



Universidad  
**Católica de  
Valencia**  
San Vicente Mártir

APRENDER JUGANDO. EL JUEGO  
COMO METODOLOGÍA LÚDICA EN LA  
ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL

**Presentado por:**

Carmen García Nava

**Dirigido por:**

María Gloria Gómez Vivo

Valencia, a 27 de mayo de 2021

---

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

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi tutora por el tiempo dedicado y los conocimientos brindados. Por su ayuda, paciencia y dedicación, Por apoyarme y hacer posible que este trabajo se realice con éxito.

A todos los docentes que me han acompañado y guiado durante todo el proceso para obtener mi título universitario.

A mi familia, por confiar y creer siempre en mí.

## Índice general

---

1.Introducción.....	1
2.Marco Teórico .....	3
2.1. Etimología, historia y definición del juego.....	3
2.2. Teorías del juego.....	6
2.3. El juego en el currículo de educación infantil.....	9
2.4. Características y clasificación del juego.....	12
2.5. El juego como recurso educativo.....	17
2.6. El juego en el desarrollo infantil: ámbitos de desarrollo.....	21
2.7. El papel del educador y de las familias.....	23
2.8. El juego como metodología de enseñanza-aprendizaje .....	26
3.Objetivos.....	29
4.Metodología.....	30
5.Propuesta y Desarrollo .....	31
5.1. Justificación y metodología.....	31
5.2. Diálogo de partida que permita justificar el tema elegido y algunos trabajos que se van a realizar.....	33
5.3. Fase 1: ¿Qué sabemos de...? Conocimientos previos.....	34
5.4. Fase 2: ¿Qué queremos saber de...? / ¿Qué podemos hacer...? .....	34
5.5. Fase 3: ¿Qué queremos hacer?.....	35
5.6. Cronograma.....	36
5.7. Propuesta de actividades .....	38
5.8. Evaluación:.....	69
6.Conclusiones.....	70
7.Bibliografía.....	73
8.Anexos .....	75

## Índice de figuras

---

<b>Figura 1.</b> <i>Características del juego</i> .....	13
<b>Figura 2.</b> <i>Estadios evolutivos de Piaget</i> .....	17
<b>Figura 3.</b> <i>Cronograma semana 1 del proyecto</i> .....	35
<b>Figura 4.</b> <i>Cronograma semana 2 del proyecto</i> .....	35
<b>Figura 5.</b> <i>Cronograma semana 3 del proyecto</i> .....	36
<b>Figura 6.</b> <i>Parrilla de programación</i> .....	39
<b>Figura 7.</b> <i>Actividad 1. Conocemos a Rubén y Clara</i> .....	42
<b>Figura 8.</b> <i>Actividad 2. ¿Qué quiero ser de mayor?</i> .....	44
<b>Figura 9.</b> <i>Actividad 3. Cuento lúdico sobre los oficios</i> .....	46
<b>Figura 10.</b> <i>Actividad 4. Juegos de mesa sobre los oficios</i> .....	47
<b>Figura 11.</b> <i>Actividad 5. ¿A qué se dedica?</i> .....	50
<b>Figura 12.</b> <i>Actividad 6. ¿Adivinas quién soy?</i> .....	52
<b>Figura 13.</b> <i>Actividad 7. Cuidamos la salud</i> .....	53
<b>Figura 14.</b> <i>Actividad 8. ¡Vamos de compras!</i> .....	55
<b>Figura 15.</b> <i>Actividad 9. Jardineros por un día</i> .....	57
<b>Figura 16.</b> <i>Actividad 10. Salón de belleza</i> .....	59
<b>Figura 17.</b> <i>Actividad 11. Escultores</i> .....	61
<b>Figura 18.</b> <i>Actividad 12. Aprendemos los oficios a través de las TIC's</i> .....	63
<b>Figura 19.</b> <i>Actividad 13. La oca de los oficios</i> .....	64
<b>Figura 20.</b> <i>Actividad 14. Policías y bomberos</i> .....	66
<b>Figura 21.</b> <i>Actividad 15. ¡Qué artistas!</i> .....	68

## **Resumen**

El juego es una actividad primordial en el desarrollo de los niños/as, les permite descubrir el mundo y a sí mismos. Tiene una enorme trascendencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el presente Trabajo Final de Grado se pretende profundizar en los beneficios que aporta el juego al desarrollo del niño, así como demostrar la importancia de la actividad lúdica en la etapa de Educación Infantil. Por otro lado, se plantea una propuesta metodológica basada en el juego en esta etapa a partir de un proyecto quincenal partiendo de situaciones lúdicas para conseguir un aprendizaje significativo, de calidad y esencial durante la infancia. Para ello, se ha estudiado y se expone en el marco teórico, un análisis del concepto de juego en todos sus ámbitos y algunas aportaciones de distintos autores sobre el estado de la cuestión que nos ocupa. Posteriormente, fundamentamos la propuesta de intervención en la que se propone el juego o las situaciones lúdicas como alternativa al aprendizaje tradicional basado en fichas de libros de texto, a través de un proyecto que parte de los intereses de los niños/as en un escenario imaginario que podría ocurrir dentro del aula.

**Palabras clave:** juego infantil, recurso educativo, proyecto, aprendizaje significativo, experiencia, metodología lúdica.

## Resum

El joc és una activitat primordial en el desenvolupament dels xiquets/as, els permet descobrir el món i a si mateixos. Té una enorme transcendència en el procés d'ensenyament-aprenentatge. En el present Treball Final de Grau es pretén aprofundir en els beneficis que aporta el joc al desenvolupament del xiquet, així com demostrar la importància de l'activitat lúdica en l'etapa d'Educació Infantil. D'altra banda, es presenta una proposta metodològica basada en el joc en aquesta etapa a partir d'un projecte quinzenal partint de situacions lúdiques per a aconseguir un aprenentatge significatiu, de qualitat i essencial durant la infància. Per a això, s'ha estudiat i s'exposa en el marc teòric, una anàlisi del concepte de joc en tots els seus àmbits i algunes aportacions de diferents autors sobre l'estat de la qüestió que ens ocupa. Posteriorment, fonamentem la proposta d'intervenció en la qual es proposa el joc o les situacions lúdiques com a alternativa a l'aprenentatge tradicional basat en fitxes de llibres de text, a través d'un projecte que parteix dels interessos dels xiquets/as en un escenari imaginari que podria ocórrer dins de l'aula.

**Paraules clau:** joc infantil, recurs educatiu, projecte, aprenentatge significatiu, experiència, metodologia lúdica.

## **Abstract**

Play is a fundamental activity in children's development, allowing them to discover the world and themselves. It is of enormous importance in the teaching-learning process. In this Final Degree Project, the aim is to study in depth the benefits that play brings to children's development, as well as to demonstrate the importance of play activity in the Infant Education stage. On the other hand, a methodological proposal based on play at this stage is proposed, starting from a fortnightly project based on playful situations in order to achieve significant, quality and essential learning during childhood. To this end, we have studied and set out in the theoretical framework an analysis of the concept of play in all its fields and some contributions from different authors on the state of the question that concerns us. Subsequently, we base the intervention proposal in which play or playful situations are proposed as an alternative to traditional learning based on textbook cards, through a project based on the children's interests in an imaginary scenario that could take place in the classroom.

