todo prestando mayor atención a los de carácter social.

En cuanto a los criterios de evaluación, señalar que se corresponden con los objetivos y contenidos planteados y está dividida en dos grandes bloques: actitudes y capacidades.

Los ítems en cuanto a la evaluación de capacidades es mucho más amplia que la relacionada con las actitudes. Puede que esto se derive del hecho de que el papel central en el método lo tienen las fichas, con lo cual, sí se propician ciertas actitudes, pero no tantas como si el método usado incluyese más el movimiento, el juego, o la acción.

La evaluación se lleva a cabo a través del docente, no se fomenta de ningún modo la evaluación por parte del alumnado, ni la conjunta. Y es una evaluación continua y no globalizada. Ya que aparecen al final de cada unidad los ítems a tener en cuenta muy bien señalados, así como al final de la explicación de cada ficha de los guiones didácticos de las docentes que vienen claramente especificados que ítem se ha de rellenar en relación con la ficha que se ha resuelto. Con lo cual la evaluación, más que verse en su conjunto, según lo que el material muestra (pese a que en su presentación afirme que es una evaluación global), se ve punto por punto de los aspectos que se han de conseguir.



Claves de observación

- ¿Reconoce los lugares donde se desarrollan algunas profesiones?
- ¿Discrimina algunos oficios y profesiones?

Registro de evaluación

- Completar los ítems 5 y 6.

Además, pese a que explícitamente no se señala, la evaluación, centra su atención en las fichas que los alumnos hacen, dejando de lado otros aspectos como los juegos y las actividades lúdicas que se plantean en algunas ocasiones, u otro tipo de actividades.

En cuanto a la atención a la diversidad no hay una atención por parte de la editorial para los niños con Necesidades Educativas Especiales, ya que los objetivos y los contenidos no se adaptan a las características individuales, sino que son comunes para todos. Además por norma general no hay diferentes niveles de dificultad para una misma actividad. A pesar de esto, hay ciertas actividades que se proponen en las que sí se da pie a esa graduación de dificultades.

b) Segundo trimestre

En este segundo trimestre, los objetivos siguen siendo adecuados para la edad a la que van dirigidos, tres años. Son coherentes y se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa. Además, siguen la línea del primer trimestre, es decir, que continúan avanzando con respecto a lo que ya se había dado. Por ejemplo, se continúa con el número dos y tres, ya que en el trimestre anterior sólo se había dado hasta el uno.

De nuevo los contenidos no se dividen en conceptuales, procedimentales y actitudinales y no siempre están relacionados entre sí. O al menos esto es lo que muestra la programación general, ya que al realizar el análisis se ha comprobado que hay ciertos aspectos que no se registran en el plano general, pero sí aparecen, como por ejemplo: los juegos y juguetes que se enmarcan dentro del entorno social, tienen presencia también en el área de lenguaje cuando dice “Vocabulario temático: juegos y juguetes”, pero en un primer momento no aparece el tema dentro del área de conocimiento de sí mismo; aunque la realidad es que hay varias actividades que ayudan a los niños a reflexionar sobre lo que son los juegos para ellos y ellas, cómo se sienten, si les gustan, etc.

Proporcionalmente, este segundo trimestre aporta más contenidos que el anterior en cuanto a ciencias sociales. Y entre estos se encuentran algunos relacionados con: juegos, el ocio, hábitos de higiene, la calle, seguridad vial y prevención de accidentes, los edificios, las tiendas y sus productos, normas de convivencia, costumbres (carnaval), oficios, medios de comunicación, y hábitos de orden. Por lo tanto se puede afirmar que los contenidos relacionados con el tema de las Ciencias Sociales en este segundo trimestre son muy variados.

En relación ya con las actividades para desarrollar estos objetivos y contenidos, y sobre todo los relacionados con las ciencias sociales, indicar que al igual que el trimestre pasado se plantean actividades para cubrir todos los objetivos y contenidos que se pretenden tratar. Entre estas actividades, en las que de nuevo la ficha es la que tienen el papel predominante, junto con las explicaciones y cuestiones por parte del docente; aparecen algunos juegos entre las actividades previas o posteriores a esas fichas, que son de diferentes tipos: juego simbólico (jugara a ser (oficios)), juegos populares (pase misi), representación de sentimientos o conductas, identificación de objetos según su forma, tamaño, color, etc.; juegos de memoria (memory), búsqueda, construcción, etc.

Pero en relación con los contenidos de las Ciencias Sociales, no siempre aparecen juegos para su adquisición, y los que aparecen están destinadas al aprendizaje de aspectos relacionados con: la casa, la calle, el aula, los medios de transporte, los juguetes, los oficios, la seguridad vial y la higiene.

El número de propuestas lúdicas también es algo más elevado que el trimestre pasado, apareciendo alrededor de unas veinticinco propuestas de juego y algunas salidas fuera del aula, en las que no nos vamos a detener. Lo que sí hay que destacar también es que

casi quince de los juegos se encuentran en el bloque llamado “Jugamos”, mientras que hay otras diez, más o menos, repartidas por los dos otros bloques del trimestre. Además, es lógico que en una unidad que centra su atención principalmente en el juego, muestre más propuestas lúdicas que las otras dos.

Las actividades si se corresponden con los objetivos y contenidos, y los momentos lúdicos que se proponen, independientemente de que sean mucho o pocos, también ayudan en la adquisición de los mismos. También lo hacen los que están pensados en actividades que favorecen la adquisición de las Ciencias Sociales, aunque ya se ha visto que no todos los contenidos relacionados con las mismas, están acompañados de algún juego.

La evaluación trata de abarcar todos los objetivos y contenidos y como en el caso del trimestre anterior y se realiza por parte del docente. El tipo de evaluación es continua y de nuevo queda dividida en numerosos ítems que la editorial muestra por numerosos lugares.

Las actividades se evalúan en general, pero la atención se centra más en las fichas, no teniéndose en cuenta, por lo menos desde la propuesta del material, los juegos y actividades lúdicas.

