



Universidad  
Católica  
de Valencia  
San Vicente Mártir

## APRENDIZAJE COOPERATIVO Y BASADO EN EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Presentado por:

D<sup>a</sup> ROCÍO CARDONA DE BELDA

Dirigido por:

Dr. Don JOSÉ MANUEL BOQUERA NAVARRETE

Valencia, a 28 de mayo del 2020

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación  
Grado en Maestro en Educación Infantil



#### Agradecimientos:

Con el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) querría agradecer y reconocer a todas las personas que me han ayudado y han dedicado parte de su tiempo en formarme académicamente y personalmente.

Entre todas las personas a las que van dirigidas estos agradecimientos, he de resaltar a todos los tutores de los diferentes colegios de prácticas donde he estado, así como la dirección de cada centro. Alquería UCV, Colegio San Pedro Pascual y Colegio Santísima Trinidad han depositado su confianza en mí, me han formado, motivado y me han llenado de sabiduría para ser en un futuro una buena docente.

En segundo lugar, agradecer a mi madre, mi abuelo y a toda mi familia materna el apoyo desde el primer día y el esfuerzo que ha requerido el estudiar este grado, mostrándome en los momentos más difíciles y de frustración mucha fuerza y ánimo. Por otro lado, agradecer a Dios la fuerza y la voluntad que me ha aportado siempre estando a mi lado tanto en momentos duros como en los logros.

También a mis compañeros de universidad los cuales han estado a mi lado durante cuatro años, me han levantado cuando más lo he necesitado y me han enseñado mucho como persona y como docente hablándome de sus experiencias.

Y por último a mi tutor que me ha supervisado este TFG, Dr. Don José Manuel Boquera Navarrete, por haber depositado toda su confianza en mí, haber estado predispuesto en todo momento, acoplarse a horarios, hacer un seguimiento de mi trabajo, darme consejos y haberme corregido los errores.



## Resumen

El presente trabajo muestra una propuesta de actividades de trabajo cooperativo a través del juego que involucra al último ciclo de Educación Infantil. Por la presente situación de alarma del Covid-19 no se ha podido llevar a cabo en el centro de prácticas, ya que se iba a trabajar en el tercer trimestre. La realización de este trabajo se divide en una serie de puntos donde encontramos los contenidos que se van a tratar y los objetivos tanto específicos como generales que se verán logrados en apartado de las conclusiones. Por otro lado, el marco teórico gira alrededor de cuatro grandes bloques: qué es la Educación Infantil, qué es metodología, aspectos en la Educación Infantil, el Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Basado en el Juego. Se presenta la propuesta de intervención que está compuesta por nueve sesiones en las cuales se trabaja el entorno del niño, en concreto la educación vial.

**Palabras clave:** Juego, Educación Infantil, Aprendizaje Cooperativo. Aprendizaje Basado en el Juego, entorno, educación vial

## Resum

Es següent treball mostra una proposta d'activitats de treball cooperatiu a través del joc que involucra a l'últim cicle d'Educació Infantil. Per la present situació d'alarma de la Covid-19 no s'ha pogut dur a terme en el centre de pràctiques, ja que se n'anava a treballar en el tercer trimestre. La realització d'aquest treball es divideix en una sèrie de punts on trobem els continguts que es van a tractar i els objectius tant específics com generals que es veuran aconseguits en l'apartat de les conclusions. Per altra banda, el marc teòric gira al voltant de quatre grans blocs: què és l'Educació Infantil, què és metodologia, aspectes en l'Educació Infantil, l'Aprenentatge Cooperatiu i l'Aprenentatge Basat en el Joc. Es presenta la proposta d'intervenció la qual està composta per nou sessions on es treballa l'entorn, en concret l'educació viària.

**Paraules clau:** Joc, Educació Infantil, Aprenentatge Cooperatiu, Aprenentatge Basat en el Joc, entorn, educació viària



## Abstract

This thesis shows a proposal of cooperative work activities through play involving the last cycle of Early Childhood Education. The present alarm situation of the Covid-19 it has not been possible to carry out in the school, as work was to be carried out in the third quarter. The realization of this work is divided into a series of points where we find the contents that will be covered and the specific and general objectives that will be achieved in the conclusions. On the other hand, the theoretical framework that revolves around four major blocks; what is methodology, aspects in education, Cooperative Learning and Game-based learning. The intervention proposal is composed of nine sessions in which the child's environment is worked on, in particular road education.

**Keywords:** Game, Early Childhood Education, Cooperative Learning, game-Based learning, environment, road education



# ÍNDICE

<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>11</b>
2.1	OBJETIVOS GENERALES .....	11
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	11
<b>3</b>	<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>12</b>
<b>4</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>14</b>
4.1	¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN INFANTIL? .....	14
4.1.1	FACTORES Y AGENTES .....	15
4.1.2	OBJETIVOS .....	16
4.2	¿QUÉ ES METODOLOGÍA? .....	17
4.3	ASPECTOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL .....	18
4.3.1	CONSTRUCTIVISMO .....	18
4.3.2	CREATIVIDAD Y SOCIALIZACIÓN .....	19
4.3.3	DESARROLLO .....	19
4.3.4	AGENTES .....	20
4.3.5	APEGO Y EMOCIONES .....	21
4.4	APRENDIZAJE COOPERATIVO .....	22
4.4.1	VENTAJAS Y DESVENTAJAS .....	24
4.4.2	LA APLICACIÓN EN EL AULA .....	25
4.5	APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO .....	27
4.5.1	DEFINICIÓN DE JUEGO .....	27
4.5.2	DESARROLLO .....	29
4.5.3	CARACTERÍSTICAS .....	30
4.5.4	AGENTES EXTERNOS .....	31
4.5.5	JUEGOS Y JUGUETES .....	32
<b>5</b>	<b>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> .....	<b>34</b>
5.1	JUSTIFICACIÓN .....	34
5.2	OBJETIVOS .....	34
5.3	METODOLOGÍA .....	35
5.4	ACTIVIDADES .....	38
5.5	EVALUACIÓN .....	47
<b>6</b>	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>49</b>
<b>7</b>	<b>PROPUESTA DE MEJORA Y REVISIÓN</b> .....	<b>51</b>
<b>8</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>52</b>
<b>9</b>	<b>ANEXOS</b> .....	<b>56</b>



## ÍNDICE DE IMÁGENES

Cronograma sesiones.....	37
Evaluación de los alumnos .....	47
Evaluación de la maestra.....	48



## 1 INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado, así como su tema, han tenido que ver en gran parte con las experiencias vividas durante los cuatro años de curso universitario en los diferentes centros educativos gracias a la oportunidad que el Programa de Innovación Metodológica de Magisterio (PIMM) nos ofrece, aunque la propuesta de intervención que se desarrollará a continuación no se ha llevado a cabo en ninguno de los cuatro cursos. Podemos realizar desde el primer año de formación como futuros docentes, prácticas educativas en Educación Infantil durante todo el curso escolar (de septiembre a junio), en el segundo año realizamos las prácticas bajo nuestra elección, en Educación Primaria también el curso escolar, en el tercer año en Educación Infantil y por último en el cuarto curso se realizan en Primaria o Infantil y solo el primer cuatrimestre, es decir de septiembre a febrero. Estas experiencias nos ayudan a contrastar y aprender métodos de enseñanza variados que nos van formando como docentes eligiendo cómo impartir las clases en un futuro. Gracias a la formación, he podido observar los diferentes ritmos de aprendizaje que los alumnos tanto de Infantil como de Primaria tienen a la hora de adquirir nuevos conceptos, por ello es preciso que debemos conocer a cada uno de los alumnos para dedicarles el tiempo que necesiten, así como una enseñanza más personal y guiada. Un aspecto que sin duda destacaría es el *feedback* que todos los tutores de los centros escolares me han brindado, para mejorar en ciertos aspectos y conseguir ser una docente ejemplar. Especialmente he de destacar el último año de prácticas escolares (2019-2020) donde he podido observar la motivación en el aula, las ganas de aprender y enseñar por parte de todo el equipo docente y de los alumnos.

La motivación y la enseñanza vienen enlazados en el marco teórico del presente trabajo, ya que sin estos dos aspectos es imposible impartir una práctica educativa basada en los dos modelos que se van a desarrollar a continuación. Los apartados cruciales por los cuales se va a llevar a cabo la propuesta de intervención son el Aprendizaje Cooperativo que según Riera (2010), es aquel que asegura la diversidad en el aula independientemente de la atención que necesite cada alumnado formando alumnos participativos y críticos; y Basado en el Juego, que según Ibáñez (2018), el aprendizaje se apoya en los juegos y actúa como una herramienta de sustento. Por ello la motivación es uno de los principios



metodológicos que resulta indispensable no solo para estos procesos y metodologías si no para cualquier práctica educativa, ya que sin este factor no hay ningún aprendizaje significativo.

Es imprescindible concienciar a los docentes de la importancia del trabajo cooperativo para las relaciones sociales, así como la creación de un ambiente acogedor y compartido creando lazos de unión entre alumnos de diferentes niveles, independientemente de las capacidades cognitivas. En los últimos años están surgiendo nuevas concepciones sobre el aprendizaje y la educación que provocan una transformación en las prácticas educativas tradicionales. Muchos centros están adoptando metodologías innovadoras que cambian la manera de enseñanza y de aprendizaje para los alumnos (Larrañaga, 2012). La sociedad actual percibe las actividades a través de videojuegos, tabletas, ordenadores... o cualquier nueva tecnología, que lo que hace es apartarlos de vivir en sociedad y de formarse al estar en contacto con sus iguales. A consecuencia de este apunte, se ha perdido el juego al aire libre en el cual se desarrollaban capacidades físicas y habilidades como la imaginación y creatividad (Sánchez, 2015).



## **2 OBJETIVOS**

A continuación, se van a exponer los objetivos que se han pretendido lograr con el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado destinados a los alumnos de Educación Infantil con el fin de lograrlos y desarrollar sus capacidades.

### **2.1 OBJETIVOS GENERALES**

- Comprender las premisas fundamentales del Aprendizaje Cooperativo.
- Adquirir conocimientos del juego como instrumento educativo.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Desarrollar una propuesta pedagógica basada en el juego para alumnos de Infantil.
- Desarrollar una propuesta pedagógica basada en el Aprendizaje Cooperativo en alumnos de Educación Infantil.
- Crear relaciones sociales interiorizando normas de educación vial para facilitar la adquisición de la conducta adecuada.



### 3 METODOLOGÍA

En este punto, se describe el término metodología que según la Real Academia Española (RAE, 2018), “es el conjunto de métodos que siguen en una investigación científica o una exposición doctrinal”. Según Martínez (2017), son mecanismos basados en el método científico, empírico inductivo, donde no se da visión al cuerpo de conocimientos que se tiene, siendo de esta manera, personas ajenas a los acontecimientos sociales, políticos, económicos, etc., del momento actual y que facilitan la adquisición o aprendizaje de un contenido.