**Key words:** children's play, educational resource, project, significant learning, experience, play methodology.

## 1. Introducción

El juego desempeña un papel esencial en los niños y niñas de la etapa de Educación Infantil ya que facilita el aprendizaje y hace que estén más predispuestos a participar y atender mediante este recurso. ¿Por qué no usar aquello que realmente les motiva como medio de aprendizaje? El juego nunca es una pérdida de tiempo, pues al final del día recordarán más información por lo que hayan experimentado jugando de manera autónoma y relacionándose con sus iguales, que por se les haya transmitido mediante palabras.

El juego es la base existencial de la infancia, es la principal actividad durante estos primeros años de vida. El juego y la educación son compañeros de viaje, los niños aprenden experimentando y es necesario que los docentes utilicemos el juego como metodología de aprendizaje para poder captar su atención y lograr que aprendan divirtiéndose. Nos permite empezar a conocer y desarrollarnos en el mundo que nos rodea a través de la experiencia y, de esta manera, aceptar y hacernos aprender de nuestros errores. A través de esta actividad el niño vive experiencias placenteras partiendo de su propia creación de un mundo de fantasía. Debemos aprovechar aquello que más les gusta hacer y que más felicidad les aporta para adaptarlo a lo que queremos enseñarles.

El presente Trabajo de Fin de Grado hace referencia a la importancia del juego en la Educación Infantil como metodología de aprendizaje. Se profundiza en el tema del juego y su importancia en el desarrollo integral del niño a través de un estudio de los aspectos más relevantes de la actividad lúdica, basándonos en diferentes teorías sobre el juego como herramienta educativa.

Es por ello, que el objetivo general de este Trabajo Fin de Grado es investigar sobre la importancia del juego en la etapa de Educación Infantil para, posteriormente, desarrollar una propuesta metodológica basada en el juego. Partiendo de esta base, en primer lugar, en cuanto al marco teórico, profundizaremos en ocho apartados diferentes para analizar el juego. El primero hace referencia a la etimología, la definición y la historia del juego, el segundo a las teorías de autores clásicos que defienden el juego infantil desde la segunda mitad del siglo XIX hasta el primer tercio del siglo XX. Seguidamente, situaremos el juego en el currículo de Educación Infantil, además de mencionar sus características y presentar la clasificación del juego según Piaget. Para

concluir el marco teórico analizaremos el juego como recurso educativo, sus ámbitos de desarrollo, el papel del educador y de las familias y el juego como metodología de enseñanza-aprendizaje. En segundo lugar, profundizaremos en la propuesta, partiendo de un proyecto creado para la etapa de Educación Infantil y planteando diferentes actividades basadas en el juego como metodología. Finalmente, se presentan las conclusiones, en las que se destaca la importancia que, según el estudio llevado a cabo, tiene el juego en la vida del niño.

En la propuesta desarrollada en este Trabajo de Fin de Grado partiremos de un tema que suele suscitar mucho interés a los niños de estas edades a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos: los oficios. Observaremos la cantidad de oficios que existen y el papel fundamental que tienen en nuestra sociedad. Todas las actividades que se lleven a cabo partirán del juego, sobre todo el juego simbólico, para que puedan experimentar y descubrir de primera mano todo aquello que envuelve el mundo de los oficios y profesiones, de tal manera que viviremos una experiencia que resulte atractiva para el alumnado. Debemos ofrecer a los alumnos/as un espacio donde se puedan expresar con total libertad y despierten su potencial creativo y su imaginación.

La elección de realizar este trabajo sobre el juego surgió principalmente por el interés de profundizar, aprender y aplicar esta metodología en el contexto educativo, concretamente en el segundo ciclo de Educación infantil, tras observar desde nuestra experiencia, durante estos cuatro años en el Grado de Magisterio en varios centros educativos, la poca importancia y el pequeño lugar que ocupa dentro de las aulas.

La curiosidad es innata en los niños y debe cuidarse para que tengan una motivación y quieran aprender por sí mismos. Es por ello, que los alumnos de esta etapa de Educación Infantil quieren saber más acerca del mundo que les rodea y, nosotros como docentes, podemos hacerlo posible gracias a las metodologías activas, las cuales parten de la observación, experimentación y el juego en el entorno natural y social del alumnado, con la finalidad de que sean los protagonistas de su propio proceso de construcción del aprendizaje. Para llegar a ser un buen maestro/a, es imprescindible que nos interese por el aprendizaje y evolución de nuestros alumnos/as, conozcamos sus intereses, motivaciones y capacidades para poder orientarles y los educarles atendiendo a las necesidades específicas de su entorno.

## 2. Marco Teórico

### 2.1 Etimología, historia y definición del juego.

El juego es una actividad propia y natural de la persona, que ha atraído al hombre desde el principio de la humanidad y es totalmente imprescindible en la vida del niño. A lo largo de la historia ha habido una gran evolución del ser humano en muchos aspectos, especialmente en el pensamiento, el lenguaje, las formas de vivir y la conducta. Tal y como indica (Paredes, 2003) “la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad” y “el juego es una actividad presente en todos los seres humanos”. (p.11)

Etimológicamente, la palabra juego, según Corominas (1984, citado en Llull, 2009) procede del latín “*iocus*” que significa diversión, mientras que el verbo “jugar” proviene de *iocare* (broma, gracia, pasatiempo, recreo...). En latín existe también el concepto *ludus*, el cual hace referencia más concretamente al juego infantil.

Definir el concepto juego no es sencillo, no porque sea difícil encontrar una definición que nos ayude a entender y asumir su significado, sino que es complejo debido a la cantidad de información que podemos obtener hoy en día al profundizar en este tema. A continuación, presentamos una serie de definiciones sobre este término:

La Real Academia Española (RAE) define el concepto de juego como el ejercicio recreativo sometido a reglas en el que se gana o se pierde. Existe una segunda acepción en la cual este mismo término hace referencia a una acción o efecto de jugar por entretenimiento.

Son muchos los autores que intentan definir el concepto de juego haciendo una aproximación más exacta y completa. Rescatando la definición aportada por Huizinga (1943 citado en Delgado, 2011) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque, libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

Gallardo, (2018) establece varios conceptos e ideas sobre el juego según distintos autores, mencionando que para Viciano y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p.83).

Por otro lado, teniendo en cuenta a Carmona y Villanueva (2006) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (p.11).

Llanos (1988, citado en Murillo, 1996) agrega que “a través del juego, el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas. Es una posibilidad para superar carencias y construir un mundo mejor” (p.26).

Para Garaigordobil y Fagoaga (2006) el juego es “una actividad vital indispensable para el desarrollo humano” (p.18) ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia.

Por último, Mauriras-Bousquet (1988, citado en Benítez, 2009) define el juego como un deseo presente en el niño durante todo el tiempo el cual provoca en él un sentimiento de placer y ganas de vivir y donde descubre a través de la actividad lúdica, en todo momento, la realidad que le rodea tal cual es.