De nuevo no hay una atención específica a la diversidad y las actividades que se plantean son iguales para todos. Los juegos, y otras de las actividades previas o posteriores a la ficha, donde hay que opinar, conversar, etc. Sí pueden dotarse de mayor o menor dificultad.

c) Tercer trimestre

Como en los trimestres anteriores, los objetivos que se propone el material se corresponden con los que el currículo de la etapa establece. Éstos son coherentes y adaptados a la edad de los alumnos a los que van dirigidos.

Los objetivos no están divididos en actitudinales, conceptuales y procedimentales, al igual que no se han dividido en el resto del curso.

También, siguiendo la línea general de los trimestres anteriores, los contenidos de las diferentes áreas unas veces están relacionados y otras no. En este tercer trimestre, algunos ejemplos son:

- Las plantas, aparecen en el área de conocimiento del entorno y en el de lenguaje, pero no en el de conocimiento de sí mismo.
- Los alimentos por el contrario sí que aparecen en las tres áreas.

Los contenidos siguen estando adaptados a los objetivos, y sí aportan conocimientos del ámbitos social, natural, cultural....Concretamente relacionados con las Ciencias

Sociales, variedad y entre ellos se destacan conocimientos referentes a: familia, nacimiento, paisajes (quizá más orientado al ámbito natural), el verano, las plantas, el vestuario adecuado para cada estación, etc. se incluyen algunos aspectos como el verano o los paisajes, que puede que estén más concretados en las ciencias naturales, pero que se ubican también aquí ya que parte de los conocimientos que se pretenden mostrar están relacionados con las actitudes de las personas ante la naturaleza y el cuidado de la misma, lo que se hace en el verano, etc.

Las actividades responden a los objetivos y contenidos y se prevé una o varias para la adquisición de los mismos. Entre las actividades que se proponen sí que aparece alguna de tipo lúdico aunque no de forma abundante, ya que en este trimestre hay entre quince y veinte actividades que tienen un carácter más lúdico o que son juegos como tal. El tipo de momentos lúdicos que aparecen son: imitaciones y dramatizaciones, actividades con juguetes que la editorial tiene diseñados (dado de juegos), de búsqueda, psicomotores, musicales, de imitación, creación, etc.

Algunos de estos juegos van destinados a la consecución de conocimientos relacionados con las Ciencias Sociales, en concreto con la localización o el posicionamiento, los medios de transporte (tren), los instrumentos típicos, los hábitos de cuidado y atención, etc.

Por lo general las actividades propuestas se corresponden con los objetivos y contenidos y, especialmente aquellas que tienen que ver con las ciencias sociales, también lo hacen, aunque hay pocas que conlleven una metodología lúdica.

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados y el sujeto que realiza la evaluación sigue siendo el docente. Se continúa planteando una evaluación continua, pero siguen apareciendo los ítems indicando todos los aspectos a tener en cuenta, por lo tanto no se puede hablar de evaluación global como tal. La evaluación se hace sobre el conjunto de actividades, aunque el centro de atención, al igual que el resto del año, sigue estando en las fichas y los juegos no se evalúan como tal.

La atención a la diversidad sigue sin tenerse en cuenta, y sólo aquellas actividades más abiertas pueden darse a adaptaciones en distintos niveles.

5.2.2 Segundo curso del segundo ciclo

a) Primer trimestre

En este segundo curso los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los establecidos en el currículo de la etapa, son coherentes y adecuados a la edad de los niños y niñas.

Los contenidos también se corresponden con los de la etapa pero no hay una diferenciación entre conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Al igual que en el curso anterior los contenidos de las diferentes áreas unas veces están relacionados entre sí y otras no. Por ejemplo:

- Las partes del cuerpo en la unidad dos aparecen en el conocimiento de sí mismo, y en el área del lenguaje, pero por el contrario no aparece nada en el ámbito del área del entorno, ni ningún tipo de relación con el mismo.
- Por ejemplo otros, como los relacionados con la calle o la casa, aparecen en las tres áreas.

Además hay que indicar que la línea temática en este año es similar a la del año anterior, con unos contenidos más o menos iguales, pero que se proponen reforzar lo anterior y aportar nuevos conocimientos sobre el tema.

Los contenidos se adecuan a los objetivos y sí aportan conocimientos sobre las Ciencias Sociales como los referentes a: aula, escuela, profesiones, hábitos, normas, familia, casas y edificios, calle, costumbres, enfermedades comunes de la sociedad,... Como se puede comprobar son contenidos variados y están adecuados a la edad a la que van dirigidos.

Atendiendo ya a las actividades que se proponen, se ve de nuevo que las fichas son el centro del material, además de que se han visto aumentadas con respecto al curso anterior, ya que han pasado de 15 a 18 o 19 por cuaderno (en cada trimestre hay tres cuadernos). Estas actividades se adaptan a los objetivos y contenidos planteados, y entre ellas aparecen momentos lúdicos, en las actividades previas y posteriores a la resolución de la ficha.

Los tipos de juegos que aparecen son muy semejantes a los del curso pasado, y entre ellos encontramos: juego simbólico (detectives, exploradores, médicos, escultores), juegos con música, tradicionales (veo-veo), de identificar y unir, dramatizaciones, desplazamientos, etc. y los objetivos que desarrollan algunas de estas actividades (ya que todos los juegos no son para desarrollar contenidos de este tipo), relacionados con las ciencias sociales son acerca de: profesiones, cultura, los payasos, lugares cercanos, la clase...

El número de juegos que aparecen en este trimestre, con respecto a las del curso anterior, ha aumentado, estando alrededor de veinticinco en todo el trimestre, pero hay que tener en cuenta el aumento que ya hemos indicado, del número de fichas por unidad, y por lo tanto que con ellas el número de propuestas previas y posteriores se ha visto acrecentado

Las actividades se corresponden con los objetivos y contenidos, y aquellas que se dirigen a las Ciencias Sociales, son adecuadas a lo que se pretende enseñar de las mismas.

La evaluación, sigue proponiéndose de forma continua y aparece desglosada por ítems que indican los aspectos básicos. Además el educador sigue siendo el evaluador, no hay

autoevaluación ni evaluación conjunta. Y no se especifican cuales son las actividades que se evalúan, aunque la atención recae sobre todo en las fichas. Juegos y propuestas lúdicas no se tienen en cuenta en la evaluación que se propone.