Una vez expuesto este concepto se va a explicar en que consiste el Trabajo de Fin de Grado (TFG) y de que manera se conseguirán tanto los objetivos específicos como los generales. El presente trabajo se ha llevado a cabo desde septiembre cuando explicaron en diferentes seminarios la estructura del Trabajo de Fin de Grado y que debía contener cada parte. Una vez transcurrido el mes, se pensó mucho a cerca del tema siempre con mucho interés en el área de actividad física y deporte. A partir de ese momento, se escoge esta área y asignan un tutor comenzando el contacto con él mediante emails y se empezó a pensar el tema en concreto, exponiendo primeramente una propuesta que se estaba observando en el centro de prácticas. Finalmente, con el propósito de introducir el juego y el trabajo en grupos se llegó al tema que este trabajo expone. Durante el primer cuatrimestre se realizaron reuniones con el tutor para diferenciar y visualizar los bloques del trabajo, así como la información, fuentes etc. donde se tenía que encontrar información.

La búsqueda de documentos comienza con una consulta bibliográfica tanto de fuentes primarias como secundarias que fundamentan el marco teórico. En primer lugar, se realizó una búsqueda en Google Académico y EBSCO, obteniendo los siguientes resultados: Trabajo colaborativo y Educación Infantil (12 artículos), Trabajo colaborativo y educación (81 artículos), Aprendizaje Basado en el Juego en Educación Infantil (71 artículos), El juego infantil (11.300 artículos), Qué es la Educación Infantil (15.000 artículos), Metodologías actuales en Educación Infantil (19.600 artículos) y conceptos clave como: Aprendizaje Basado en los juegos, la comunicación oral, las normas de convivencia, el trabajo cooperativo, patio, relaciones sociales, juegos, motivación...tras la búsqueda de estos términos, se han utilizado específicamente los



artículos más actuales relacionados con el presente Trabajo de Fin de Grado. Nombrando las referencias buscadas en internet cabe destacar que se realizaron búsquedas en TESEO y Dialnet donde se mostraron artículos específicos del tema a tratar y tesis doctorales con información del tema que se aborda, así como algunas referencias.

A continuación, se utilizaron diversos apuntes de cursos anteriores en asignaturas como: Psicología del desarrollo y del lenguaje, Expresión corporal, Aprendizaje/desarrollo motor y currículo etc. y libros acerca de Psicología y Educación.

A la hora de comenzar a redactar el presente documento junto al tutor que dirige este trabajo se detallaron que puntos eran los prioritarios. Primero se redactó el marco teórico donde a cada párrafo se le dotaba de un título que hiciese de referencia a la hora de completar más información de otros autores. Una vez redactado el marco teórico que es lo que más espacio y dedicación supone, se redactó la propuesta de intervención. Cabe destacar, que según se iba desarrollando el marco teórico, en el apartado de conclusiones se añadían los puntos más importantes para que fuese más fácil fijar por último los objetivos. Enlazando con la propuesta de intervención, se habló en un primer momento de un espacio que había surgido en un centro. Tras observar ese proyecto detalladamente se fijó una propuesta que envolviese los principios del marco teórico y que tuviese fundamentación. Cuando la propuesta de intervención quedó redactada se propusieron unas actividades con unos alumnos de cursos específicos y en un momento común. Seguidamente se redactó la introducción (exponiendo la situación de la que partimos y lo que lleva a escoger el tema), metodología (cómo se encuentra la información y cómo se lleva a cabo) y abstract (donde se ve un resumen del trabajo de Fin de Grado).



## 4 MARCO TEÓRICO

El siguiente Marco Teórico, se compone de una serie de partes que definen qué es la Educación Infantil, qué es metodología, aspectos importantes en Educación Infantil, el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Basado en el Juego y una propuesta de intervención relacionada con la educación vial.

### 4.1 ¿QUÉ ES LA EDUCACIÓN INFANTIL?

Real Decreto 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo del primer y segundo ciclo de la Educación Infantil, expone que esta etapa no obligatoria, ayuda al desarrollo social y emocional de los niños con edades de 0-6 años. Dentro de estas se diferencian dos ciclos: el primer ciclo de 0-3 años y el segundo ciclo de 3-6 años. Expone que para los alumnos de esas edades el centro donde desarrollan el aprendizaje es fundamental, ya que se pueden ver aspectos como la exclusión social, las complicadas situaciones familiares o los alumnos frustrados y con dificultades. En esta etapa los alumnos desarrollan la dimensión física, social, emocional, cognitiva y motriz gracias a la ejecución de actividades y vivencias en las cuales se potencia la comunicación oral. Grevilla (2006), apoya esta definición y hace alusión a los lugares específicos y a los profesionales especializados y competentes que mantienen contacto con el niño/niña en todas las dimensiones nombradas anteriormente. Hace alusión a la figura de los docentes para que desarrollen y estimulen las capacidades que el niño posee siempre teniendo presente el espacio didáctico con un aprendizaje activo por el cual él es el principal participe y adquiere el control del aprendizaje.

El desarrollo en esta etapa educativa según Muñoz (2010), se comparará con aquella guía de cambios que el niño vivencia desde que nace, fundamentalmente por la experimentación de procesos biológicos, cognitivos y socio emocionales. Dólera, Llamas y López (2015), añaden a este desarrollo todas las facetas como la creatividad y la resolución de problemas en la que el niño va evolucionando mediante experiencias, mostrando en contra posición la educación tradicional definiéndola como aquella basada únicamente en lo asistencial. Muñoz (2010), expone que la Educación Infantil promueve actividades y proyectos donde todos los alumnos se abren al mundo exterior y no solo



familiar. A consecuencia, se les hace más complejo el relacionarse por el hecho de asumir ciertos roles, normas y maneras de afrontar las situaciones.

Caurcel (2010, citado en Muñoz 2010), define el desarrollo infantil como aquel mediante el cual el niño aprende cuando hay relaciones entre el entorno biofísico (recursos naturales y ambiente) y social. El niño en estas edades es un ser humano vulnerable por eso es importante que se le brinden una variedad de estímulos de calidad, en una cantidad razonable y teniendo presente los cambios y la estabilidad sobre todo, en los períodos comprendidos de 0-6 años, definiendo el término “desarrollo” como aquel progreso que transforma a los organismos vivos (en su globalidad y en pequeña escala) llegando a un equilibrio.

En esta etapa se diferencian dos tipos de influencias que provienen del entorno o medio social. En primer lugar, las influencias normativas o sucesos normativos debido a la edad son expuestos como aquellos acontecimientos donde todos los niños en el mismo rango de edad experimentan esas acciones de manera similar. Hay otro tipo de situaciones que se desarrollan dentro de esta influencia, por un lado cuando no se suele enlazar con el rango de edad sino con las circunstancias en determinados momentos y por otro lado, las que se experimentan a causa de acontecimientos históricos, ya que lo vive un grupo específico de personas. En segundo lugar, las influencias no normativas definidas como imprevistas o casuales en todo lo que repercute al niño, es decir el agente (el niño) no se las espera (Muñoz, 2010).

#### 4.1.1 FACTORES Y AGENTES

La educación en los alumnos de 0-6 años es un hecho tan importante que tiene diversas repercusiones y no se puede entender si no se proyecta en un contexto de responsabilidad compartida y de comunicación por parte de los agentes educativos (Muñoz, 2010). Por eso, es muy importante que al alumno en esta etapa no se le provoque ninguna carencia, dificultad o insuficiencia, ya que más adelante será complicado la recuperación de estos procesos. Se ha de tener en cuenta los factores y agentes que intervienen: medio socio ambiental al que cada alumno pertenece, características individuales de cada alumno, acción educativa por parte del discente, mecanismos institucional y/o marco educativo (Grevilla, 2006).



La familia y escuela se han a tener en cuenta como factores indispensables, ya que son los medios con los que los niños pasan la mayor parte de su maduración. Por ello, se ha de tener diálogo e implicación por ambas vías para guiar y orientar el proceso de aprendizaje de cada niño. Por parte de los centros es primordial que conozcan a los alumnos en profundidad respetando la forma de vida, para que a la hora de afrontar alguna dificultad sepan cómo actuar (Real Decreto 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo del primer y segundo ciclo de la Educación Infantil). Apoyando esta idea Muñoz (2010), expone que es obra de toda la comunidad (los docentes y la familia) favorecer el desarrollo del niño en esta etapa implicándose, esforzándose y formándose de modo que cumplan todas las necesidades del niño vinculadas al crecimiento físico, cognitivo, comunicativo, lingüístico, afectivo, moral y social. Dólera, Llamas y López (2015), comparten estos puntos de vista y proyectan a los maestros como aquellos que han de ser capaces de implantar actividades y metodologías que estimulen su creatividad afirmando que hoy en día en los centros se está llevando a cabo el modelo constructivista (aquel al que Piaget hace referencia).

#### 4.1.2 OBJETIVOS

La Educación Infantil tiene expuestos una serie de objetivos que son los ideales para que un alumno o alumna a lo largo de esta etapa educativa pueda lograrlos. En primer lugar, se habla del conocimiento de ellos mismos físicamente y con el entorno tanto educativo como familiar y con sus iguales. El entorno es esencial para el crecimiento del niño porque ayuda a la autonomía aunque se debe dejar claro que al comienzo de la etapa se observa como algo inalcanzable porque cada alumno tiene un diferente desarrollo cognitivo, que a medida que van madurando siempre logran alcanzar. El lenguaje tanto escrito como oral es otro aspecto importante, ya que se inicia en relaciones sociales y comunicativas, así como en el movimiento, gesto y ritmo cuando se hable de desarrollo motriz (Real Decreto 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo del primer y segundo ciclo de la Educación Infantil).



#### 4.2 ¿QUÉ ES METODOLOGÍA?

El concepto de “metodología” debe entenderse como un proceso fundamental en el hecho educativo. La manera en que se desarrollan los contenidos es verdaderamente importante en sí misma, por lo tanto, no puede ser considerado como algo accidental. Este proceso, va ligado a la realidad de las personas, ya que según su realidad, los contenidos de las actividades serán diferentes y se basarán en las experiencias y conocimientos previos de cada estudiante siempre y cuando estén dispuestos a estar abiertos a nuevas percepciones del momento en el que se desarrollen (Mújica, 2002).

En Educación Infantil, la manera de trabajar en ambos ciclos ha de basarse en actividades donde se desarrollen todas sus habilidades y experiencias, teniendo siempre el juego como principal factor que facilita el aprendizaje aplicándose en ambientes de afecto y confianza logrando las relaciones sociales y la maduración del niño (Real Decreto 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículo del primer y segundo ciclo de la Educación Infantil). Chávez (2003), destaca que un factor muy importante es la figura del docente porque necesita adquirir y ser capaz de proyectar en el aula correctamente las metodologías didácticas haciendo uso a unas determinadas pautas la proporcionando la adquisición del aprendizaje que se verá reflejado en sus alumnos y se mostrará así una brillante práctica docente (Chávez, 2003).

Según Cremades (2008), actualmente las escuelas están en una constante búsqueda de metodologías que ayuden y aproximen al alumno a la sociedad. Deja constancia de que muchas de las que hay implantadas en los centros no posibilitan al alumnado ser creativo y que, a causa de esto, se frustran. Los materiales y conceptos también cambian, es por eso, por lo que los docentes han de estar bien formados en las diferentes metodologías y con los diferentes instrumentos que cada una requiere teniendo siempre en cuenta dos factores: el entorno (la familia) y el propio niño por los que se detecta el grado de creatividad que puede llegar a tener el alumno.