Tras hacer una recopilación e indagación de los diferentes conceptos sobre el concepto de juego a través de múltiples autores y observar el gran peso que tiene dentro del desarrollo de las personas, pasamos a conocer la historia del juego situándolo dentro de la misma desde la antigüedad clásica hasta la actualidad. Esta contextualización, a modo general, parte de diversos estudios y descubrimientos importantes que se han realizado (Guerra et al. 2018).

A lo largo de la historia, la relación del hombre con el juego ha estado presente en todo momento, y esto ha sido demostrado, como acabamos de mencionar, mediante innumerables descubrimientos y estudios arqueológicos que han indagado sobre los juegos creados por diferentes culturas y que tienen un objetivo en común, el entretenimiento y la diversión (Paredes, 2003, citado en García, 2006). El juego está

Aprender jugando. El juego como metodología educativa en la etapa de educación infantil

---

presente en todas las culturas y en todas las etapas de cada civilización. Es incomprensible un período de la humanidad sin juego (Borja, 1980 citado por Guerra et al. 2018). Hoy en día se tienen presentes y se sigue jugando a juegos que han existido muchos años atrás con alguna que otra variante en cuanto a material y reglas. En la actualidad, el juego tiene bastante importancia en la educación infantil, pero antiguamente se consideraba que el mero hecho de jugar era una pérdida de tiempo.

Delgado (2012) argumenta que el juego no siempre ha sido signo de alegría y diversión; en el mundo grecorromano el juego podía costar la muerte. En Grecia, en cambio, los conocidos juegos olímpicos solían tener una connotación religiosa y política similar a los circos romanos, cuya función principal era entretener y dar espectáculo. En la Edad Media, se jugaba al aire libre, sin tener ningún fin. Eran juegos simples con reglas básicas sin apenas utilizar juguetes. Por el contrario, en el Renacimiento sí hay un notable cambio en la concepción del juego junto al cambio de mentalidad, ya que empiezan a aparecer juegos cuya finalidad es fomentar el estudio, la lectura, el cálculo y hasta disciplinas militares. Es así como el juego pasó a ser un facilitador del aprendizaje, reforzándose esta concepción en el siglo XVIII. No será hasta los siglos XIX y XX cuando comienzan a aparecer las primeras teorías sobre el juego.

Según Chamorro (2010), “ya algunos pensadores clásicos, como Platón y Aristóteles, daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para sus actividades futuras como adultos” (p.19).

El juego tiene un valor esencial en cada persona. Habitualmente se asocia con la niñez, pero lo cierto está presente durante toda la vida del ser humano, incluso hasta en la tercera edad (Montañés, Parras y Sánchez, 2000). Forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, permite desarrollar destrezas, estimular la alegría, la autoestima y el crecimiento personal. Las personas jugamos y en el acto de jugar desarrollamos capacidades y valores, pero también nos introducimos en la cultura de nuestra nación. Es el caso de los juegos tradicionales, que nos ayudan a comprender la sociedad en la que estamos insertos (Llull, 2009).

## 2.2 Teorías del juego.

Gallardo (2018) considera que son muchos los autores que creen que los juegos son una parte importante del desarrollo físico y mental de los niños, pues además de ser una actividad que les produce placer y a la que le dedican un tiempo notable, también utilizan los juegos para conocerse a sí mismo, descubriendo su personalidad y habilidades sociales. En el juego se desarrolla la psicomotricidad, y habitualmente, proporciona experiencias y vivencias para animar a los niños a aprender a convivir de manera autónoma en la sociedad, comprender sus particularidades y limitaciones, crecer y madurar (López, 2017).

Tal y como indica Llull (2009), el estudio del juego es complejo y debe realizarse desde diferentes campos científicos. A través del juego y el uso de juguetes se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, muy relacionados entre sí: la afectividad, ya que el equilibrio emocional es fundamental para el correcto desarrollo de la personalidad; las habilidades motoras, debido a que pueden proporcionar a los niños sensaciones físicas agradables y ayudar a promover su madurez e independencia motora, entendiendo así sus condiciones físicas; la inteligencia, porque casi todas las conductas intelectuales pueden convertirse fácilmente en juegos una vez asimiladas; la creatividad, porque los niños necesitan expresarse, seguir sus fantasías y potenciar la creatividad; y, finalmente, las habilidades sociales para prepararse para la integración en la sociedad.

Por tanto, se constata la importancia de la función educativa del juego. Su relevancia es aún mayor, porque tal como expresa López (2017), a través del juego se pueden transmitir valores, normas de comportamiento, el aprendizaje de resolución de conflictos y se pueden desarrollar múltiples aspectos o facetas de la personalidad. El juego es una manera de que los niños compartan y descubran el mundo de los adultos, se integren gradualmente en la vida y las costumbres del entorno en el que se viven experimentando a través de su completa autonomía.

Son muchas las teorías clásicas sobre el juego infantil, las cuales se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. Entre todas ellas, cabe mencionar aquellas que se consideran las más importantes debido a su estudio realizado de manera sistemática y que a día de hoy tienen una fuerte repercusión en la

interpretación que hacen del juego las grandes corrientes del pensamiento psicopedagógico. El concepto juego es definido por muchos pedagogos a lo largo de la historia. Fröbel, (1826, citado por Gallardo, 2018) define el juego como el dominio por el que el niño muestra su esencia más pura (Gallardo, 2018).

En la segunda mitad del siglo XIX aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Gallardo (2018) analiza algunos autores que abordan teorías clásicas sobre el juego infantil. Spencer (1855, citado por Gallardo, 2018) consideraba el juego como la consecuencia de un exceso de energía sobrante acumulada que se lograba desgastar mediante el juego. Sáenz (2015) indica que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Gallardo (2018), aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, es decir, el juego tiene también un efecto de recuperación.

Lazarus (1883, citado en Gallardo 2018), por el contrario, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. Es reconocido como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en la realización de actividades más serias. En opinión de López de Sosoaga (2004), esta teoría, es acertada para la apoyarse en el juego de los adultos, pero al analizar el caso de los niños presenta carencias ya que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta la mayor parte de su energía.

Por su parte Groos (1898) definió el juego como un ejercicio de entrenamiento para el desarrollo de las acciones propias del adulto, considerando así el juego como un aprendizaje para la vida. La teoría de Groos destaca la importancia que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades, las habilidades y destrezas que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la futura vida adulta. “Este autor concibe el juego como una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos”. (Ajuriaguerra, 1997, p. 73).

A principios del siglo XX, Hall (1904) relaciona el juego con la evolución de la cultura se los seres humanos, considerando que, mediante este, el niño recorre y experimenta la historia de la humanidad. El juego, desde este planteamiento, reproduce la forma de vivir de las especies humanas más primitivas. Para Hall “existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura”. (Navarro, 2002, p. 74).

Freud (1905, citado en Landeira, 1998) por su parte, relaciona el juego con la necesidad de satisfacer los impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo y con el deseo de comunicar las emociones que generan dichas experiencias. Este autor establece que el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al niño la oportunidad de expresarse libremente. A través del juego, el niño consigue dominar las situaciones intentando controlar por él mismo la realidad, pasando de ser espectador a ser actor. El juego se manifiesta especialmente por los deseos inconscientes que están reprimidos y el malestar que producen ciertas experiencias de la vida. Es por ello que, a través del juego, el niño logra manejar los acontecimientos que en algún momento han sido angustiosos para él.