Con respecto a la atención a la diversidad, no hay adaptaciones para los niños o niñas que lo necesiten, ni distintos niveles de dificultad en la realización. Pero de algunas de las actividades que se proponen que dejan más abierta el nivel de intervención, si pueden considerarse más abiertas, aunque en ningún momento se proponen una adaptación como tal.

b) Segundo trimestre

Siguiendo la línea general que el material muestra hasta ahora, los objetivos generales que se especifican, se corresponden con los establecidos en el currículo de la etapa y están adaptados a la edad. Además son más o menos los mismos que se planteaban para el mismo trimestre del año anterior, pero un poco más desarrollados y concretizados.

En relación con los contenidos, no hay una división en actitudinales, procedimentales y conceptuales, sí se adecúan a los objetivos, y no en todos los casos los contenidos de las diferentes áreas se dividen entre sí. Como ejemplos:

- El juego y los juguetes aparecen en las tres áreas. En la de conocimiento de sí mismo (hábitos y comportamientos con el juego individual), en el conocimiento del entorno (juegos y juguetes, formas de uso y materiales de construcción) y en la del lenguaje (vocabulario temático sobre el juego).
- Sin embargo, otros aspectos como las necesidades básicas del cuerpo, sólo aparecen en el área de conocimiento de sí mismo.

Algunos contenidos referentes a las Ciencias Sociales que aparecen en el material están referidos a: juegos y juguetes, lugares de ocio, normas de comportamiento e higiene, hábitos, reciclado, seguridad vial, entorno cercano, transportes y profesionales, tradiciones (carnaval), medios de comunicación, habilidades sociales y programas de televisión. Por lo tanto si se puede ver que son variados.

Centrando ya la atención sobre las actividades, decir que sí responden a los objetivos y contenidos, estando pensada cada una para la adquisición de uno o varios de los mismos. Y también señalar que el tipo de actividades que se proponen es variado, pero la atención central la tienen las fichas que han de resolverse por parte de los alumnos. Además de esta actividad, también aparecen otras, que se ubican en las actividades previas y posteriores a la ficha, y que son del tipo de conversar, mirar, imaginar, hablar o jugar.

El número de propuestas no es muy elevado, ya que aparecen entre veinte y veinticinco juegos en todo el trimestre, que en comparación con las casi sesenta fichas que se proponen, no es un número muy elevado. El tipo de juegos que aparecen son:

dramatizar (juegos olímpicos), adivinar (¿qué programa es?...), agrupar o emparejar, juego simbólico (reporteros...), juegos tradicionales (veo.-veo), de búsqueda e identificación, etc.

Aquellos juegos que están orientados para la adquisición de aspectos relacionados con las Ciencias Sociales, pretenden la adquisición de aspectos relacionados con: televisión, cuentos, medios de transporte, disfraces, fiestas populares, viajes, educación vial, juegos tradicionales, y entorno cercano. Es decir que no todos los contenidos de las Ciencias Sociales proponen un juego para su adquisición, pero si hay algunas que lo hacen.

Las actividades propuestas en general, se corresponden con los objetivos y contenidos y la evaluación también.

El sujeto que realiza la evaluación es el docente, y será de continua, aunque de nuevo cada unidad tiene señalados unos aspectos concretos para tener en cuenta, por lo tanto no se puede hablar de globalidad. No hay una referencia explícita sobre qué es lo se evalúa, pero de nuevo el papel central lo tienen las fichas, con lo cual otras actividades como los juegos, no se tienen en cuenta para la evaluación.

De nuevo, como a lo largo de todo el análisis, no hay una atención a la diversidad, el material no trae diferentes niveles de dificultad y las actividades que se proponen que son más abiertas y por lo tanto podrían adaptarse más, son las que se plantean como secundarias y que se señalan como previas o posteriores a la ficha que es el núcleo central

c) Tercer trimestre

Como a lo largo de los demás trimestres, los objetivos generales especificados por la editorial Santillana se corresponden con los establecidos para el currículo del segundo ciclo de infantil, son coherentes y adecuados a la edad.

Los contenidos no están diferenciados en actitudinales, procedimentales y conceptuales y no siempre se relacionan los de las diferentes áreas. Como ejemplo de ello decir:

- Los alimentos, por ejemplo, parecen en dos de las tres áreas. En el conocimiento del entorno (alimentos de origen vegetal), y en el de lenguajes (cuentos relacionados con los alimentos).
- La cooperación, sin embargo, solo aparece en el área de conocimiento de sí mismo.
- El verano, por otra parte, aparece en las tres áreas. En el de conocimiento de sí mismo (actividades relacionados con las vacaciones y el verano); en el conocimiento del entorno (el verano), y en el de lenguaje (vocabulario relacionado con los paisajes y las vacaciones).

Además, señalar que están adecuados a los objetivos, ya que para aparecen uno o varios contenidos por cada objetivo que se presentan. Y en relación con los contenidos de las Ciencias Sociales, señalar, que hay variedad, y que principalmente los que aparecen son: la responsabilidad y el respeto al medio, hábitos de cooperación, el ciclo vital (quizá más orientado al medio natural), las localizaciones y posiciones, los hábitos y cuidados con respecto a los animales, normas de convivencia, los países del mundo, las actividades relacionadas con el verano, etc.

Las actividades responden a los objetivos y contenidos, y para cada uno de ellos se prevén algunas que facilitan su adquisición.

Entre las actividades que se proponen sí aparecen algunos juegos y momentos lúdicos, en este caso, entre veinte y veinticinco en todo el trimestre, lo cual no es una cantidad muy elevada si se tiene en cuenta el tiempo en el que están enclavadas. Los tipos de juegos que aparecen son: de adivinar, juego simbólico, construcción, de escenificar, de observación, de imaginar y dramatizar, juegos que implican mucho movimiento corporal, con sonidos, de agrupamiento o creados previamente para algún fin (uso del dado de juegos que la editorial muestra).