### 4.3 ASPECTOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

#### 4.3.1 CONSTRUCTIVISMO

Dentro de las metodologías, contamos con el modelo constructivista de Piaget. Para Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loo-Rivadeneira (2016), el modelo Piagetiano es aquel que le da importancia a cómo se produce el aprendizaje. Este modelo según los autores concibe el conocimiento como aquello que el alumno adquiere de forma propia, permanente y en cualquier entorno cuando interactúan los factores cognitivos y sociales. Saiz (2017), por otra vía, destaca que Piaget hace hincapié en que el aprendizaje se da basándose en la asimilación, acomodación y adaptación como aquellos movimientos constructivistas del niño que asimila siendo capaz de adaptarse y recrear una situación cotidiana a un juego dentro del espacio escolar. Apoyando esta idea Muñoz (2010), define la acomodación como el ajuste de información que se adquiere gracias al contacto con los demás basado en experiencias sociales y educativas; y el concepto asimilación como el proceso que los alumnos realizan cuando reciben un conocimiento nuevo y lo enlazan a su aprendizaje previo. Con estos dos conceptos, el niño es capaz de interactuar con el mundo exterior.

Gervilla (2006), manifiesta que es un proceso constructivo interno, ya que el alumno reorganiza sus aprendizajes de acuerdo a las enseñanzas que el docente le proporciona y aprende cuando tiene un conflicto cognitivo. A si mismo, el docente debe conocer, motivar, facilitar las actividades, brindar estrategias metodológicas y crear un ambiente acogedor al alumnado. Ante los estímulos que los alumnos reciben Muñoz (2010), recalca que el ser humano acepta la información a través de los sentidos, la organiza, y la encaja, creando de esta manera esquemas mentales y explicando que un aprendizaje es significativo cuando el alumno relaciona los conceptos y experiencias que posee con los nuevos que va adquiriendo. Cremades (2008), apoya esta idea y apunta que en muchas escuelas actualmente se está dejando al niño que construya su propio aprendizaje basándose en sus pensamientos. Así pues, diversos autores apuestan por el aprendizaje constructivo y significativo afirmando que, en este tipo de aprendizajes es el alumno el que construye internamente el contenido (Saiz 2017; Cremades 2008 y Grevilla 2006, entre otros).



#### 4.3.2 CREATIVIDAD Y SOCIALIZACIÓN

Para Cremades (2008), el ser humano es poseedor de la creatividad desde que nace, es decir, es algo innato, el entorno (familiar y social) tiene la responsabilidad de que se pueda desarrollar o no. El alumno en esta etapa da respuestas a cualquier problema que se le plantee, sin necesidad de regirse a ningún esquema en concreto. Apoyando esta idea, Grevilla (2008), hace un apunte y nombra la automatización como el proceso que pasa del egocentrismo del niño (yo como centro de atención) a la comprensión y aceptación. *“Todo lo que realmente necesito saber acerca de cómo vivir, qué hacer y cómo ser lo aprendí en la escuela infantil”* (Gervilla, 2006).

Sociabilizar es el acto que realizan los seres humanos a la hora de interactuar con otros, las personas aprenden de los distintos entornos en los que va madurando una serie de valores, creencias, actuaciones... que son necesarias para la vida en comunidad. En la infancia los niños van formando esquemas que plasmarán en un futuro mediante habilidades cognitivas con la familia, los otros alumnos del centro y los maestros (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

#### 4.3.3 DESARROLLO

Benítez y Fernández (2010, citado en Muñoz 2010), se pronuncian respecto al desarrollo social del niño en el período infantil dándole importancia a las características que influirán en mayor o menor medida en el desarrollo y aprendizaje. Los niños en esta etapa comienzan a establecer sus primeras relaciones sociales manteniendo contacto con sus iguales e interactuando para empezar a construir términos como: auto concepto, habilidades sociales y sentimiento de pertenencia a un grupo; todo esto con presencia de motivación y ánimo. Cuando el niño mediante el lenguaje plasma su pensamiento está desarrollando habilidades de comunicación que son positivas en relación con los demás y a la hora de adaptarse al entorno. Por ello, la neuropsicología está muy presente, ya que son relaciones que guardan el cerebro y la conducta medida por el cerebro, los sistemas psicológicos y nervioso central, es decir, es psicológica (Muñoz, 2010). Los niños en este periodo desarrollan la personalidad que les hace únicos y que les ayuda en la maduración y a la elección de determinadas conductas relacionadas con las características que influyen en él como individuo y que determinan la personalidad en su globalidad (la



confianza: seguridad a la hora de realizar algo, la independencia: determinación de algo por su cuenta, el auto concepto: opinión sobre uno mismo y la autoestima: percepciones, pensamientos dirigidos a la manera de ser) (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

Bembibre y Montes (2010, citado en Muñoz 2010), exponen que los factores ambientales que rodean al niño influyen a la hora de desarrollarse físicamente, nombrando las pautas genéticas que han heredado tanto de la madre como el padre como vértice principal que guían al niño a la hora de crecer como individuo y como agente sociable teniendo en cuenta los efectos que pueden tener del entorno y de la herencia.

#### 4.3.4 AGENTES

En la etapa de Educación Infantil los niños tienen un gran conocimiento ordenado del mundo, ya que han aprendido a interactuar tanto con personas (que suelen ser familia y maestros) como con objetos (que los adoptan a sus vivencias e interpretaciones), por eso, el maestro en este período conoce el crecimiento y desarrollo cognitivo de los alumnos, así como la inteligencia que poseen para desenvolverse en una situación social y profesional con el objetivo de que sirva de ayuda para la construcción de su autonomía y su enfrentamiento a la realidad. A raíz del procesamiento de la información, los alumnos desarrollan dos funciones: cognitivas básicas y cognitivas superiores. La memoria, percepción y atención hacen referencia al primer término a las que son propias de seres irracionales (los animales), mientras que el pensamiento hace referencia al segundo término donde si que se observa la razón (Polo y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

Benítez y Fernández (2010, citado en Muñoz 2010), nombran que en el desarrollo afectivo, emocional y de la personalidad tanto los padres como los docentes son de vital importancia, ellos en los primeros años de escolarización, es decir en Educación Infantil y también los maestros son los pilares fundamentales que nutren a los alumnos de afectividad y emociones necesarias para el crecimiento de su persona y para las futuras relaciones sociales. Los adultos, en este caso los maestros y la familia, son un punto clave para el desarrollo de la personalidad de los niños. Cuando se le muestra al niño sensaciones negativas por parte de los adultos tales como la decepción, él lo imita expresándolo con sentimientos relacionados con vergüenza y duda.



Los agentes externos que van a modelar la conducta de los niños durante esta etapa son la familia y los maestros. Cuando el niño va madurando y va relacionándose con los demás asimila normas y potencia sus habilidades que le servirán de ayuda a la hora de modelar su propia conducta fijándose límites que los maestros como agentes externos esenciales en estas edades, deben ser capaces de inculcar el autocontrol, ya que en este período los niños se encuentran con tentaciones que pueden llevarlos a actuaciones inapropiadas surgiendo conflictos con sus iguales. Proporcionarles diferentes vías para que cuando vean una posible tentación automáticamente la dejen de lado es un trabajo que necesita mucha responsabilidad (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

#### 4.3.5 APEGO Y EMOCIONES

El niño durante sus primeros años en la etapa de Educación Infantil guarda relaciones con los educadores que le serán de gran importancia para ir formándose y creciendo en futuras relaciones dominantes con los demás y es por ello, por lo que se crean vínculos afectivos desembocando en el apego. El objetivo principal que se quiere conseguir mediante estas situaciones es que el alumno tenga un acercamiento físico y comunicativo con la persona que él considera “superior”, encuentra protección, seguridad y tranquilidad. Gracias a esos sentimientos el niño busca, descubre y desarrolla su propia identidad y sus propios comportamientos creciendo en un ambiente pacífico y con unas relaciones de apego sanas que se verán reflejadas en la realidad social y en las relaciones con los demás. Si no es así, en el niño pueden surgir comportamientos y patologías relacionadas con el sentimiento de abandono y frustración (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

Con el tiempo, las relaciones entre los maestros y el niño van evolucionando, ya que los alumnos maduran y se van formando en la relación recíproca que va a experimentar al estar en contacto con más niños. Se debe educar a partir de los 3 años en la reciprocidad y dejar de lado el “yo” o egocentrismo infantil, dificultad que el niño se encuentra, ya que hay modificaciones de su propio comportamiento gracias a la adquisición del lenguaje comunicativo que le ayuda a relacionarse y a establecer interacciones de apego significativas (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).



El desarrollo emocional es aquel que determina el comportamiento y las relaciones sociales del alumno a lo largo de su vida escolar y posterior. Las emociones surgen por situaciones tanto positivas como negativas que el niño vive en el entorno escolar y familiar que al ser diferentes los sujetos pueden responder en las mismas situaciones con alteraciones físicas o psicológicas y con un nivel u otro de intensidad a causa de los sentimientos que las emociones han causado. Estas se desarrollan a causa de la comunicación con los demás en muchos momentos del día, ya sea de forma verbal o no verbal. Los alumnos comprendidos entre los 2 y 3 años aún son capaces de explicar las causas de sus propias emociones y localizar la de sus compañeros, en cambio los niños de 4-5 años, cuando experimentan una emoción las entienden y adquieren conciencia a la hora de controlarse ante diferentes situaciones (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

#### 4.4 APRENDIZAJE COOPERATIVO

El Aprendizaje Cooperativo (AC), es una metodología de enseñanza-aprendizaje basada en la formación de grupos o equipos de alumnos los cuales interactúan entre ellos. Encontramos gran variedad de definiciones a cerca del AC, y como resultado un gran abanico de opiniones y puntos de vista. Esto ocasiona malinterpretaciones y confusión, si no se conocen los términos en profundidad, por ello, siguiendo al Diccionario de la Lengua Española de la real Academia, define el término “cooperar” de dos maneras distintas, en primer lugar, como “obrar juntamente con otro u otros para conseguir un fin” y en segundo lugar como “obrar favorablemente hacia los intereses o propósitos de alguien”.

Para Benítez y Fernández (2010, citado en Muñoz 2010), el Aprendizaje Cooperativo es una metodología esencial en esta etapa para que los alumnos no solamente debatan, se conozcan, compartan ideas y defiendan sus propios pensamientos, sino que consiga la meta que quiera con ayuda y guía de los otros miembros del grupo. Por ello se han de fijar unos principios que lo favorezca: abrirse a los demás creando relaciones sociales, saber el rol que se cumple dentro del grupo, conocerse a uno mismo tanto los fallos como los logros y convivir en un ambiente de respeto y empatía. Apoyando esta idea, García (2018), define el concepto de aprendizaje cooperativo como una estrategia que da



---

respuesta a las necesidades actuales formando a los alumnos como ciudadanos participativos, democráticos y críticos.