Posteriormente, Piaget (1969, citado por Saldarriaga-Zambrano, 2016) destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, puesto que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras cognitivas del niño. En su teoría parte de que al igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica que permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, en parte, se acerca a la realidad efectiva, pero, por otro lado, se aleja de ella. El juego está dominado por la asimilación, proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad en función de sus propios intereses y motivaciones de su mundo interno.

Por último, Vygotsky (1966, citado por Minerva, 2002) consideran que el juego es una actividad fundamentalmente social que se lleva a cabo en la interacción entre iguales. La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. A través del juego el niño se conoce a sí mismo y a los demás.

### **2.3 El juego en el currículo de educación infantil.**

El juego es un derecho fundamental de la infancia, y representa un aspecto crucial del desarrollo físico, intelectual y social del niño. Proporciona múltiples beneficios, es por ello que debería ser una parte integral de la educación de los niños pequeños (Linaza, 2013).

El 30 de noviembre de 1959, la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en su principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño, reconoce el juego como un derecho fundamental de los niños.

Posteriormente, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en la Convención sobre los Derechos del Niño celebrada en 1989, en su artículo 31 establece: «Los Estados Parte reconocen el derecho de la niñez al descanso y la diversión, a jugar y realizar actividades recreativas apropiadas para la edad, y a participar libremente en la vida artística y cultural». De este modo queda patente que los niños, no solo tienen derecho a jugar, sino que los Estados deben «proveer oportunidades para el desarrollo de actividades culturales, artísticas y recreativas».

Esta propuesta tiene su repercusión en la LOGSE (Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo), considerando la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil. Esta ley afirma que es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. Es por ello que se propone “promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y favorece el desarrollo social” (Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, p. 477). En el artículo nueve se redacta textualmente: “la metodología educativa se basará en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autonomía e integración social”.

Atendiendo a las leyes actualmente vigentes, en lo que respecta a la etapa de Educación Infantil, existen pequeñas modificaciones realizadas por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE, 2013), por lo que habremos de seguir atendiendo a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de

Educación (LOE, 2006), la cual establece en su artículo 14.6 que «los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social».

Dentro del currículo de Educación Infantil, haciendo referencia tanto al primer como al segundo ciclo, el tema del juego se sitúa de manera globalizada dentro de las tres áreas, pero, concretamente, en el área 1 *El conocimiento del cuerpo y la autonomía personal*. En esta área es esencial para el asentamiento de la propia imagen, donde la niña y el niño tienen opción para conocerse como personas, estableciéndose poco a poco la propia imagen. Se menciona que el hecho de descubrir y experimentar a través de las percepciones y emociones también forma parte del propio proceso de construcción. Todo esto conlleva a un conocimiento global donde el niño adquiere en este proceso, entre otras cosas, autonomía personal, destacando que las actividades de tipo lúdico, el juego tanto el de normas como el simbólico son básicos en esta etapa educativa.

Según el currículo de Educación Infantil, en la construcción de la identidad propia intervienen, entre otros factores, la imagen de uno mismo, los sentimientos, la seguridad y autoestima, contribuyendo en la elaboración de un concepto de sí mismo que permite a la niña y al niño, percibir y actuar conforme a las propias posibilidades y limitaciones. La representación mental del propio cuerpo ayuda a establecer una buena relación entre el niño y el mundo exterior que le rodea, donde este interactúa con objetos y otras personas, de manera que este hecho le lleva a descubrir la existencia de diferencias y similitudes entre él y los otros a través de la identificación de las características tanto individuales como colectivas.

A continuación, vamos a centrarnos en las diferentes áreas del currículum en la etapa de Infantil y señalaremos aquellos elementos que se relacionan con el tema que nos ocupa en este Trabajo Final de Grado:

En el área I: el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal, uno de los objetivos que se señalan es: adquirir coordinación y control dinámico en el juego, en la ejecución de tareas de la vida cotidiana y en las actividades en las que tenga que usar objetos con precisión, de acuerdo con su desarrollo evolutivo (objetivo número 5). En esta misma área, el bloque 2: el juego y el movimiento, se desarrolla en base a los siguientes apartados:

d) El desarrollo del juego protagonizado como medio para conocer la realidad.

e) La aceptación de las normas implícitas que rigen los juegos de representación de papeles.

f) La actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos y en la vida cotidiana.

g) El control dinámico y estático del propio cuerpo y de los objetos y su valoración en el desarrollo funcional de las actividades cotidianas y en los juegos específicos y generales.

Por otro lado, en el área 2: el medio físico, natural, social y cultural, destaca el siguiente objetivo: conocer, representar y nombrar a partir de la observación, descripción, manipulación y juego, los objetos de la vida cotidiana con formas geométricas planas: círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo y formas geométricas de volumen: esfera y cubo (11).

Finalmente, en el área 3, los lenguajes: comunicación y representación, se menciona que el cuerpo es la principal herramienta de relación del sujeto con el mundo que le rodea. El conocimiento de todos los objetos de aprendizaje se efectúa a partir de las percepciones corporales. A través del juego, el niño desarrolla la capacidad de descubrir y utilizar las posibilidades de acción partiendo de distintos aspectos perceptivo-motrices, cognitivos y afectivos, relacionados con las tareas que se plantean y surgen en la vida cotidiana. Es a través de este dónde empiezan a ser capaces de adquirir una imagen autoajustada de sí mismos y profundicen en la actitud de respeto hacia las características y cualidades de las otras personas, desarrollando así la imaginación, la creatividad y la espontaneidad de cada uno. Destacan los siguientes contenidos del bloque 2, lenguaje verbal:

## 2.2. Aproximación a la lengua escrita

c) La situación frente a los textos desde un primer momento como receptor-lector y como productor-escritor, con intención comunicativa, que pone en juego sus conocimientos lingüísticos (silueta, reconocimiento de grafías, palabras...) y técnicos (uso

Aprender jugando. El juego como metodología educativa en la etapa de educación infantil

---

de los instrumentos de escritura), de los diferentes soportes (papel, ordenador...) y de los diferentes recursos (libros, revistas, rótulos, catálogos, láminas...).

### 2.3. Aproximación a la literatura

c) La participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.

Los docentes han de tener presente que esta forma de descubrir el mundo es del interés del niño y, de esta manera, se adquieren habilidades motrices nuevas y se implican en la realización de acciones cada vez más complejas, enseñándose así las nociones básicas de orientación en el espacio y en el tiempo, y empiezan a mostrar actitudes de ayuda y colaboración. De este modo, la niña y el niño aprenden a realizar autónomamente los hábitos de higiene corporal, alimentación y descanso, a utilizar adecuadamente los espacios, objetos y materiales apropiados, aceptar y a valorar ajustadamente las normas de comportamiento establecidas en estas situaciones.