A través de estas actividades lúdicas, los contenidos relacionados con las Ciencias Sociales que desarrollan están relacionados con: las vacaciones y los viajes, los oficios (sastre, veterinarios, pastores, granjeros,...), los lugares del mundo, los juegos tradicionales (cometa) y los medios de transporte (avión).

Las actividades que se proponen, en general, se corresponden con los objetivos y contenidos, y concretamente aquellas dirigidas a la adquisición de las Ciencias Sociales también; a pesar de que las propuestas lúdicas no son muy abundantes.

Señalar, con respecto a la evaluación que el método plantea, que los ítems se corresponden con los objetivos y contenidos planteados. Y al igual que en los demás trimestres, es el docente el que realiza la evaluación del alumnado.

El tipo de evaluación sigue siendo continua ya que tienen un seguimiento a lo largo de todo el trimestre y de todo el curso, pero no se puede decir que sea global; ya que sigue diferenciando unos ítems muy claros y específicos para cada unidad, y al final de cada ficha (que es el centro de evaluación), aparece concretizado el ítem al que se refiere la actividad. Al igual que en los demás trimestres, a los juegos y actividades lúdicas no se les da una atención especial en la evaluación.

Tampoco se presta atención a la diversidad, y las actividades por norma general, sólo plantean un único nivel de dificultad. De nuevo, los juegos y otras actividades más abiertas son los que pueden darse a una mayor adaptación.

5.2.3 Tercer curso del segundo ciclo: Cinco años.

a) Primer trimestre.

En este tercer curso, los objetivos establecidos por el material se siguen correspondiendo con los establecidos en el currículo de la etapa. Como hasta ahora, son adaptados a la edad y coherentes.

En cuanto a los contenidos, no hay una separación entre conceptuales, procedimentales y actitudinales, al igual que no se ha hecho en los cursos anteriores. Y los que se encuentran en las diferentes áreas de conocimiento de sí mismo, conocimiento del entorno y lenguaje, no siempre están relacionados, por ejemplo:

- La escuela sólo se encuentra en dos de las tres áreas. En la de conocimiento del entorno (la escuela: dependencias y funciones), y en el de lenguaje (Vocabulario temático: la escuela)
- Las tareas cotidianas sólo aparecen en el área de conocimiento de sí mismo, ...

Los contenidos son adecuados a los objetivos, y aparecen especificados en relación a ellos y parte de esos contenidos se refieren a la adquisición de las Ciencias Sociales, por ejemplo: la escuela, la familia, los edificios, modelos familiares, tareas cotidianas, fiestas populares (Navidad), normas de comportamiento y convivencia, necesidades del cuerpo de las personas, el entorno de la escuela, hábitos de higiene, cuidado....

Las actividades que se proponen responden a los objetivos y contenidos, habiendo como es habitual en la editorial, una actividad para cada uno de los contenidos o para varios.

Entre estas actividades, aparece alguna de carácter lúdico o juegos, aunque no son muy habituales ni numerosas. En este trimestre en concreto, aparecen entre quince y veinte propuestas lúdicas, que principalmente se pueden resumir en: juegos de verbalización, adivinanza a través de diversos sentidos, dramatización, imitación, construcción, juego simbólico (detectives, castañeros...), juegos psicomotores, de creación, etc.

Dentro de estos juegos hay alguno que está orientado a proporcionar aprendizajes sobre las Ciencias Sociales, en temas como las profesiones (detectives y castañeros), los juegos tradicionales (parchís, oca, dominó...), tareas cotidianas, o los edificios.

Por lo general son actividades que intentan cubrir la totalidad de los objetivos y contenidos, y aquellas propuestas lúdicas orientadas a las Ciencias Sociales, también se corresponden con los contenidos de las mismas.

La propuesta de evaluación se corresponde con los objetivos y contenidos, y el sujeto que evalúa es el docente. De nuevo, al igual que en los cursos anteriores, la evaluación es continua, pero no es global, ya que queda desglosada en numerosos ítems a los que hay que atender en los momentos específicos en los que la editorial pide. Juegos y momentos lúdicos no se tienen en cuenta a la hora de evaluar.

En relación con la atención a la diversidad, es verdad que la propia editorial afirma que se tienen en cuenta las necesidades por parte del material, aunque él o la docente es quien ha de adaptar los materiales. Pero a lo largo del análisis no se han detectado ninguna adaptación específica, sólo se puede intuir que de aquellas actividades que son más abiertas, se puede dar una mayor adaptación.

b) Segundo trimestre

Los objetivos se corresponden con los establecidos en el currículo, son coherentes y adaptados a la edad, a la que van dirigida, es decir, cinco años.

En cuanto a los contenidos, su única separación sigue siendo por áreas, sin hacer división entre conceptuales, procedimentales y conceptuales, y los de las diferentes áreas no siempre aparecen en todas, por ejemplo:

- La vista, sólo aparece en el área de conocimiento de sí mismo.
- La calle, reparte sus contenidos en las tres áreas. En la de conocimiento de sí mismo (seguridad vial), conocimiento del entorno (la calle y servicios públicos) y en el de lenguaje (Vocabulario temático sobre la calle)

Estos contenidos se adecúan a los objetivos y los relacionados con las Ciencias Sociales, son más o menos variados. Entre ellos diferenciamos: fuentes de energía, máquinas e inventos de antes y ahora, la calle, oficios y profesiones, servicios públicos, normas básicas de seguridad vial, los medios de transporte, las fiestas tradicionales (Carnaval), hábitos saludables o medios de comunicación.

Las actividades están adecuadas a los objetivos y contenidos, y pese a que aparecen diversos momentos previos y posteriores, la actividad central es la ficha. Entre estas actividades previas y posteriores, aparecen algunos momentos lúdicos, en los que los juegos son del tipo: adivinar, usar el dado de juegos, imaginar, juegos musicales, de imitación, creados, populares, dramatización, de encontrar o simbólicos.

Y en relación con los contenidos de la Ciencias Sociales que desarrollan estos juegos, se pueden destacar: los medios de transporte, los fenómenos atmosféricos, los oficios, los juegos populares (dominó), la seguridad vial, los viajes, los edificios (hospital, casa, colegio, tiendas) o las fuentes de energía.