Johnson, Johnson, y Holubec (1999), por otro lado definen el Aprendizaje Cooperativo como aquel modelo que se contrapone al individualista y competitivo “modelo tradicional”, que consiste en conseguir objetivos comunes trabajando juntos, de manera grupal para enriquecer a la vez el aprendizaje de uno mismo y el de los demás. Se han de fijar unos objetivos comunes con unas responsabilidades que lleguen al éxito grupal y que ayuden a la maduración de la persona. Apoyando esta definición, el Servicio de Innovación Educativa UPM (2008), informa que es un método donde se visualizan técnicas novedosas para que los niños trabajen conjuntamente.

El AC consiste, por tanto, en que los alumnos trabajen en grupos para conseguir una meta común, con unos objetivos específicos que son imprescindibles para llegar al logro. Así pues, es imprescindible la “participación activa” de todos los componentes del grupo. Las personas somos seres individuales que convivimos en sociedad, por lo que, con más motivo, los alumnos han de estar en contacto con los demás para fomentar el sentido de sociedad. Cabe decir, que el éxito que muchas veces tienen nuestros alumnos de forma individual es el que luego plasman a la hora de trabajar de forma grupal. Dado que adquieren una serie de roles que han de cumplir y unos objetivos que han de alcanzar. Esta metodología pretende dar respuesta a las necesidades que la educación tradicional plantea debido a la gran diversidad y sociedad multicultural con la que nos encontramos hoy en día.

No hay que confundir este aprendizaje con el colaborativo, ya que no son sinónimos, este se caracteriza por la autonomía de los niños dentro del proceso a la hora de la toma de decisiones porque los docentes no les marcan unas actividades o unas estructuras a seguir. Por ello, el Aprendizaje Cooperativo se diferencia a la hora de que el docente interviene en las sesiones marcando pautas y fijando objetivos y resultados que han de obtener (Servicio de Innovación Educativa UPM, 2008).

En conclusión, diversos autores apuntan en sus definiciones hacia diferentes características, se menciona la importancia de la participación cooperativa como un hecho democrático, también se fundamenta este tipo de trabajo en la capacidad productiva a



cualquier edad y se asemeja al comportamiento de un equipo deportivo que requiere de todos los miembros para obtener un fin común.

#### 4.4.1 VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Gracias a las interacciones entre iguales, dentro del aula es posible este aprendizaje en e se plasman una serie de valores que el niño tras haber adquirido este aprendizaje estos son: el respeto hacia los demás, y las diferentes opinión y saber cuándo y como comenzar a hablar (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

Para Ortega (2015), dicho aprendizaje ayuda tanto a los docentes como a los discentes, a desarrollar unas ventajas y un rol a seguir. En primer lugar, unas de las ventajas que obtendríamos de dicha metodología sería el gran desarrollo de las competencias y de las habilidades interpersonales e intrapersonales; ya que permite el cambio de actitud en el alumnado. Robinson (2010), apoya esta definición diciendo que este aprendizaje es esencial para la creatividad, ya que el concepto de “colaboración”, es el pilar fundamental para el crecimiento de los estudiantes mediante la interacción en grupos y participando también de la definición, March (2006), recalca la idea del cambio de actitudes que puede haber en los diferentes alumnos.

Apodaca (2006, citado en Servicio de Innovación Educativa UPM 2008), nombra una serie de competencias que han de alcanzar los niños en relación con las habilidades y destrezas que desarrollan. En primer lugar, hace referencia a la información que los niños han de seleccionar, valorar y organizar de modo que tengan claro el qué, cómo, dónde y cuándo. Seguidamente relaciona lo que los alumnos vivencian y aprenden en el aula con la aplicación de estos conocimientos en la vida real y sobre todo en la resolución de conflictos. Es muy importante que sepan expresarse oralmente y más en la etapa de Infantil para que entre ellos fijen los roles, actividades, acuerdos... que los docentes han marcado y que han de llevar a cabo con motivación y entusiasmo la cual cosa va ligada a la autoestima de cada miembro del grupo y también a nivel individual. En estas situaciones, Benítez y Fernández (2010, citado en Muñoz 2010), exponen que es imprescindible el estado moral, ya que este concepto es el que desemboca en el conocimiento de lo correcto y lo incorrecto, lo bueno y lo malo. Por ello, se establecen



una serie de normas que ayudan al niño a comprender lo que cada actuación provoca, siendo necesario el autocontrol.

Johnson, Johnson y Holebec (1999), resumen en cinco puntos cuales son los componentes necesarios para que se dé este aprendizaje en un aula: la interdependencia positiva (aquella que se consigue cuando el alumnado comprende y siente el éxito de forma individual) , la interacción cara a cara (cuando se trabaja conjuntamente compartiendo ideas, discutiéndolas, reforzándolas...) , la responsabilidad individual (conducta ética relacionada con la actitud), las habilidades sociales (arte de relacionarse con los demás) y la autoevaluación del grupo (valoración de los propios conocimientos, aptitudes...).

Siguiendo a Benítez y Fernández (2010, citado en Muñoz 2010), mencionan que los niños han de estar muy concienciados en actuaciones como la escucha, el respeto, el turno de palabra y el lenguaje verbal y no verbal, ya que están empezando a comprender que cada persona piensa y actúa diferente. En contraposición a estas actuaciones, expone las situaciones de conflicto que pueden aparecer a la hora de proyectar o recibir cuestiones del entorno y es por ello por lo que la comunicación entre los niños ha de ser clara porque si no es así puede repetir esas situaciones continuamente manteniendo conductas inapropiadas. Para que el grupo pueda desarrollar y llevar a cabo el aprendizaje, según el Servicio de Innovación Educativa UPM (2008), se han de evitar pero suelen aparecer las situaciones inapropiadas en el aula provocando rendir menos, no alcanzar las metas y fomentando los conflictos y las ganas de no implicarse. A raíz de esto, el niño solo se verá beneficiado y satisfecho si alcanza sus objetivos de forma individual sin necesidad de aproximarse a los demás, perjudicándoles cuando no quiere mostrar ayudar pero no siempre se ha de ver en un plano negativo, los alumnos han de ser capaces y han de aprender de forma autónoma, con los demás y a competir; de ahí que se formen alumnos para la sociedad futura.

#### 4.4.2 LA APLICACIÓN EN EL AULA

A la hora de aplicar el trabajo cooperativo en el aula de Educación Infantil es primordial que los niños conozcan y entiendan el rol que han de cumplir, por ello la función que tienen en ese momento es vivenciar situaciones comunes, pedir ayuda si es necesario, resolver alguna duda o ayudar algún compañero que no entiende algo, compararse con



los demás compañeros para saber si se puede estar realizando bien o no el proyecto o actividad y garantizar la confianza para desarrollarse como persona y mostrar su potencial dentro de este. Los maestros a la hora de aplicar cualquier actividad posibilitan a los niños a relacionarse y a expresarse con total libertad siempre atendiendo a las normas anteriormente fijadas. Lo que el agente externo en ese momento proyecte esta afectando a todos los niveles de desarrollo del niño (moral, social...) por eso, son una gran influencia, ya que supervisan el ambiente en el aula y son los que refuerzan a los alumnos cuando observan alguna conducta (Benítez y Fernández 2010 citado en Muñoz 2010).

López (2015), expone que para poner en práctica esta metodología y sus estrategias de trabajo se a de llevar a cabo ciertos procedimientos imprescindibles que quizás no tengan un gran auge al inicio de implantarlos en el aula. Para comenzar, la metodología del Aprendizaje Cooperativo requiere de ciertos materiales y organización que son muy precisos; ya que una de las claves del éxito es la temporalización de las actividades. Los espacios de los que se dispone, el número de discentes, la organización de las clases... Son factores que se han de valorar antes de poner en práctica dicho aprendizaje. Es esencial siguiendo a Riera (2010), tener en cuenta los vínculos que se crean entre los alumnos y con el profesor, ya que es un punto clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque según sea planteado y desarrollado tendrá un efecto u otro. Formar grupos de trabajo tiene la finalidad de apoyarse, ayudarse y animarse para trabajar de manera que se impliquen y apliquen todos los componentes de manera heterogénea y ajustando los contenidos según las posibilidades de los alumnos.

Domenech, Escobedo y Aguirre (2011), nombran a los docentes como mediadores y facilitadores de la autonomía del alumnado, convirtiéndose la relación docente-discente cada vez más similar. Por ello March (2006), da visión al papel del docente mencionando que es aquella figura que ayuda a resolver conflictos en un grupo mientras se realiza una tarea, observando todo el proceso para luego evaluarlo y dando siempre retroalimentación y reflexión al equipo.



## 4.5 APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

### 4.5.1 DEFINICIÓN DE JUEGO

Muñoz (2010), proclama que en Educación Infantil tanto las actividades como las necesidades principales de los niños guardan especial relación con el apego, el juego y la curiosidad por conocer. Define el juego como el “corazón” de la construcción de la psicología, ya que engloba tres aspectos: el descubrimiento corporal, el desarrollo de funciones psicológicas y la socialización con el entorno y con otros. Siguiendo al Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, en lo que respecta a las áreas los métodos que se lleven a cabo en el aula en los dos ciclos han de presentar actividades que se basen en experiencias, así como, fomentar el juego creando siempre un entorno acogedor y de confianza para que los alumnos vayan enriqueciendo su autoestima y sus relaciones sociales.

Para Benítez (2009), el uso del juego como herramienta de aprendizaje en cualquier nivel de maduración y cualquier nivel educativo es de vital importancia, ya que acerca al alumno a la realidad y al contacto con los demás, es decir al proceso de socialización. Gordillo, Acuña, Herrera, Gordillo y Castro (2011), comparten esta idea y añaden que esta actividad positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa engloba el desarrollo infantil teniendo funciones terapéuticas y preventivas ante cualquier situación conflictiva.

López (2010), sostiene que el juego es un factor importante en el desarrollo físico y psíquico del niño en esta etapa porque es uno de los primeros lenguajes por el cual el ser humano se expresa siendo así una actividad espontánea y natural a la cual el niño le dedica la mayor parte del tiempo desarrollando la personalidad, las habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y las psicomotoras. Gordillo et al., (2011), sostienen esta afirmación y mencionan el juego como una vía para expresarse, descubrirse, explorar y experimentar con situaciones, sensaciones, gustos, movimientos... que ayuden a descubrirse a uno mismo y encajar conceptos del entorno en el que se vive y el mundo que les rodea.



Benítez (2009), define el juego como una actividad propia de todo ser humano que se puede ver influenciada por los distintos grupos sociales o culturales que rodean al niño pero todos los juegos son iguales, van cambiando a medida que la sociedad avanza y el niño madura observándose las situaciones de placer e interés en la acción que está realizando. Peña y Castro (2012), afirman que al ser el juego una actividad propia del ser humano y que está compuesta por muchas dimensiones, es multidimensional porque engloba al entorno, a los adultos, a sus iguales, a los sentimientos negativos y positivos que pueden aparecer, a la motivación y a las normas que han de guiar para conseguir un clima de respeto y amabilidad participando y desarrollando por medio de este el derecho civil y político básico que todos los niños y niñas tienen.