Como podemos observar, la importancia del juego está muy presente a lo largo de todo el currículum en la etapa de infantil. Por tanto, es una herramienta metodológica de enseñanza-aprendizaje que permitirá que los alumnos alcancen los objetivos en esta etapa. Es por ello que, dentro de la educación, se le da mucha importancia en el crecimiento del niño en todos sus ámbitos, ya que es primordial para una buena adquisición tanto de conocimientos como valores, autonomía y desarrollo integral.

### 2.4 Características y clasificación del juego.

La Educación Infantil es una etapa fundamental en el desarrollo y crecimiento del niño que comprende los primeros años de su vida y en la que aparecen los aprendizajes más importantes, por tanto, es importante tener en cuenta las necesidades de los niños durante las diferentes edades durante este periodo (Escobar, 2016). El juego tiene una importante función dentro de esta etapa, pero para poder valorarlo es fundamental distinguir entre los diferentes tipos de juego ya que este factor marcará el crecimiento y evolución del niño. En los primeros años de vida los niños juegan solos manteniendo una actividad individual. Más adelante se realiza la actividad lúdica en paralelo donde no hay

una auténtica división de roles. Posteriormente, da comienzo el juego competitivo que desemboca en juego de reglas (Escobar, 2016).

Tras hacer diversas investigaciones sobre el juego y descubrir la importancia que tiene en el desarrollo del niño, existen una serie de características principales que caben señalar del juego que están presentes en toda actividad. Para Serra (2015), el juego se identifica como una actividad típica de la infancia, una acción espontánea, libre y autónoma la cual produce placer y proporciona satisfacción inmediata, lo cual convierte el deseo de jugar en una necesidad. Este implica una actividad motora que conlleva al ejercicio físico donde el jugador está psíquicamente activo en todo momento y tiene una finalidad intrínseca, es decir, no se busca ningún otro objetivo que el simple hecho de disfrutar con la actividad lúdica, encontrando el placer del juego en el resultado final como en el proceso.

Llull (2009), destaca que el juego organiza las acciones de un modo propio y específico, convirtiéndose en una forma de interactuar con la realidad donde se adquieren roles que el niño asume de forma particular. Es una vía de auto confirmación, ayuda a los niños a desarrollar estrategias para la resolución de conflictos. Es un determinante del proceso de socialización entre los infantes, lo que les enseña a respetar las normas, a entenderse, empatizar y relacionarse con los demás, construyendo un medio de reflexión crítica sobre la realidad.

Los juegos están limitados en el tiempo y el espacio, pero son inciertos, depende especialmente de un factor clave, la motivación. Es por ello que constituye un elemento sobre motivador, es decir, es una forma de hacer atractiva cualquier situación. Es importante utilizarlo en el ámbito educativo ya que, en cierto modo, a través de este recurso podemos hacer mucho más amena una actividad y fomentar el interés de los alumnos (Reina, 2009).

**Figura 1**

*Características del juego*



*Nota.* Elaboración propia.

Los juegos se clasifican atendiendo a varios criterios, es decir, varían en función de diferentes aspectos, sobre todo en cuanto a la edad de los niños. El juego está relacionado con el desarrollo y maduración del niño, mostrando el momento evolutivo en el que se encuentra el niño de manera espontánea y natural. Por eso los niños del primer ciclo de Infantil tendrán preferencia por unos juegos acordes a sus características físicas, cognitivas, sociales, motoras, etc. que son completamente distintos a los juegos más apropiados para los niños de segundo ciclo (López, 2017).

Los juegos normalmente se clasifican en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. También tiene repercusión el espacio en el que se realiza, el papel que desempeña el adulto y la actividad que promueve en el niño. Según Piaget, quien hizo grandes aportaciones en la psicología evolutiva, el juego tiene una función simbólica que permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad efectiva, pero, por otra parte, se aleja de ella (Moran, 2019). Es por esta razón que clasifica el juego en:

- Juegos de ejercicio:

Este tipo de juego aparece entre los 0 y 2 años de edad. Son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el placer que produce ver los resultados inmediatos. Es la primera forma de juego del ser humano y suelen ser juegos individuales. Son característicos del estadio sensoriomotor. Son actividades sencillas que al mismo tiempo son fundamentales debido a la contribución al desarrollo de los sentidos y el favorecimiento a la coordinación de movimientos y los primeros desplazamientos. Este tipo de juego ayuda a desarrollar la inteligencia sensorio-motriz del niño, permitiéndole ir descubriendo sus sentidos, la relación causa-efecto, los primeros razonamientos, el desarrollo del equilibrio, la coordinación global del cuerpo, etc.

- Juegos simbólicos

Se desarrollan entre los 2 y 7 años de edad, cuando el niño tiene la capacidad de representar aquellos objetos que no están presentes. Se corresponden con el pensamiento preoperatorio. Se caracterizan porque los niños evocan situaciones ficticias como si estuvieran sucediendo realmente. De ahí que ellos mismos se conviertan en personajes, y sus muñecos cobren vida a su gusto e imaginación.

En esta etapa del desarrollo el pensamiento se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos destacan por la simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa.

A partir de la etapa intuitiva, entre los 4 y 7 años, van haciéndose presentes los juegos de fantasía más socializados, donde surge la representación de roles. De este modo el juego simbólico en esta edad se hace colectivo. De ahí la preocupación de los niños por la imitación exacta de lo real. La dificultad para que el juego se desarrolle es mayor, debido a que el niño ya no juega solo, necesita de la colaboración de sus iguales. Por eso, la satisfacción o la decepción depende del número de participantes y del logro de llevar a cabo una dinámica de juego elaborada.

Los beneficios del juego simbólico son evidentes pues, enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas, por lo que ayuda al niño a la realización de deseos,

la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias de la vida. Fomentar la capacidad de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, favorece la evolución del desarrollo mental, afectivo y social de los niños.

- Juegos de construcción o ensamblaje

Aparece aproximadamente entre los 4 y 7 años, pero está presente en cualquier edad. Consiste en la manipulación de objetos para construir o crear algo. Se desarrolla cuando un niño se fija una meta y a través de la realización de diferentes movimientos o de acciones lo suficientemente coordinadas, lo consigue, proponiendo así una tarea precisa.

Este tipo de juegos comienzan alrededor de los 18 meses en su versión más simple. A medida que el niño crece, también lo hace el nivel de dificultad de estas. Potencia la creatividad, produce experiencias sensoriales y desarrolla las habilidades. Da inicio a la cooperación ya que este tipo de juego suele hacerse de manera grupal, interactuando entre iguales.

Las acciones que promueven estas actividades lúdicas facilitan la mejora de la motricidad fina y la coordinación óculo-manual, la organización espacial, la atención, concentración, el razonamiento lógico, la diferenciación de formas y colores, así como la autoestima y superación por conseguir metas propuestas.

- Juegos de reglas

Surgen una vez finalizada de la etapa de Educación Infantil, entre los 6 y 7 años. Son aquellos juegos, generalmente colectivos o cooperativos, en los que existen una serie de normas que los jugadores deben conocer y respetar para lograr así el objetivo. Esto conlleva a que surja la competición, las reglas y la colaboración entre iguales. Habitualmente se cree que solo existen reglas en los juegos muy organizados como es el caso de los deportes o los juegos de mesa, sin embargo, la regla está presente en el juego del niño mucho antes.