Para este trimestre aparecen entre veinte y veinticinco momentos lúdicos o juegos, y por lo general se corresponden con los objetivos y contenidos. Con relación a los de las Ciencias Sociales, ya se ha visto que no hay juegos para la adquisición de todos ellos, sino que se proponen otras actividades.

La evaluación la realiza el docente, es continua pero no global, por el mismo motivo que hasta ahora, y las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados.

Las actividades que se evalúan son todas en general, pero la atención siempre se encuentra centrada en las fichas. Juegos y momentos lúdicos no tienen ninguna atención especial en la evaluación.

Al igual que el primer trimestre y los cursos anteriores no hay atención a la diversidad explícitamente, y sólo algunas de las actividades pueden darse a adaptación.

c) Tercer trimestre

En este último trimestre de curso y de ciclo, los objetivos que se especifican se corresponden con los establecidos en el currículo de infantil, son coherentes y adecuados a la edad, como lo han sido habitualmente.

En relación con los contenidos, no hay una diferenciación entre conceptuales, procedimentales y actitudinales y no siempre los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí. Por ejemplo:

- El día y la noche se encuentran en el área de conocimiento del entorno (El día y la noche), y en el de lenguaje (vocabulario temático sobre el universo), pero no aparece nada en relación con el conocimiento propio.
- El cuidado a las plantas y el entorno se encuentra en las tres áreas. En la de conocimiento de sí mismo (cuidado del entorno), en el de conocimiento del entorno (tipos y características de las plantas) y en el de lenguaje (vocabulario temático sobre las plantas)

Los contenidos sí se adecúan a los objetivos, y entre ellos aparecen algunos relacionados con las Ciencias Sociales, como pueden ser: el entorno, hábitos de respeto y cuidado, la Tierra, conocimientos astrológicos, paisajes del mundo, relieve, actividades y lugares de ocio y tiempo libre...

Las actividades responden a los objetivos y contenidos, son de diverso tipo. Entre ellas aparecen juegos y momentos lúdicos. Esos juegos son del tipo: escenificaciones, dramatizaciones, juegos de movimiento, los juegos que la editorial propone (juegos divertidos para el cole y el dado de juegos), el juego simbólico, juegos populares (bolos, twister, los chinos), de movimiento, representación...

Y los tipos de contenidos relacionados con las Ciencias Sociales que se adquieren a través de estos juegos son: hábitos de ayuda, lugares, profesiones (pintores, artistas), o juegos clásicos.

En este último trimestre aparecen entre quince y veinte propuestas lúdicas, un número bastante reducido. Y si centramos la atención en aquellas que van dirigidas al aprendizaje de las Ciencias Sociales, aún hablamos de una mayor reducción.

La evaluación que se realiza por parte del docente, atiende a todos los objetivos y contenidos y es de tipo continua, aunque no se puede decir que sea global, por los mismos motivos que hasta ahora se han plasmado. No indica exactamente qué actividades se evalúan pero la atención principal la centra en las fichas, sin prestar ninguna atención personal a las actividades lúdicas.

Como a lo largo de todo el análisis, en este trimestre tampoco podemos hablar de atención a la diversidad, y las actividades centrales, las fichas no tienen diferentes niveles de dificultad. De nuevo presenta algunas actividades previas y posteriores que sí se pueden dar a adaptación.

5.3. CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE MATERIAL.

El material sobre el que se ha realizado el análisis ha sido el método de fichas y actividades que la editorial Santillana propone, con el título “Mica y sus amigos”.

Tras realizar un análisis concretizado por cursos y trimestres, se pasa ahora a dar la visión general de todo el análisis, con la finalidad de ver en su conjunto cómo es y qué es lo que aporta este método. Recordando siempre, que el tema central de este Trabajo Fin de Grado, centra su atención en el estudio del juego en la adquisición de las ciencias sociales, y por lo tanto es en los apartados del análisis referentes al tema, donde se prestará una mayor atención. Para ello se seguirá el esquema general aplicado hasta el momento, que se centra en: objetivos, contenidos, actividades, evaluación y atención a la diversidad.

Con referencia ya a los objetivos, señalar que en todos y cada uno de los cursos y trimestres, ha habido una gran coherencia entre los objetivos que el método plantea, y los que refleja el currículo del segundo ciclo de infantil. Teniendo en cuenta que, el currículo al que se hace referencia, no divide sus áreas y por lo tanto sus objetivos ni contenidos por edad, sino que se los plantea globalmente; apuntar que se cree adecuada la división de los mismos en los diferentes cursos o la presencia de ellos en varios, ya que se da una adecuación entre el nivel de dificultad de su adquisición con la edad en la que se ven más reflejados en el método que se analiza. Por lo tanto con referencia a los objetivos se considera que corresponden a la edad y características generales del alumnado, que son coherentes, y que sí se corresponden con los establecidos en el currículo de la etapa.

Los contenidos también están adecuados y se corresponden con los establecidos por la legislación vigente. No obstante, se ha observado que en ninguno de los tres cursos se hace una separación de los mismos en actitudinales, procedimentales y conceptuales. Esto se puede deber a que en el último Decreto que establece el currículo de infantil, el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre; no aparece ya esa división en los contenidos y comenzaron a aparecer las competencias básicas en educación infantil, que divide estas competencias en cinco grandes bloques: autonomía e iniciativa personal,

conocimiento e interacción con el mundo físico, competencia matemática, comunicación lingüística y competencia digital. Estas competencias sí que aparecen en el material analizado, especificando en cada unidad qué es lo que se tiene en cuenta para ese trimestre o unidad con relación a cada competencia concreta.

Competencias básicas

- **Autonomía e iniciativa personal.** Afianzar las nociones espaciales y temporales como medio para aprender a ubicarse en el entorno próximo.
- **Conocimiento e interacción con el mundo físico.** Disfrutar con actividades de contacto con la naturaleza valorando su importancia para una vida sana y equilibrada.
- **Competencia matemática.** Poner en práctica los procedimientos del razonamiento matemático para comprender la realidad.
- **Comunicación lingüística.** Conocer y valorar textos de carácter literario disfrutando de las sensaciones que producen el ritmo y la rima.
- **Competencia digital.** Adquirir habilidad para seleccionar y utilizar autónomamente distintas herramientas tecnológicas.