Caucel (2010, citado en Muñoz 2010) expone el término juego como un patrón fijo que los niños adquieren en su comportamiento y que ayuda a la evolución de estos a lo largo de toda su vida, siendo un término complejo porque engloba muchos aspectos a raíz de la concepción que de este se tiene. Peña y Castro (2012), lo enfocan como el escenario en el cual los niños participan libremente desarrollando su fantasía, creatividad y logrando derechos tales como: la participación, vivir juntos, escuchar a tus iguales, debatir, compartir... Siendo también características esenciales para la formación de una ciudadanía donde se vea como eje vertebrador de todo el desarrollo de la persona tanto social como humano.

Caucel (2010, citado en Muñoz 2010) diferencia una serie de perspectivas modernas en las cuales nombra a diferentes autores como: Huizinga (2012) y su proyección culturalista, definiendo el juego como aquella actividad que se rige de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representación del mundo; nombra también a Piaget (2007, citado Paidopsiquiatria 2020) y su propuesta psicoevolutiva el cual define este mismo concepto como aquel que proyecta los pensamientos de los niños formando estructuras mentales que pasan por distintas fases y momentos según la edad del niño; Vygotski (2007) y su perspectiva socio-histórica en la cual se expone que el juego nace como necesidad de conocer el mundo con zonas próximas y marcadas por un carácter social; en Buytendjik (1935, citado en Caucel 2010) se manifiesta su perspectiva general del juego como aquella autonomía que tienen el sujeto siempre determinados por impulsos como la libertad, fusión, reiteración y rutina; de la mano de Freud (2016) y la perspectiva psicoanalítica, se extrae como medio que



satisface las necesidades y los impulsos superando así los traumas; por último, la perspectiva de la ficción plantea de la mano de Claparede (1909, citado en Cauzel 2010) que es una forma de moldear la conducta real en lúdica con la ficción y representación individual de la realidad que rodea al sujeto.

#### 4.5.2 DESARROLLO

López (2010), asegura que empleando objetos llamados “juguetes”, los niños se implican en el juego, es decir, juegan, desarrollan conceptos a cerca de la personalidad del individuo y los relacionan entre sí. Por ello, es de vital importancia los siguientes ítems: la afectividad que se proyecta en el alumnado forjando su personalidad y se observa que el niño tiene la confianza, la autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. Cuando los niños juegan alcanzan metas comprometiéndose con ellos mismos y resolviendo situaciones de conflicto que puedan aparecer; cuando aparecen necesitan el apoyo de algo y es ahí, cuando emerge la figura del juguete como un apoyo/ confidente; la motricidad, pilar fundamental para la evolución completa del niño, ya que se va desarrollando corporalmente (coordinación y equilibrio) y sensorialmente (destrezas y agilidad). Los niños al desarrollar motricidad gruesa y fina en este período de Educación Infantil necesitan de algunos materiales lúdicos que entrenen la precisión y habilidad manual. La inteligencia que está relacionada con el entorno en el que el niño entra en contacto y las capacidades intelectuales, ayudan a que se lleva a cabo el proceso en cuanto el niño las ha adquirido y han asimilado gracias al contacto permanente del sujeto con los juguetes, manipulándolos, modificándolos...de ahí que estén muy presentes cualquiera de los objetos que necesiten de razonamiento y tiempo. Se observa también la creatividad, en cuanto a la manifestación de la fantasía que el niño tiene a esta edad, la invención cuando hace uso de juguetes en situaciones reales dándoles credibilidad y por último, el nacimiento del sentimiento de sociabilidad sabiendo como vivir en contacto con los demás.

Benítez (2009), recalca que los niños mediante esta actividad (la cual tiene intencionalidad pedagógica y lúdica), desarrollan su personalidad y que prueba de eso es que el currículo de infantil y de primaria que muestra el juego como actividad curricular. *“Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él”* (López, 2010).



Para Caucel (2010, citado en Muñoz 2010) el juego es aquella actividad irremplazable y necesaria para los niños, que sucede de forma espontánea y natural aplicable a diferentes entornos. Mediante esta actividad, crean relaciones con otras personas las cuales hacen uso de esta, comunicándose, fortaleciendo el afecto y desarrollando complicidad.

#### 4.5.3 CARACTERÍSTICAS

Las principales características que los niños desarrollan a la hora de aplicar el juego según Benítez (2009), son el lenguaje (ya que mediante el juego se comunican con el entorno), el dar un sentido u otro a la hora de aplicar un juego (según sus intereses y gustos) y utilizarlo de guía para sociabilizar y prepararse para el futuro (habiendo ya experimentado situaciones en el pasado).

Por otro lado, se destaca que la aplicación de este aprendizaje resulta enriquecedora para poder llevar a cabo otros tales como: la educación física, el desarrollo del habla y el lenguaje, las habilidades sociales, el desarrollo de inteligencias (emocional y racional), el conocimiento de uno mismo tanto físicamente como intelectual y la relación con el entorno. Además de la importancia del juego por sí, afirma que este puede unirse con las canciones, para ello propone que se tenga en cuenta que muchas de ellas recalcan los aprendizajes nombrados anteriormente, ya que muchas son con el cuerpo, espacio, tiempo, adquisición de esquemas afectivos, sociales, cognitivo, lingüísticos y como no, musicales (Benítez, 2009).

Para Caucel (2010, citado en Muñoz 2010), al ser el término juego tan amplio es más difícil definirlo que reconocerlo. Reconocerlo es saber diferenciar la actividad lúdica de cualquier otra actividad, por ello se define como acción o actividad libre que produce placer con la finalidad de participar y disfrutar propia y común en la infancia. Por otro lado, se ajusta al desarrollo del niño porque esta actividad se ubica en un escenario psicológico determinado cuando los niños dan sentido a lo que hacen. De forma natural los niños interactúan, debaten y cambian ideas que muchas veces no se ajustan a la realidad, creando espacios y situaciones creativas que pueden prepararlos para la vida futura fomentando la sociabilización. Por ello Gordillo et al., (2011), proclaman que no se ha de privar al niño del contacto con los demás y nombra el ejemplo de los niños que



al acabar el horario escolar se quedan en sus casas viendo la televisión o jugando con videojuegos, dejando de desarrollar de este modo interacciones con sus iguales.

Al haber un gran diversidad de juegos y criterios que los definen, se ha de agrupar cada concepción con los factores más adecuados. Por ello se diferencian dos tipos de juegos: el libre y el dirigido. El juego libre es aquel que no se rige por unas reglas, es creativo y se proyecta la espontaneidad de los niños en su mayor medida, exponiéndose su libertad y autonomía como principal eje; por otro lado, el dirigido es aquel que tiene unas reglas a seguir, con unos objetivos fijados, tiene más posibilidades de adaptar un juguete y hacer partícipe a más objetos para la recreación y desarrolla la acción de imitar como modelos positivos para el aprendizaje individual (Caucel 2010 citado en Muñoz 2010). En contraposición a estas ideas Peña y Castro (2012), exponen que en la sociedad de hoy en día se concibe la palabra “juego” o “jugar” como una pérdida de tiempo que quiere evitar el aprendizaje, ya que el juego se caracteriza por su espontaneidad y relación con el tiempo libre y el gozo. Para muchos, el tiempo que pasan en la escuela es el más importante del día por ello, se oponen a esta actividad lúdica, nombrando como posible ítem negativo la no constancia de estas actividades.

#### 4.5.4 AGENTES EXTERNOS

Benítez y Fernández (2010, citado en Muñoz 2010), exponen que la familia y la escuela son pilares fundamentales a la hora de que el niño se relacione con los demás, es por eso por lo que deben de fomentar las actividades que brinden compartir juegos entre ellos, así como mantener contacto evitando el aislamiento. Es de vital importancia que los maestros eduquen a los alumnos en el saber qué hacer ante situaciones conflictivas dentro del grupo, trabajar los roles que cada uno tiene asignado, hacer razonar al niño de las diferentes situaciones que puede encontrarse, desarrollar habilidades sociales y crear y fomentar un entorno basado en valores como el respeto, el diálogo, la confianza... siempre dejando de lado los prejuicios, por otro lado, los padres son los principales agentes que contribuyen al desarrollo de la personalidad del niño y a la adaptación de la vida social; en estas edades los niños reciben diferentes estimulaciones por parte de los padres ya sea temprana, sensorial y afectiva.



Los adultos han de dejar de lado la idea de que la acción de jugar solo ha de darse en momentos de descanso y en determinadas horas del día evitando la vigilancia constante y control sobre los niños aprendiendo a observar, sacar los beneficios y empezar a compartir ese momento y espacio con ellos comprendiendo el por qué de las acciones que realizan como por ejemplo, el jugar a animales y el fin que estas tienen (Peña y Castro, 2012).

Siguiendo a Caucel (2010, citado en Muñoz 2010), la actuación principal por parte de los maestros y en global por el centro es ayudar y completar la acción que las familias empiezan. La escuela se encarga de transmitir conocimientos, inculcar valores, formar a la persona y preparar a los niños a una vida adulta para que se puedan enfrentar tanto a situaciones beneficiosas como difíciles. No hay que concebir los colegios como espacios físicos donde los alumnos aprenden y los docentes enseñan, en las escuelas la Educación Infantil trata de favorecer a los alumnos en todas sus facetas (personales, afectivas, físicas...) para que puedan ser reconocidos en un futuro como agentes socializadores que enriquecen a los demás. Se destacan cinco funciones que los centros en esta etapa han de llevar a cabo: instructora, protectora, compensadora, integradora y socializadora. El primer término se relaciona con la necesidad de que el niño pueda integrarse en todos los aspectos de la persona, el segundo hace referencia a los conflictos y dificultades que pueden presentarse y a cómo hay que educar y dar a conocer mecanismos para evitar las situaciones siempre con respeto a los demás, el tercer y cuarto término van relacionados haciendo referencia a los alumnos que presenten dificultades y necesidades específicas, ya que todos los niños son diferentes y tienen un desarrollo cognitivo desigual con lo que hay que llegar a ellos mediante soluciones y vías que ayuden a su totalidad; por último, la vida socializadora es el fin que se ha de lograr completándolo junto a las familias.

#### 4.5.5 JUEGOS Y JUGUETES

Aplicando las características nombradas anteriormente y los campos en los que se puede desarrollar este aprendizaje y puede ser efectiva la adquisición de habilidades, Benítez (2009), diferencia entre el juego como aquellas acciones que emplea el niño, en un entorno concreto y con un determinado fin o propósito, mientras que los juguetes son el añadido que los niños aportan al juego para hacer más realista la acción y por lo tanto fomentan la imaginación y la creatividad. Caucel (2010, citado en Muñoz 2010) muestra



que las primeras experiencias que los niños reciben cuando están desarrollando las primeras relaciones sociales es mediante los juegos, ya que va interiorizando normas, valores, costumbres...

Por otra parte, Benítez (2009), afirma que un valor añadido lo aportan los juegos tradicionales, que hacen de transmisores de valores, ya que de cada uno de ellos los alumnos sacan conclusiones y no se basan en los videojuegos, ordenadores y las nuevas tecnologías que son las que están acabando con “el momento de jugar”. Hace esta diferencia, porque expone que los juegos tradicionales son grupales y es ahí, cuando se tiene contacto físico con las personas, por lo que los juegos de hoy en día, videoconsolas etc. hacen al niño más individualista y más dependiente y apunta que se puede jugar sin necesidad de juguetes pero que empleando los dos, es cuando se llega a un nivel educativo más elevado.