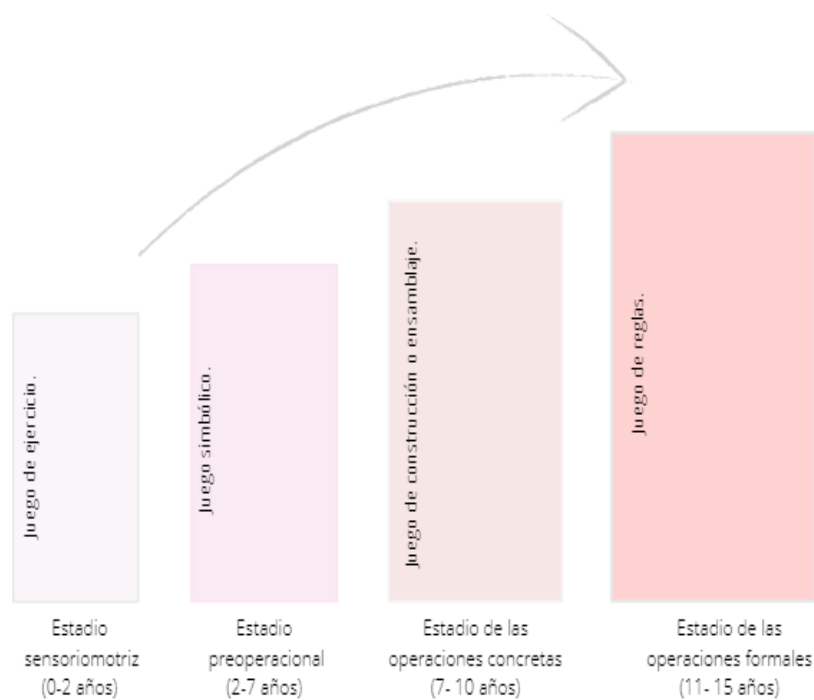
Existen notables diferencias entre el juego de reglas que desarrollan los más pequeños y el que desarrollan los más mayores. Centrándonos en el juego enfocado a los

Aprender jugando. El juego como metodología educativa en la etapa de educación infantil niños, es a partir del uso de esas primeras reglas establecidas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, cuando los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. Estas normas son inflexibles y elementales. En estos primeros juegos de reglas los jugadores tienen asimiladas las reglas del juego antes de iniciarlo y son consciente de lo que cada uno tiene que hacer y está presente la negociación entre jugadores. En edades tempranas, en el caso del segundo ciclo de infantil, los niños juegan por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás y la acción de ganar solo sirve para volver a empezar el juego.

En la etapa de las operaciones concretas, entre los 7 y 12 años, ya se organizan las reglas para alcanzar la meta teniendo en cuenta las acciones de los otros y tratando de impedirlos o dificultarlas. En cambio, en la etapa de las operaciones formales, a partir de los 12 años, el adolescente se interesa por el juego de reglas complejas. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

**Figura 2**

*Estadios evolutivos de Piaget*



*Nota.* Elaboración propia.

## 2.5 El juego como recurso educativo.

Siempre se le ha atribuido al juego un valor como principio metodológico y por tanto pedagógico, educativo esencial para la formación integral del alumno, principalmente en las primeras etapas. En la infancia es donde se adquieren los aprendizajes más importantes y es en estas edades cuando empezamos a descubrir nuestras capacidades y por tanto, es imprescindible que en educación infantil potenciemos el juego como recurso educativo ya que tiene un papel fundamental dentro de la vida de las personas debido a que permite el proceso de socialización, implica el establecimiento de relaciones interindividuales, la solución de conflictos, la aceptación de responsabilidades, la toma de decisiones, el desarrollo de destrezas comunicativas entre iguales, la atribución de actitudes prosociales, entre otros aspectos (Ponce, 2009).

Además, como destaca López (2010), el juego es un medio ideal para establecer relaciones entre niños y adultos, donde se alejan los prejuicios y estereotipos sociales. Potencia el desarrollo infantil, estimulando su espontaneidad, imaginación, creatividad, motricidad, percepción, observación, capacidad de atención, sensibilidad, dotes artísticas, etc., entre otros ámbitos del desarrollo. Las experiencias que tienen los niños con el exterior deben ser suficientes ya que esto supondrá un mayor desarrollo cognitivo, moral, social y afectivo, potenciando en todo momento la autonomía personal. Mediante el juego, los seres humanos exploran nuevas experiencias en diferentes contextos a lo largo de toda su vida. “En la escuela, si queremos ser coherentes y responder al momento evolutivo de los niños, tendremos que dar espacio y tiempo al juego, sabiendo lo necesitan y cuánto les sirve para disfrutar, relacionarse, aprender y ensayar la vida” (Díez, 2015).

Para Nieto (1990), el juego es un elemento autorregulador y clarificador de conducta debido a que ayuda a regular las tensiones de las personas. Es por esta razón que tiene un efecto relajante o activador con valor terapéutico. A través del juego, el infante aprende a distinguir dos mundos plenamente diferentes, la fantasía y la realidad, donde el individuo expresa de un modo simbólico las tensiones y deseos que no puede

manifestar libremente en la realidad. El modo de jugar de los niños representa la situación en la que se encuentran, manifestando la realidad mediante la interpretación. El juego sirve para alejarse de los problemas y de la monotonía de la vida diaria. Ortega (1990, citado por Bautista-Vallejo, 2002) afirma que, jugando, el niño aprende, entre otras cosas, a conocer y comprender el mundo social que le rodea.

El juego posibilita las estructuraciones del pensamiento y del lenguaje y contribuye a la exploración y el descubrimiento. A través del juego, los niños aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades y los objetos que le rodean, haciéndole participe de la sociedad en la que vive. Por tanto, a través de la actividad lúdica se posibilita y potencia el aprendizaje significativo del niño, captando el interés y la atención del niño. Tal y como ya se he comentado, el juego tiene múltiples beneficios dentro del desarrollo de las personas, principalmente, cabe destacar que contribuye al buen desarrollo general de los niños, fortaleciendo el vínculo familiar y comprendiendo el mundo real adquiriendo valores y actitudes propias para un buen progreso en la sociedad. Según Coburn-Staeger (1980, citado en Nieto, 1990) “la escuela debe crear condiciones para los procesos de aprendizaje que sean productivos y emancipadores, es decir, liberadores, para los alumnos, y en este sentido el juego puede hacer una aportación importante como medio educador” (p.114).

Los juegos están estrechamente relacionados con las inteligencias múltiples. Es por ello, que dentro del aula podemos recurrir a juegos destinados a trabajar cada una de ellas con el fin de potenciarlas. En el caso de la lingüística, sería recomendable utilizar juegos de invención o narración que la estimulen al alumnado gratamente. En la lógico-matemática destacan los juegos de clasificaciones o asociaciones desarrollando así las capacidades de lógica y razonamiento. En cuanto a la inteligencia espacial-visual, existen infinitos juegos de plástica que pueden motivar a los alumnos de estas edades, así como los juegos de construcción, esenciales en esta etapa. Mediante el juego se pueden trabajar las diferentes materias de forma que los peques las encuentren estimulantes y divertidas (Losada, 2019).