Centrando más la mirada en el ámbito social, aparecen variados contenidos referentes a la Ciencias Sociales y que principalmente se refieren al entorno cercano, a las profesiones, a los hábitos y cuidados, las relaciones sociales y con el medio, o las normas de convivencia social. Siempre también aumentando ligeramente la dificultad de adquisición de estos contenidos, ya que, por ejemplo, con relación al entorno los contenidos cada vez abarcan un área más grande, es decir que en un principio se centran en la familia y la escuela, y luego poco a poco ya se incluyen otros ámbitos cercanos para el niño pero no tanto, el entorno de la propia familia o casa, etc.

Otro de los aspectos a tratar es el de las actividades. Éstas responden y son coherentes con los objetivos y contenidos que se plantean a lo largo de todo el método, y a lo largo de los tres cursos las actividades principales son las fichas. Fichas que se unen con actividades previas y posteriores de observar, comentar, debatir, colorear, crear, jugar, etc., que tienen relación con la ficha que se plantea.

Entre estas actividades, se ha puesto mayor atención a los juegos y momentos lúdicos y se ha observado que por una parte son escasos los momentos lúdicos que el método plantea en proporción con el resto de actividades que propone, y por otro lado, que como norma general, cada año se plantean menos cantidad de propuestas lúdicas. No

obstante, hay que decir que el tipo de juegos que se proponen (simbólico, de imitación, dramatización...), están adaptados a las características de los niños a los que van dirigidos si se toma como referente la clasificación del juego y el desarrollo de Piaget. Algunas de estas actividades de tipo lúdico están orientadas a la adquisición de los contenidos a los que se ha hecho referencia de las Ciencias Sociales, pero no en todos los casos los contenidos de este tipo se ven acompañados de una propuesta lúdica para su aprendizaje.

Con respecto a la evaluación, señalar que en todo momento el docente es el que evalúa, sin presentar la editorial ningún tipo de evaluación continua o autoevaluación por parte del alumnado. Los ítems que se proponen para evaluar se corresponden con los objetivos y contenidos planteados, y la atención principal de evaluación se pone sobre las fichas, no dando ninguna relevancia a los juegos. Otro de los aspectos a señalar es el hecho de que sí se da una evaluación continuada, ficha a ficha, actividad a actividad, pero no se puede hablar en ninguno de los cursos de evaluación global, porque en todos y cada uno de los trimestres se exponen muy claramente los criterios a evaluar de cada unidad, y no sólo eso, sino que al final de cada ficha se explicita claramente el ítem del final que hay que evaluar al finalizar con relación a lo que se haya hecho durante la sesión.

Por último, en cuanto a la atención a la diversidad, indicar que no hay diferentes niveles de dificultad para realizar las actividades que el método propone en ninguno de los tres años, y que solamente se considera que se puede producir una adaptación en actividades no tan cerradas como las fichas (conversar, jugar, observar...), pero el método tampoco lo señala.

Como conclusión, decir que sí es cierto que el método estudiado, en general se adecúa con los objetivos y contenidos que se establecen para la etapa, y que presentan una continuidad en cuanto a los temas que se trabajan, sólo que cada año se repite lo del anterior y se añade nueva información. Pero que con respecto a las propuestas lúdicas, el material es muy escaso y haciendo referencia a la evaluación y a la atención a la diversidad, lo propuesto en este material analizado, no se ciñe a lo que el currículo de infantil señala en estos ámbitos ya que según la legislación vigente la evaluación ha de ser continua, formativa y global; y debe de tenerse en cuenta la atención a la diversidad.

6. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES

Se ha tratado en este trabajo de mostrar diversas teorías sobre el juego infantil y la importancia del mismo, así como el por qué se debería introducir en las aulas de manera habitual.

A lo largo del estudio que se ha realizado, han sido variadas las teorías e ideas que se han manejado sobre el juego, que se han ido estructurando en diferentes apartados para facilitar su lectura. Teorías clásicas, modernas, psicológicas y pedagógicas han sido algunas de las que se han manejado pretendiendo dar una visión más o menos global sobre la importancia del juego, y pese a que no todos los autores consideran que esta acción desarrolle las mismas capacidades, ni todos están de acuerdo con su carácter ya que teorizan sobre si es un acto natural, o por el contrario aprendido, si tiene parte de los dos, etc., en lo que sí coinciden todos y cada uno es en que el juego es muy importante, ayuda en el desarrollo y es necesario para el niño.

Teniendo en cuenta estas características del juego, y su repercusión que se refleja en los numerosos estudios que se han hecho sobre el tema, se proponía como uno de los objetivos de este trabajo, estudiar cómo se reflejaba la actividad lúdica en las aulas, tomando como referencia el método de fichas que presentan las editoriales, ya que es una de las metodologías más comunes en las aulas. Junto con esto, otro de los objetivos consistía en ver cómo todo esto se reflejaba en la adquisición de las Ciencias Sociales en el periodo tres-seis de infantil.

Como ya se ha indicado en el apartado de objetivos y metodología, para realizar estas comprobaciones se ha elegido una de las Editoriales más comunes en las aulas, Santillana, que se ha analizado usando unas parrillas de análisis creadas personalmente en las que se ha pretendido adaptar los ítems a las características y necesidades de éste Trabajo Fin de Grado.

Una vez aplicadas estas técnicas, se ha comprobado la escasa importancia que éste tipo de métodos refleja con respecto al juego. El juego, que todos los autores que se han estudiado consideran como acto fundamental en el desarrollo de los niños, no es uno de los aspectos que más tienen en cuenta los métodos de fichas.

La atención de éstos se centra en ejercicios de repetición y observación directa, así como de escucha a los demás, pero sobre todo al docente, y no programa actividades lúdicas o de experimentación muy a menudo. Además, como en la revisión bibliográfica se ha expuesto, el juego es una buena manera de que los niños adquieran aspectos relacionados con las Ciencias Sociales, debido al carácter abstracto de algunos conceptos relacionados con las mismas y al tipo de pensamiento de los niños de esta etapa del segundo ciclo de Educación Infantil.