Para concluir, al estar hablando de estas dos metodologías como base de mi Trabajo de Fin de Grado se entiende que el grupo va unísono por lo que el alumno tiene poca probabilidad de que se quede descolgado a no ser que tenga problemas que se deben de tratar individualmente. Los discentes con estas metodologías aprenden valores como la empatía, el diálogo, el compañerismo, la escucha, tolerancia, el respeto, la integración, amabilidad, aceptación... Impartir ambos aprendizajes potencia la autoestima y las relaciones sociales, aunque no es muy común verlo en las aulas por la escasez de recursos pero que por el contrario si que se escucha hablar de ellas, como un trabajo solo grupal o como una simple momento donde los niños juegan y se interpreta como pérdida de tiempo. Los alumnos tendrían que ir incorporando este aprendizaje a las materias que consideren menos motivadoras. Jugar no es sinónimo de no hacer nada, jugar es educación corporal en las clases, hay que potenciar este aprendizaje y mostrarlo a la sociedad como una herramienta más de enseñanza, sin tener unos prejuicios o percepciones erróneas.



## **5 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1 JUSTIFICACIÓN**

El centro donde he realizado las prácticas educativas este curso ha sido San Pedro Pascual, pero en Infantil las realicé el primer año en Alquería UCV y el tercer curso en el colegio Santísima Trinidad de Valencia en concreto, en el primer curso y último de Educación Infantil. Del centro Santísima Trinidad destaco muchas actitudes, valores y metodologías que me han ayudado a enriquecerme y formarme como futura docente completando así, mi formación universitaria.

Las instalaciones y el entorno del centro se pueden observar que son muy favorables, es decir la buena conexión que hay entre las aulas y el patio y los demás establecimientos como, por ejemplo, el río Turia. Se sitúa en un contexto socioeconómico medio, es decir los alumnos y las familias con las cuales he tenido la suerte de tener muy buena relación tenían recursos económicos y sobre todo una buena relación con todos los docentes. Mi tutoría era la de primero de Infantil, pero por cursar la mención de inglés, tuve que realizar estas horas en un nivel más alto y por ello me pusieron en el último curso de esta etapa para así, cumplir con lo reglado además de estar en un nivel que no había tenido oportunidad de experimentar. Tuve la gran oportunidad (aunque este año he estado en Educación Primaria) gracias a una maestra de Infantil, de tener contacto con los alumnos mediante las horas del patio y de celebraciones del centro, ayudando a organizar todo y a estar con los alumnos más conflictivos o que tenía alguna discapacidad.

### **5.2 OBJETIVOS**

Según el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil proyecta una serie de objetivos que han de lograr los alumnos para poder desarrollar sus capacidades y que guardan relación con los objetivos de la propuesta de intervención.

- Observar y explorar su entorno natural y social
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales



- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión

Objetivos propuesta de intervención:

1. Potenciar el Aprendizaje Cooperativo y Basado en el Juego
2. Identificar zonas seguras para peatones: acera, jardines, bordillos
3. Reconocer los elementos fundamentales del tráfico: calle, bordillo, acera, semáforos, vehículos, pasos de peatones, señales básicas...
4. Comportarse adecuadamente tanto en la figura de peatón como de vehículo
5. Desenvolverse en el entorno con seguridad y autonomía
6. Conocer el uso el cinturón de seguridad
7. Aprender a circular adecuadamente utilizando el carril bici

### 5.3 METODOLOGÍA

La propuesta de intervención que se va a llevar a cabo a continuación se basa en dos metodologías que pueden ser consideradas como aquellas que necesitan ser más desarrolladas en la actualidad (novedosas en educación) dejando de lado la enseñanza tradicional. Parte de un desarrollo metodológico centrado en el Aprendizaje Cooperativo y Basado en el Juego como recurso pedagógico. Muchos autores citados en el marco teórico exponen que estos dos modelos de aprendizaje rechazan el aprendizaje tradicional y se centra en un aprendizaje donde la figura central es el alumno y sobre él se mira sus beneficios y no los contenidos que deben adquirir. El juego es una herramienta distinta y atractiva para la etapa de Infantil además de servir de vehículo para asimilar los aprendizajes. En esta etapa es donde se comienzan las relaciones sociales y el contacto con el entorno, por ello el Aprendizaje Cooperativo ayuda a esas relaciones y el juego muestra el escenario perfecto para vivenciar los conocimientos y experiencias que más adelante se pueden encontrar en la sociedad. Es una herramienta didáctica que resalta por el carácter motivador mezclado con el trabajo por grupos que ofrece la cooperación.



La intención de esta propuesta es llevarla a cabo en Educación Infantil entre los meses de abril y mayo, pero a causa de la situación extrema de sanidad de la Covid-19 no ha podido ser, ya que lo que se pretende es desarrollara al aire libre con una excursión fuera del recinto escolar. A través de una serie de actividades que forman a los niños en el conocimiento del entorno utilizando el lenguaje corporal para el curso de 3º de Educación Infantil, es decir, 5 años cuyos contenidos aparecen en el currículo en las áreas de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del entorno y lenguajes: comunicación y representación.

El contacto de los niños creando relaciones sociales y con el entorno son aspectos importantes en esta etapa como se ha mencionado anteriormente. Por ello, en las actividades que se plantearán a continuación se verá un progreso en los alumnos desde adquirir unos conceptos, ponerlos en práctica y vivenciar las situaciones en otro entorno. Para los docentes estos momentos son clave para observar el comportamiento y evaluar el desarrollo de manera individual y de manera grupal, ya que es uno de los objetivos principales de esta etapa, por ello, el juego destaca por lo beneficioso que es a la hora del desarrollo de otras habilidades que no sean las kinestésicas, tales como el auto concepto e integración.

Durante un mes y medio, los alumnos de 3º de Infantil aprenderán normas de educación vial, realizando actividades grupales, investigaciones en casa con ayuda de padres, resolviendo circuitos adoptando el papel de peatones y vehículos y por último, harán una actividad final asistiendo a un centro de educación vial. Se desarrollará un conocimiento del entorno sobre todo en el itinerario del colegio a casa y viceversa, la autonomía personal se verá facilitada en que los niños vayan familiarizándose y cogiendo seguridad en sus comportamientos conociendo, respetando y cumpliendo las normas que correspondan y por último, se potenciará en los niños valores como el respeto, la tolerancia y la convivencia, ya que son imprescindibles para solucionar problemas y tomar decisiones adecuadas sin riesgos.

Se pretende demostrar que aplicando bien el Aprendizaje Cooperativo y Basado en el Juego los alumnos de Educación Infantil adquieren conocimientos, valores, sociabilizan y se enriquecen mostrando grandes resultados personales y académicos.



Cronograma sesiones y excursión final de 3º de Educación Infantil

Curso 2019-2020

TERCER TRIMESTRE

ABRIL				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28	29	30	

MAYO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
				1
4	5	6	7	8
11	12	13	14	15

Imagen 1: cronograma sesiones (elaboración propia)

Semana 1:

- **Lunes: Sesión 1**
- **Martes: Sesión 2**
- **Viernes: Sesión 3**

Semana 2:

- **Lunes: Sesión 4**
- **Martes: Sesión 5**

Semana 3:

- **Lunes: Sesión 6**
- **Martes: Sesión 7**

Semana 4:

- **Lunes: Sesión 8**
- **Viernes: Sesión 9**



## 5.4 ACTIVIDADES

### Sesión 1

**Objetivos:** 1, 2, 3

**Contenidos:**

- Conocimiento de los elementos más importantes de la educación vial

**Material:**

- Flashcards
- Pizarra
- Tizas

**Tiempo:** 50 minutos

**Actividad 1:**

La maestra llegará al aula haciendo unas preguntas y los alumnos expondrán una lluvia de ideas a cerca de estas y en relación con su entorno. Por ejemplo:

- ¿Qué cosas vemos cuando caminamos por la calle de casa al colegio?
- ¿Quién va por la carretera?
- ¿Qué es un peatón y un ciclista?
- ¿Alguien sabe por donde circulan las bicicletas? ¿Y los coches? ¿Y las personas?

Tras haber estado un tiempo hablando de lo que conocen, la maestra sacará unas tarjetas (*flashcards*) donde se verán los elementos más importantes que tienen que saber a cerca de la educación vial, estos serían: un semáforo, un paso de cebra, la acera, los vehículos, el jardín y el bordillo.

**Actividad 2:**

Cuando las entiendan y ya se hayan familiarizado con el tema, en la segunda parte de la clase, por grupos de cinco niños (ya que son 25 alumnos) han de salir a la pizarra y dibujar en ella cualquier elemento del que se acuerden. De manera ordenada y por turnos los



demás grupos han de adivinar de qué elemento se trata y deben intentar hacer una representación de ese elemento todos juntos.

## Sesión 2

**Objetivos:** 1, 3, 4

**Contenidos:**

- Conocimiento de las señales de tráfico y sus formas: stop y la de cede al paso
- Conocimiento del uso del cinturón de seguridad

**Material:**

- Flashcards
- Palos de madera
- Plastilina

**Tiempo:** 50 minutos

**Actividad 1:**

La profesora formulará una serie de preguntas tales como:

- ¿Sabéis que son las señales de tráfico?
- ¿Alguien ha visto alguna vez una, cómo es?
- ¿Para qué sirven las señales de tráfico?

Más tarde hará un recordatorio de lo del día anterior e introducirá los nuevos conceptos: las señales (stop y ceda el paso). Las enseñará con *flashcards* mezcladas con los elementos dados del día anterior para ver si han asimilado los conceptos.

**Actividad 2:**

La profesora contará una rutina de un niño que va del colegio a su casa en coche, en ella se verá que se salta el paso de ponerse el cinturón de seguridad. Como la narración se hará por movimientos pueden detectar el elemento que falta y a raíz de esto se hará una



lluvia de ideas a cerca de lo que saben del cinturón de seguridad y se explicará para qué sirve.

### **Actividad 3:**

Para asentar las diferentes señales de tráfico, en un rincón del aula habrá plastilina y palos de madera. Cada alumno cogerá lo que necesite para realizar la señal y han de elegir entre: stop, prohibición, paso de peatones y ceda el paso, es decir aquellas que se encuentran con mayor frecuencia cerca de su entorno.

## **Sesión 3**

**Objetivos:** 2, 4, 5

### **Contenidos:**

- Los vehículos y peatones
- Adquisición de las normas: parar, mirar y luego cruzar

### **Material:**

- Cartulinas
- Pinturas (rotuladores, lápices o ceras)

**Tiempo:** 50 minutos

### **Actividad 1:**

En una asamblea la profesora hablará de qué son los vehículos y los peatones. Tras esto, los alumnos nombrarán vehículos que conozcan y que vean a diario de camino al cole.