De acuerdo con Medina (2017) los niños juegan por placer y necesidad. Desafortunadamente, en la actualidad, existen argumentos por parte de los adultos que restan espacios a los niños para que jueguen como se hacía en otros tiempos. Jugar consiste en pasárselo bien, pero para las niñas y los niños, el juego es un mundo en el que

pueden llegar a ser lo que ellos quieren y están donde quieren estar, lo que implica involucrarse en un mundo fantástico del cual no anhelan salir. Nosotros, como docentes, sabiendo esto, lo debemos aprovechar como herramienta fundamental y aplicarlo dentro del aula por medio de mecánicas y dinámicas que favorezcan los procesos de aprendizaje de nuevos conocimientos y con un aumento de la motivación y del grado de compromiso por parte de los alumnos.

Hoy en día, es cada vez más frecuente ver como se reemplaza el juego por otras tareas laborales “más importantes”, y se pretende hacer a los niños más maduros antes de hora. Se intenta poner por encima del juego ciertas actividades más serias, no obstante, jugar es bastante serio. Los docentes apoyamos que se aprende jugando debido a que el juego estimula la inteligencia, las habilidades motrices, el lenguaje, los procesos de simbolización, la creatividad y las relaciones sociales, así como los hábitos para el crecimiento y el aprendizaje. Jugar para descubrir un mundo de placer y huir de las exigencias, responsabilidades e inconvenientes. Jugar es significado de normalidad y salud.

Para hacer un buen uso de este recurso tan importante que es el juego dentro del proceso de educación, sobre todo en las aulas de la etapa de infantil es esencial influir de manera positiva. Para ello es evidente que el protagonista principal en el juego es el niño. Un factor imprescindible es crear un espacio de juego, facilitando un ambiente tranquilo, acogedor y seguro donde no haya peligro (Ferland, 2005).

Muchas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo de materiales específicos, pero es cierto que no podemos dejar de lado a los juguetes, objetos lúdicos importantes que sirven como soporte del juego. Diversos autores coinciden en señalar que los juguetes son para entretenerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran, para aprender sirviéndose de estos juguetes; son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano, para estimular su actividad y, a partir de ella, incidir en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Borja, 1982). El juguete es, por tanto, uno de los primeros métodos de interacción del ser humano con los objetos. Son objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales, elementos que forman parte de una práctica social que enseña a las personas a adaptarse al mundo adulto, ofreciendo información sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades.

Los niños cuando juegan aprenden más y mejor, aprendiendo de la vida para la vida. Los adultos tienden a creer que solamente se aprende estudiando, con libros. Ponce (2009), afirma que erróneamente pensamos que cuando hay diversión no hay aprendizaje, que son conceptos totalmente diferentes. Y para nada. A través del juego los niños elaboran su propio aprendizaje a través de la experiencia y observación. Un niño cuando habla solo mientras juega, está desarrollando a través de su mundo interior sus pensamientos, sus gustos e intereses. Está metido totalmente en el juego y es así como expresan todo lo que llevan dentro. “Si el niño es capaz de entregarse por completo al mundo en su juego, en su vida adulta será capaz de decidirse con confianza y fuerza a cualquier actividad que realice” (Cabello, 2011).

Jiménez (2005), hace referencia al juego como un lenguaje universal y una inclinación primaria natural en el ser humano, e indispensable para su óptimo desarrollo madurativo. Por medio del juego lograremos conquistar la confianza y la comunicación con los niños pudiendo prevenir futuros problemas y enriquecer la vida familiar con momentos inolvidables en los que compartir tiempo de calidad.

## **2.6 El juego en el desarrollo infantil: ámbitos de desarrollo.**

El desarrollo de las diversas habilidades primordiales que se crean en los niños y niñas por medio de la actividad lúdica se entiende de una forma universal e íntegra. Según Fernández et al. (2015) el juego, además de aportar placer y momentos de distracción al niño, es una herramienta que estimula y requiere de los diferentes componentes del desarrollo infantil. No obstante, esta importancia se defiende de manera mucho más clara si atendemos a estos ámbitos de desarrollo de manera individual, atendiendo a la interacción que establecen entre ellos.

Harlow (1945, citado por Secadas, 2018) indica que “el juego se ajusta a unas pautas de desarrollo, es decir, que, desde la primera infancia a la madurez, hay ciertas actividades de juego que son populares en una edad y no en otra” (p. 477). “El tiempo dedicado al juego disminuye con la edad” (p. 481), y es menos activo conforme el niño se hace mayor” (p. 482).

Jiménez (2014) propone una serie de características que se establecen en los diferentes ámbitos en relación con los beneficios que aporta el juego y contribuyen en el desarrollo y aspectos fundamentales de la personalidad de los niños. En cuanto al ámbito psicomotor, existe una estrecha y clara relación entre juego y desarrollo psicomotor, por lo que, dentro este espacio, ha habido pocas discusiones entre los diferentes especialistas del desarrollo humano y, por consiguiente, las que menos lugar han ocupado dentro de sus investigaciones.

Todos los juegos psicomotores que el niño realiza de forma espontánea, de manera repetitiva e involuntaria, fomentarán la adquisición de un control cada vez mayor de las partes de su cuerpo, logrando así, de manera autónoma, el desarrollo perceptivo y del movimiento, siendo este cada vez más elaborado y complejo. La continua práctica del juego provocará en el niño que controle su postura, aumente la fuerza de sus piernas y consiga el equilibrio, reforzando cada vez mejor la marcha. El juego potencia el desarrollo motor del niño debido a que provoca una fuerza impulsora que tienta al niño a realizar una acción deseada (Jiménez, 2014).

En cambio, en el ámbito cognitivo, se han hecho numerosas investigaciones llevadas a la práctica por diversos autores y desde perspectivas muy diferentes ya que es complicado hablar de desarrollo cognitivo y de construcción del pensamiento sin tratar las teorías de Piaget, individualista y la de Vygotski, donde se prioriza el contexto social.

El niño cuando es un bebé aprende a partir de la propia construcción de esquemas mentales potenciados y asimilándolo por los movimientos que va realizando y la captación de lo que hay a su alrededor a través de la percepción y de su coordinación motora. Para la elaboración de las estructuras básicas de conocimiento es necesaria la interacción del ámbito social. A partir de los 2 años se dan dos avances cognitivos importantes como son la aparición del juego simbólico y el dominio del lenguaje. El juego pone en funcionamiento las habilidades cognitivas del niño, de manera que comprenden su entorno y desarrollan su pensamiento (Delgado, 2011).