Por lo tanto, se deriva de este trabajo, la creencia de que habría que hacer una llamada de atención sobre las pautas educativas que plantean las editoriales ya que no se está teniendo en cuenta la gran importancia del juego en el desarrollo del niño. Por lo tanto, sería deseable la revisión de las actividades que proponen en sus métodos, para incluir más propuestas lúdicas, porque favorecerían una mejor adquisición de las competencias y de los contenidos relacionados con las Ciencias Sociales que algunas veces tanto les cuesta comprender. Además se debería tener en cuenta la atención a la diversidad que legalmente se impone, ya que los juegos son una buena forma para conseguirlo.

En consecuencia, se considera oportuno señalar que la metodología por proyectos es una propuesta más global, lúdica y experimental para el niño, que se usa en algunas aulas y a la que desde aquí se le pretende dar una valoración positiva ya que los tipos de actividades que proponen son más vivenciales para el niño y, en consecuencia les ayudan a adquirir los objetivos y contenidos de manera más sencilla y adaptada a sus características, respetando además, la atención a la diversidad.

No obstante, a lo largo de este trabajo de análisis no se han tenido en cuenta las actividades que los docentes pueden incluir en su programación, aun utilizando el método de fichas; con lo cual cabe la posibilidad de que interactúen éstas con otras técnicas más dinámicas y globalizadoras. Hay que considerar la práctica docente como la piedra angular de la enseñanza. Los materiales que proporciona el método de fichas debe considerarse siempre como un material de apoyo para los maestros, pero no como un método cerrado, al que confiamos no se ciñan única y exclusivamente. En definitiva, el docente tiene el papel fundamental a la hora de elegir la metodología que quiere usar en su aula, y para ello ha de conocer los pros y contras de cada forma de enseñanza, pero siempre teniendo como referencia lo mejor para el alumno.

Como conclusión, añadir que muchos han sido los que hasta el momento han realizado estudios y teorías sobre el juego, con lo cual con éste Trabajo de Fin de Grado, se pretende haber añadido una pequeña aportación más, incidiendo un poco más en el análisis del método de fichas. Pero el estudio, teniendo en cuenta lo visto y analizado, puede ir más allá, haciendo un análisis de diferentes editoriales, comprobando cómo este mismo método de esta editorial se aplica realmente en un aula o analizando verdaderamente lo que aprenden los niños usando simplemente lo que la editorial se propone.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Bruner, J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Conferencia dictada en Gran Bretaña, debido a la invitación de la asociación de Grupos de Juegos Preescolares del país. http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf (Consulta 26/04/2012)
- Calle, M. de la (1999). *La aplicación de una metodología lúdica para la enseñanza-aprendizaje. Una aproximación inicial a través de la enseñanza- de las ciencias sociales*. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid.
- Calle, M. de la; Nieto, M. (2005). Una experiencia en el uso de las Tics: Las ciencias sociales y la formación inicial del profesorado de infantil. *QuadernsDigitals/ Monográfico sobre Ciencias Sociales*, 37.
- Carbonel, A., Mesenguer, A., López, T., Valero, E., Huguet, T. (1996). El juego en el parvulario: Instrumento para el desarrollo y el aprendizaje. *El juego como instrumento educativo. Aula de Innovación educativa. Número 52-53*; Págs. 5-12.
- Cuenca, J.M. (2011). Concepciones del alumnado en educación infantil para la comprensión del medio sociocultural. Papel de las experiencias y el aprendizaje lúdico. *Didáctica de las ciencias sociales para Educación Infantil. Universidad de Huelva. Mira escritores. Rivero García. (110-129)*
- *DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. B.O.C. y L. número 1.*
- Fernández Zalazar, D. *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf> (Consulta: 12/05/2012)
- González Gallego, I. (2001). El juego en la historia social y el juego en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Iber*, 30. (12- 21)
- Guitart, R.(1992). El juego en la escuela. *Juego y currículum escolar. Aula de innovación educativa. N°7*. Págs.: 5-10.
- Linaza, J.L. (1991). *Jugar y aprender*. Madrid. Alhambrea Longman.
- Malagón, M. y Juan, E. (2009). “*Mica y sus amigos*”. Mi primera casa del saber. Materiales didácticos de Santillana.

- Marín Santiago, I. (1996). Juego en la educación primaria. *El juego como instrumento educativo*. Aula de Innovación educativa. Grao Educación. Número 52-53; Págs. 19-31.
- Moyles, J.R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata, MEC. Madrid.
- Naciones Unidas (1959). Declaración Universal de los Derechos del Niño. Principio número 7. Página Web: <http://www.cndh.org.mx/sites/all/fuentes/documentos/Programas/Provincia/1LEGISLACION/3InstrumentosInternacionales/E/Declaracion%20sobre%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o.pdf>
- Ortega Ruiz, R. (1992). *El juego infantil y el constructo social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Ortega Ruiz, R. (1999). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 55. 87-102.
- Parcerisa Aran, A. (1996). *Materiales Curriculares. Como elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona. Grao.

ANEXOS

PARRILLA DE ANÁLISIS.

Nota importante: A lo largo del análisis se señalará la opción elegida con un subrayado gris.

Presentación

MATERIAL OBJETO DE ANÁLISIS

- Autoría: Obra colectiva bajo la dirección de Maite Malagón y Enrique Juan.
- Título: Mica y sus amigos.
- Subtítulo: (no aparece)
- Editorial: Santillana. Mi primera casa del saber.
- Localidad de edición: Madrid.
- Año: 2009.