### **Actividad 2:**

La profesora hará dos filas en una los peatones y en otra los vehículos, los alumnos han de colocarse donde ellos quieran de forma equitativa, es decir, no puede haber más de un tipo que de otro. Cuando ya estén formadas las filas, en la de los vehículos se le signara a cada uno, uno y en casa han de buscar información sobre él y las normas básicas que tiene para la circulación. Los que son peatones, han de buscar también información



eligiendo que edad coger, ya que no es lo mismo adultos, que niños, que bebés y jóvenes y hacer lo mismo que los vehículos, decir que normas han de cumplir todo esto informado por parte de la profesora vía email y adjuntando un vídeo de los niños explicándolo para que ella lo proyecte en clase luego.

### **Actividad 3:**

Por último, la profesora hará mención de las normas más importantes que han de tener tanto los peatones como los vehículos, las cuales son: parar, mirar y cruzar. Por grupos de cinco, pintarán con diferentes texturas las tres palabras que la profesora ha mostrado y cuando acaben decorarán el aula.

## **Sesión 4**

**Objetivos:** 2, 4, 5

### **Contenidos:**

- Los peatones.
- Zonas seguras para peatones

### **Material:**

- Vídeos realizados por los alumnos
- Disfraces

**Tiempo:** 50 minutos

### **Actividad 1:**

Los alumnos que hayan buscado la información de los peatones la exponen explicando las normas que han de cumplir, por donde circular y la autonomía que, según la edad se ha de tener.

### **Actividad 2:**

Los alumnos enseñarán los vídeos que han hecho con su familia.



### **Actividad 3:**

Cuando esté expuesto todo lo investigado y los vídeos, por grupos se dirigen al rincón de disfraces y eligen: peatón, policía o las personas que ellos quieran y realizaran diferentes situaciones.

## **Sesión 5**

**Objetivos:** 1, 2, 4, 5

### **Contenidos:**

- Los peatones
- Zonas seguras para peatones
- Medallas

### **Material:**

- Tizas (para pintar los pasos de peatones)
- Ladrillos de plástico (para hacer los bordillos y la acera)
- Palos largos de plástico
- Cartón (dibujar los colores del semáforo)
- Temperas

**Tiempo:** 50 minutos

### **Actividad 1:**

Con todo lo que han aprendido en las sesiones anteriores, por grupos de 5, los alumnos realizaran un circuito de manera que actuaran como peatones, respetando sus normas, mirando los semáforos, ayudándose entre ellos cuando no se acuerden de algo y representando a personas que pueden ser policías, personas adultas, niños...

Este recorrido estará supervisado por la maestra, ya que por observación y en una pizarra apuntara los fallos que van teniendo, reflejándose como si fuera un ahorcado. El grupo que menos fallos haya obtenido será el encargado de formar las filas de manera ordenada



durante la semana y a sus miembros se les dará una medalla con el nombre de “el peatón del mes”.

## Sesión 6

**Objetivos:** 1, 2, 3, 7

**Contenidos:**

- Los diferentes vehículos
- Zonas para desplazarse los vehículos

**Material:**

- Videos realizados en casa
- Cartulinas
- Cartón
- Colores
- Folios

**Tiempo:** 50 minutos

**Actividad 1:**

Los alumnos que hayan buscado la información de los vehículos harán una representación antes del vídeo simulando el que les ha tocado con la finalidad de que los demás compañeros lo adivinen. A continuación, explican lo que han buscado, las normas que han de cumplir, por donde circular y los semáforos que han de respetar.

**Actividad 2:**

Los alumnos enseñarán los vídeos que han hecho con su familia de manera que como cada uno habrá simulado y explicado la situación de manera diferente, se podrá observar si todos cumplen las normas, si falta información, si entienden que un mismo vehículo puede hacer más de una cosa...



### Actividad 3:

La profesora hace una serie de preguntas a la clase y en cada pregunta la respuesta es: “Cuanto ruido, ¿verdad? ¿Quién hace tanto ruido? ¿Son peligrosos los vehículos?” dirigiéndose a todos y diciendo: “Siempre debéis tener mucho cuidado con cualquier vehículo, son peligrosos y te pueden hacer daño, por eso hasta que no seas un poco más mayor, nunca te sueltes de la mano, ¿verdad niños que los vehículos son muy peligrosos?”, cuando responden esto seguidamente dice: “Siempre cogidos de la..... Y mirando el .....”

## Sesión 7

**Objetivos:** 1, 2, 3, 4, 5, 7

### Contenidos:

- Los diferentes tipos de vehículos
- Las diferentes zonas de circulación según el tipo de vehículo
- Reconocimiento de las señales

### Material:

- Tizas (para pintar los pasos de peatones)
- Ladrillos de plástico (para hacer los bordillos y la acera)
- Palos largos de plástico (para el semáforo)
- Cartón (dibujar los colores del semáforo)
- Temperas
- Juguetes para representar el vehículo correspondiente
- Diploma

**Tiempo:** 50 minutos

### Actividad 1:

Con todo lo que han aprendido en las sesiones anteriores, por grupos de 5, los alumnos realizarán un circuito de manera que actuaran como vehículos escogiendo cada uno el que



quiera (los que han hecho el video escogen ese vehículo porque se conocen ya todo), respetando sus normas, mirando los semáforos, ayudándose entre ellos cuando no se acuerden de algo.

Este recorrido estará supervisado por la maestra, ya que por observación y en una pizarra apuntará los fallos que van teniendo, reflejándose como si fuera un ahorcado. El grupo que menos fallos haya obtenido será dotado de un diploma para cada miembro en el que pondrá “Soy conductor de primera”.

## Sesión 8

**Objetivos:** 1, 3

**Contenidos:**

- La educación vial

**Material:**

- Cartulinas
- Folios
- Lápices
- Gomas
- Colores
- Cintas
- Maquina de hacer agujeros

**Tiempo:** 50 minutos

**Actividad 1:**

Por grupos, conforme están sentados van a crear un libro colaborativo en el cual han de dibujar todo lo que han aprendido: señales, pasos de cebra, algún vehículo, peatones... de manera que tendrán su propio libro de “educación vial” de manera atractiva y sin letra. Cuando acaben, la maestra hará agujeros en los folios y los unirá con una cinta para poder colgarlos de la percha.



## Sesión 9

**Objetivos:** 1,2,3,4,5,6,7

**Tiempo:** 9.15- 16:30

### **Actividad 1:**

Esta actividad después de haber estado un mes aprendiendo lo básico y con representaciones, lo van a proyectar en un espacio distinto, más abierto y con más autonomía. De clase, por grupos, se llevarán el libro que han creado, para ayudarse cuando vean que algún compañero está haciendo lo incorrecto. Cada alumno dentro del circuito elige que quiere ser, peatón o vehículo, entre los vehículos pueden escoger: bicis, triciclos, coches eléctricos y motos de plástico

## 5.5 EVALUACIÓN

La maestra en cada actividad les pasará una tabla como esta pero, como aún no saben leer muy bien, se leerá en voz alta los ítems y todos a la vez marcarán con una cruz en el color que ellos consideren siendo el verde lo mejor y el rojo lo peor.

Contenido ítems			
Me ha gustado trabajar con otros amigos			
He aprendido cosas nuevas			
Me lo he pasado muy bien, jugando y ayudando			
Quiero repetir más veces			

Imagen 2: Evaluación de los alumnos (elaboración propia)

La maestra evaluará sobre todo el trabajo en equipo y las relaciones con los demás, por ello llevará a cabo una rúbrica teniendo en cuenta los conceptos trabajados:

Ítems	Excelente	Bien	Regular	Mal
Es responsable con el trabajo que ha de llevar a cabo				



Interviene con su grupo hablando con respeto				
Escucha activamente a los demás				
Acepta las opiniones de los demás				
Anima, apoya y facilita el aprendizaje				
Es autónomo				

Imagen 2. Evaluación de la maestra (elaboración propia )



## 6 CONCLUSIONES

En este siguiente apartado se van a mostrar las conclusiones que se han obtenido de las distintas investigaciones reflejadas en el marco teórico y que ayudan a entender mejor lo que se pretende, los objetivos que se quieren alcanzar y aquello que se quiere fomentar, inculcar y llevar a cabo en la propuesta.

- El trabajo cooperativo supone un aumento en la capacidad productiva a cualquier edad, una participación democrática y un comportamiento semejante a un equipo deportivo, siendo capaces de asimilar los conceptos y ser críticos.
- En el Aprendizaje Cooperativo es esencial la creatividad, la capacidad de resolver conflictos y de asumir valores.
- El AC es de vital importancia para la interacción de los seres humanos, ya que desarrollan habilidades y actitudes trabajando desde el respeto, la solidaridad, la tolerancia y la participación.
- El juego es una herramienta que usa el niño para comunicarse y es su principal lenguaje.
- En las sesiones del trabajo cooperativo debe verse equipos heterogéneos (da igual las capacidades y el rendimiento) y reducidos dejando de lado la individualidad y competitividad.
- El respeto en el turno de palabra, no elevar el tono de voz, pedir ayuda si es necesario y darla, animar cuando alguien está desmotivado, debatir, compartir, y aceptar cada opinión son aspectos a tener en cuenta a la hora de aplicar el Aprendizaje Cooperativo y Basado en el Juego.
- Las propuestas del trabajo a través del juego deben ir centradas a que los alumnos aprendan y vivencien situaciones que el aprendizaje tradicional no desarrolla.
- El TC apuesta por asumir normas para las relaciones personales y para el desarrollo del aprendizaje.



- A través de actividades vivenciales, los dos aprendizajes pretenden captar el interés en el entorno y la asimilación de aquello que les rodea, atendiendo a su significado, en este caso la seguridad vial.



## **7 PROPUESTA DE MEJORA Y REVISIÓN**

Debido a las circunstancias que ha provocado la emergencia sanitaria a causa del virus Covid-19, como se ha nombrado anteriormente, no se ha podido ejecutar la propuesta ni las actividades previstas. El trabajo se hubiese completado con más información pudiendo acceder a otros campos y materiales, así como aplicar las actividades y ver el resultado de forma presencial

A pesar de la cantidad de información que hay de los apartados anteriores situados dentro del marco teórico, no ha sido posible encontrar e informarse a cerca de propuestas parecidas a la de mi intervención. Basándose en la experiencia previa, hacer las actividades relacionadas con el temario solo dentro del aula podría llegar a resultar un aprendizaje tradicional y sin motivación. Los niños quieren jugar a lo que a ellos les gusta y ya, si se mezcla con un contenido que es importante (como el entorno y las relaciones sociales), se desarrolla en el niño unas habilidades y destrezas que en un futuro se verán reflejadas en sus aprendizajes. Cabe destacar que también puede resultar como un inconveniente el hecho de que se desarrollen las actividades fuera del aula, ya que por parte de los niños cambiar de entorno puede influir en el comportamiento, intentando de esta manera llamar la atención.

Sería excepcional implantarlo en el centro el año que viene y probar también en otros cursos de Educación Infantil y con otros contenidos, incluso cambiando variantes pero siempre teniendo en cuenta los dos aprendizajes que se quieren proyectar.



## 8 BIBLIOGRAFÍA

Bembibre, J y Montes, A (2010). Desarrollo físico y sexual. En Antonio Muñoz. (*Pirámide*), Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Infantil (pp.45-46). México. Pirámide.

Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 16, 1-11.