COMPOSICIÓN DEL MATERIAL A ANALIZAR

- El material se compone de: libros de fichas del alumnado, guiones didácticos de la docente, juguetes que proporciona la editorial.
- En el análisis:
 - Se relacionan los diferentes materiales y se hará un análisis conjunto
 - No se relacionarán los componentes y se analizarán por separado
- El material a analizar:
 - Pretende ser autosuficiente
 - Forma parte de un paquete curricular
 - Es un material complementario
- Desarrolla objetivos y contenidos
 - De un ciclo completo
 - De un solo grado o curso
 - De una sola área
 - De diversas áreas

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: tres años.	Trimestre: 1º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos	...El aula, la casa, la familia los hábitos alimenticios saludables, las fiestas, etc.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...Dramatizaciones, imitaciones, jugar a localizar o adivinar a través de diferentes sentidos, experimentar, representar, juegos populares e instrumentales.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...Familia, escuela, tradiciones, juegos populares, comportamiento en sociedad, ubicación, estancias de la casa, hábitos sociales saludables (higiene, alimentación).....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:evaluación general, pero centrada en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: tres años.	Trimestre: 2º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidosSeguridad vial, hábitos sociales, normas de educación, la calle, los transportes, tiendas y productos, oficios, medios de comunicación, juegos y juguetes.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...simbólicos, populares, imitación, memoria, construcción, cartas, búsqueda.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...casa, calle, aula, medios de transporte, oficios.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:	... se evalúa en general pero el centro de atención son las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	<input checked="" type="checkbox"/> 0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 <input checked="" type="checkbox"/> 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: tres años.	Trimestre: 3º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos	...familia, turismo, verano, cuidados a las plantas, vestuario adecuado a la estación.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...Imitaciones, representaciones, juegos pautados por juguetes, de búsqueda, psicomotores, musicales, imitación.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...posiciones, el tren, instrumentos hábitos de atención y cuidado.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:general, centrada en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: cuatro años.	Trimestre: 1º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidosaula, escuela, profesiones, hábitos y normas, familia, casas, calle, costumbres, enfermedades comunes de la sociedad.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...simbólicos, musicales, identificación y unión, dramatización, desplazamiento.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...profesiones (payasos, médicos, detectives...), lugares del aula y el centro.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:General, centrada en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: cuatro años.	Trimestre: 2º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos	...Juegos y juguetes, lugares de ocio, normas de comportamiento, hábitos de reciclado, seguridad vial, entorno inmediato, transportes, profesiones, medios de comunicación.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...Dramatizar, adivinar y elegir, agrupamiento, emparejar, simbólico, de observación, tradicionales, de búsqueda.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...televisión, cuentos, medios de transporte, disfraces, fiestas tradicionales, turismo, educación vial, entorno.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:General, pero más centrada en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: cuatro años.	Trimestre: 3º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos	...responsabilidad y respeto por el medio ambiente, hábitos de cooperación, ciclo vital, posiciones, hábitos y cuidados de los animales, modos de desplazamiento, normas de convivencia, turismo, actividad relacionada con el verano.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...Adivinar, escenificar, juego simbólico, de representación, descubrimiento, agrupamiento, juegos con juguetes creados por la editorial.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...turismo, oficios, juegos tradicionales, medios de transporte.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:General, pero más centrada en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: cinco años.	Trimestre: 1º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos	...Escuela, casas, modelos familiares, tareas cotidianas, fiestas tradicionales, normas de comportamiento, entorno.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...Jugar a los absurdos, juegos de creación, dramatización, simbólicos, psicomotores, de mesa, creados por la editorial a través de materiales, imitación.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...Profesiones, juegos tradicionales, tareas cotidianas, edificios.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:	...General, pero con más atención en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: cinco años.	Trimestre: 2º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos	...Seguridad vial, calle, servicios públicos, medios de transporte, oficios.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	...Adivinar, creados por la editorial (dado de juegos), imaginar, musicales, imitar, populares, dramatización, búsqueda, simbólico.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrollaSeguridad vial, calle, servicios públicos, medios de transporte, oficios, fuentes de energía.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:	...General, pero haciendo mayor hincapié en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

ANÁLISIS DEL MATERIAL

Edad: cinco años.	Trimestre: 3 º
OBJETIVOS	
Los objetivos generales especificados en el material se corresponden con los objetivos establecidos en el currículum de la etapa	0 1 2
Los objetivos son coherentes y adecuados a la edad	0 1 2
CONTENIDOS	
Se diferencian contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales	0 1 2
Los contenidos de las diferentes áreas se relacionan entre sí	0 1 2
Los contenidos se adecúan a los objetivos	0 1 2
Aportan conocimientos referentes al conocimiento social, natural, cultural, etc.	0 1 2
En relación con los contenidos de las ciencias sociales	
❖ ¿Son variados?	0 1 2
❖ Tipo de contenidos	...Lugares, profesiones, juegos tradicionales, hábitos sociales.....
ACTIVIDADES	
Responden a los objetivos y contenidos	0 1 2
Para cada objetivo y contenido se prevén ciertas actividades que faciliten su aprendizaje	
❖ Entre las actividades propuestas aparecen juegos y momentos lúdicos	0 1 2
❖ Tipos de juego que aparecen	... escenificaciones, dramatizaciones, juegos de movimiento, los juegos que la editorial propone, simbólico, juegos populares, de movimiento, representación.....
❖ Tipos de contenidos relacionados con las ciencias sociales que desarrolla	...Lugares, profesiones (pintores y otros artistas), el mercado, juegos clásicos.....

❖ Número de propuestas lúdicas	<input type="checkbox"/> 5 – 10 <input type="checkbox"/> 10 -15 <input checked="" type="checkbox"/> 15 -20 <input type="checkbox"/> 20 - 25 <input type="checkbox"/> Más de 25
Las actividades propuestas en general se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2
Las actividades y juegos relacionados con las ciencias sociales se corresponden con los objetivos y contenidos	0 1 2

EVALUACIÓN

Las propuestas de evaluación se corresponden con los objetivos y contenidos planteados	0 1 2
El sujeto que evalúa es:	<input type="checkbox"/> Evaluación por el alumnado <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por el profesorado <input type="checkbox"/> Ambos
El tipo de evaluación que se ofrece.	<input checked="" type="checkbox"/> Continua <input type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Global
Las actividades que se evalúan son:General, pero la principal atención está en las fichas.....
Se evalúan y tienen en cuenta los juegos y las actividades lúdicas	<input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/> No

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adaptan objetivos y contenidos a la atención a la diversidad	0 1 2
Para un mismo juego o actividad se proponen diferentes niveles o dificultades de realización	0 1 2