Benítez, J y Fernández, M (2010). Desarrollo afectivo, emocional y de la personalidad. En Antonio Muñoz. (*Pirámide*), Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Infantil (pp.121,122,128-130,134-135). México. Pirámide.

Benítez, J y Fernández, M (2010). Desarrollo Social. En Antonio Muñoz. (*Pirámide*), Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Infantil (pp.141-142,144-150,157-159). México. Pirámide.

Caucel, M.J. (2010). Contextos de desarrollo y juego en la edad infantil. En Antonio Muñoz. (*Pirámide*), Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Infantil (pp.166-182). México. Pirámide.

Chávez, A. (2003). El método de proyectos: una opción metodológica de enseñanza en primer grado de Educación Primaria. (Tesis inédita de maestría). Universidad Pedagógica Nacional. Culiacán Rosales, Sinaloa.

Cremades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad*, nº12.



Dólera Serrano, L., Llamas Salguero, F., y López Fernández, V. (2015). Nuevas metodologías de innovación educativa mediante la relación entre Inteligencias múltiples, creatividad y lateralidad en educación infantil. *ReiDoCrea*, 4, 311-328. [<http://hdl.handle.net/10481/38450>]

Doménech, A., Escobedo, P., y Aguirre, A. (2011). La perspectiva del docente: el aprendizaje cooperativo en educación primaria. *XI Jornada sobre Aprendizaje Cooperativo y IV Jornada sobre Innovación en la Docencia (JAC-11)*.

Freud, S. (2016). *Psicoanálisis y teoría de la libido*. NoBooks Editorial. Madrid.

García, M.L (2018). Competencias clave y aprendizaje cooperativo, conceptos fundamentales en la educación actual. Universidad de Alicante. Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas. *International Studies on Law and Education*. 2018, 29-30: 79-90.

Gervilla, A. (2006). *Didáctica básica de la Educación Infantil. Conocer y comprender a los más pequeños*. Universidad de Málaga. Nercea, S.A de ediciones Madrid.

Gordillo, M. G., Acuñas, M. G., Herrera, S. S., Gordillo, T., y Castro, F. V. (2011). El juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 197-206.

Huizinga, J. (2012). *Homoludens*. Editorial Alianza. Madrid

Johnson, D. W., Johnson, R. T., y Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*.

López, F. (2010). *Motivación, tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo*. Editorial Graó. Barcelona.

March, A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56.



Martínez, J. (2017). *Didáctica de las Ciencias Naturales*. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. (Apuntes de la asignatura no publicados).

Mujica, R. (2002). *La metodología de la educación en Derechos Humanos*. Instituto Interamericano de Derechos Humanos. San José, Costa Rica

Muñoz, A. (2010). *Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Infantil*. Pirámide. México.

Ortega, F.A. (2015). *Innovación en perspectivas, planteamientos y metodologías de la educación lingüística en el siglo XXI*. (Tesis doctoral no publicada). Universidad de Alicante.

Paidopsiquiatria (2020). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf).

Peña, A. M., y Castro, Á. M. (2012). Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil. *Aletheia*, 4(2).

Polo, T y Fernández, C (2010). Procesos cognitivos Básicos y Desarrollo de la Inteligencia. En Antonio Muñoz. (*Pirámide*), *Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Infantil* (pp.79, 87). México. Pirámide.

Real Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que establece el currículo del primer y segundo ciclo de Educación infantil en la Comunitat Valenciana. [2008/383]

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.

Riera, G. (2010), *Cooperar per aprendre/aprendre a cooperar” (Programa CA/AC). Avaluació d’un programa didàctic per ensenyar a aprendre de manera cooperativa*. (Tesis doctoral). Facultad de educación, Vitoria.



Robinson,K.(2010).Changing education paradigms. (Archivo de Video). RSA ANIMATE.

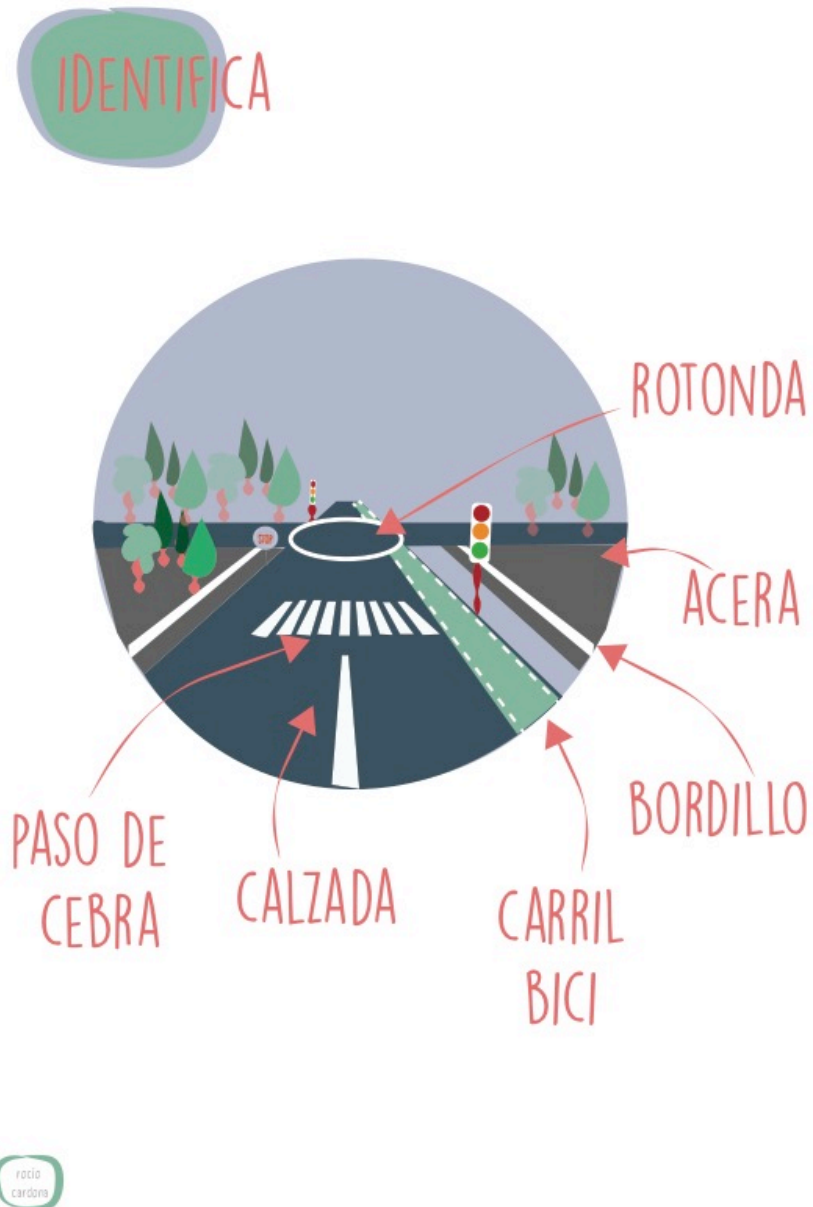
Saiz, E. (2017). Psicología de la Educación. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. (Apuntes de la asignatura no publicados).

Saldarriaga-Zambrano, P., Bravo-Cedeño, G., y Loo-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dom. Cien*, vol.2, pp. 127-137

Servicio de Innovación Educativa, S. (2008). *Aprendizaje cooperativo. Guías rápidas sobre nuevas tecnologías*. Universidad Politécnica de Madrid, España 1-21. Recuperado de: [https://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje\\_coop.pdf#page20](https://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje_coop.pdf#page20)

## 9 ANEXOS

Sesión 1:





Sesión 2:

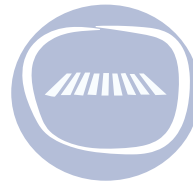
SEÑALES



SEÑAL

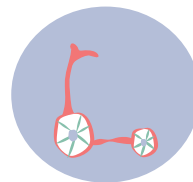
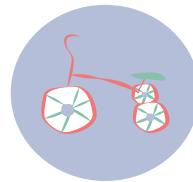
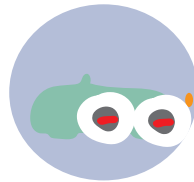


SEMAFORO



PASO DE CEBRA

VEHICULOS



Sesión 3:

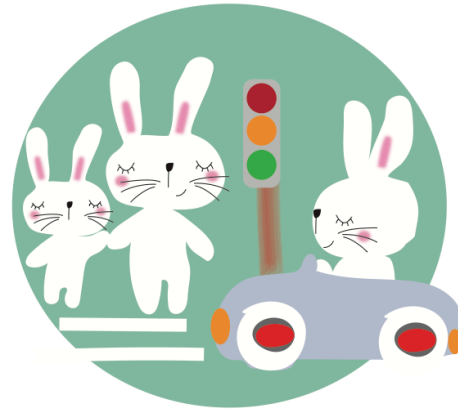
CRUZAR

MIRAR

PARAR



Sesión 4:



edUcacion  
ViaL

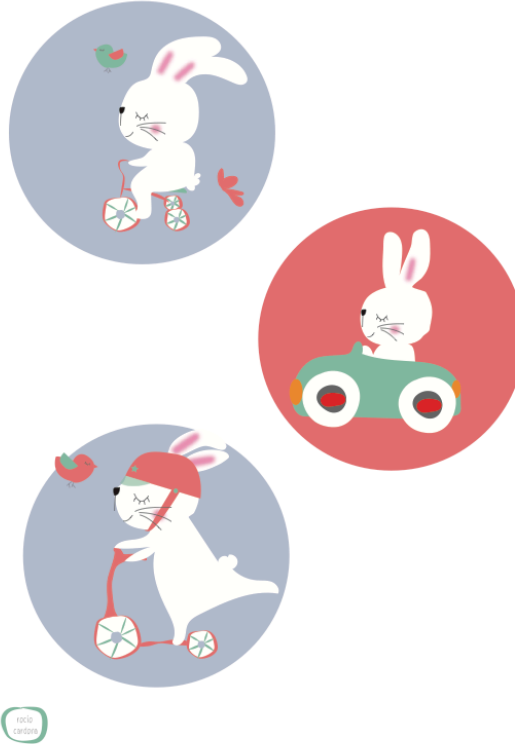


Sesión 5:





Sesión 6:





Sesión 8:



Sesión 9:

Circular actividad final

Queridas familias:

Con motivo de finalización del temario de la educación vial, el tercer ciclo de Educación Infantil tiene la oportunidad de asistir el día 15 de mayo a un circuito en un entorno fuera de la escuela que fomente en los niños la autonomía y las relaciones sociales.

Es importante que los alumnos lleven almuerzo y comida, ya que el autobús nos recogerá del centro y por esa razón saldremos del colegio a las 9.15 y volveremos sobre las 16.30. Para conocer con exactitud el número de alumnos que van a asistir les rogamos que cuanto antes devuelvan la autorización firmada y el sobre con el dinero (coste 8 euros).

Un saludo,

\_\_\_\_\_  
La dirección del centro y de Educación Infantil.

D.

Padre/madre/tutor, del alumno/a

Autorizo a mi hijo/a para que realice la actividad de educación vial el próximo 15 de mayo del 2020.

Firma:



Circuito final