El desarrollo afectivo es un proceso interno que se manifiesta a través de conductas externas con un fin: la búsqueda de contactos y la proximidad con el entorno. Es el resultado de la interacción social entre el niño y el entorno que le rodea. La afectividad y el desarrollo emocional son imprescindibles para que la persona logre un equilibrio emocional adecuado. En el juego, el equilibrio emocional que se consigue tiene

una repercusión tan grande que siempre se tiende a buscarlo para alcanzar un estadio placentero. Será en el ámbito del juego donde se asimilen las relaciones de contactos afectivos y donde el niño dirija situaciones que le permitan atribuir unas cualidades, unos sentimientos y ciertos comportamientos. Es por esta razón que es importante que aprenda a dar importancia a sus sentimientos, aprenda a manifestarlos, expresarlos y reconocerlos (Ortega, 1991).

La afectividad del niño destaca por las experiencias de afecto que manifiesta a través de su conducta externa. El desarrollo afectivo conlleva la experimentación de necesidades afectivas, intereses, deseos, sentimientos y emociones que van incorporándose a los estados afectivos que ya tiene cuando nace (Martínez, 2011).

Por último, en el ámbito social, los individuos, en su interacción con otros desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. El niño a través del juego puede ajustar su pensamiento, puede cometer errores y solucionarlos. El hecho de jugar tanto con sus iguales como con adultos potencia y facilita su desarrollo social, fomentando así la empatía. Compartiendo los juegos el niño realiza un aprendizaje social, aprende a relacionarse con los demás y a saber respetar y actuar cuando es el momento de intervenir. Es a partir de los 2 años cuando el niño comienza a ampliar sus contactos sociales. Los educadores debemos aprovechar este momento y tener muy claro que el juego sirve de instrumento para introducirlo en el mundo de la socialización (Martínez, 2011).

Kaufman (1994, citado por Chamorro, 2010) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

## **2.7 El papel del educador y de las familias.**

Desde los primeros meses del niño, la figura del adulto está presente en los juegos de interacción, creando lazos afectivos originados por el agrado o disfrute que se da en ambos. Es por ello que el adulto es el primer “juguete” del niño, por ser su primer contexto. Jugar es una experiencia emocional y social, en la que docentes y padres

facilitan y estimulan las situaciones de juego que forman parte del desarrollo, asumiendo la función de guía escuchando y respetando ritmos, pudiendo involucrarnos, vivirlo y disfrutarlo (Recio, 2013).

El juego para los niños es sinónimo de entrega, placer, descubrimiento, lugar, reglas, crear, resolver, tiempo, imitación. El niño y la niña juegan a lo que ven y juegan a lo que viven resignificándolo (Blanco & Ledesma, 1992). El educador tiene el papel de mediador entre el juego y el desarrollo del niño, así como la función como profesional, de utilizar estrategias variadas y originales para promover el juego. Esta tendencia innata de los niños hacia el juego nos revela de qué forma debemos presentarles la información. Jugar con los niños es reconocer su importancia; requiere tiempo, estar con él, actuar con él y disfrutar juntos del juego. La actitud del adulto debe ser útil para estimular y guiar al niño en las actividades lúdicas que conllevan procesos cognitivos, emocionales y afectivos. Pero paralelamente al juego con el adulto hay que potenciar el juego libre.

Según Jover (2015) los adultos implicados en la educación de niños de edades tempranas han de saber que los juegos libres requieren poca intervención, mucho respeto y bastante escucha, es por ello que los agentes educativos deben tener claro cuál su misión en el proceso educativo. Son el camino que comunica el mundo interior y exterior, por lo que se debe estar alerta a cómo juega cada cual para saber cómo percibe el mundo. El juego es una especie de lenguaje secreto que permite la elaboración de los conflictos, la salida de la agresividad y por lo tanto es una vía privilegiada de salud. Es por ello por lo que requieren respeto y observación más que continua intervención. Según Martiñà (2003, citado por Pedraza et al. 2017)) “la escuela y la familia son las dos instituciones que a lo largo de los siglos se han encargado de criar, socializar y preparar a las nuevas generaciones para insertarse positivamente en el mundo social y cultural de los adultos” (p.35).

El docente tiene como papel principal acompañar y compartir la actividad lúdica como tiempo de disfrute y de juego espontáneo, dejando al niño que actúe de forma independiente para que vaya adquiriendo cierto grado de autonomía y facilitar el contacto con otros niños y niñas para compartir el juego. Además, el adulto debe ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego, se trata de enseñar también a los pequeños a llegar a acuerdos, a negociar o enseñarles la importancia del mero hecho de compartir. Observar el comportamiento del niño en el juego ayuda al maestro/a a conocerle mejor y

saber qué le motiva. En definitiva, para integrar el juego dentro de las actividades de aula como recurso de aprendizaje con intencionalidad educativa, es necesario propiciar que la rutina diaria sea en cierto modo especial y motivadora, provocando en el niño un aprendizaje diario de una manera especial.

Dada la importancia del juego los adultos deben brindar la oportunidad de tener ratos de juego, variando los espacios, los objetos y las formas de hacerlo, siempre acorde con las edades de los niños. Es también importante crear un ambiente relajado y acogedor en el juego que les proporcione seguridad dentro de unas condiciones óptimas. Los niños deben notar que los adultos están contentos cuando los ven jugar. No obstante, es conveniente no caer en extremismos, ni ignorar la importancia del juego ni “explotarlo” en exceso, diferenciando claramente los espacios y tiempos destinados al juego libre de otras actividades que se deben llevar a cabo. Se debe establecer espacios adecuados y estimulantes ya que todo juego necesita de un escenario donde el niño y la niña se sientan seguros y libres para actuar, creativos para expresar sus ideas y dispuestos a cambiarlas si el contexto les da la oportunidad. El docente es quien tiene que plantear juegos, juguetes y ofrecer materiales lúdicos diversos, seleccionando los adecuados para cada actividad, ateniendo a la edad y al momento (Prieto, 2008).

Los momentos de juego en familia se convierten en recuerdos imborrables, momentos únicos con un gran significado y un sentimiento que permanecerá en la memoria el resto de la vida. Dar tiempo para estar juntos y organizar actividades y juegos para todos es un regalo extraordinario para el niño. El maestro debe colaborar en la formación de los padres, también en relación con el juego de estos con sus hijos (Cabrera, 2009). Conviene que los padres tengan clara ciertas pautas cuando jueguen con sus hijos tales como dejar que el niño guíe el juego: por pequeño que sea intuir en qué consiste el juego que está proponiendo, qué papel espera del adulto. Es importante que reconozcan que el juego no es una tarea, no hay que obsesionarse con lograr aprendizajes. Cabe evitar la estimulación constante ya que pueden existir momentos de inactividad incluso de soledad. Necesitamos dedicar tiempo para jugar con el niño sin pensar en otras cosas y sin prisas, aceptando las preferencias de los niños, sin limitarse exclusivamente a ellas, pero sí respetándolas y favoreciéndolas, evitando transmitir nuestros gustos y desagrados y mostrando agrado, es decir, disfrutando del placer de jugar y estar juntos.

La intervención del adulto en el juego ha de ser absolutamente discreta en el momento del juego y evidente en su planificación. Como adultos tenemos la responsabilidad de cuidar el bienestar de los niños en materia de juego, proporcionándoles oportunidades y posibilidades para jugar. Todo eso nos compete como adultos, pero al mismo tiempo nos compete saber retirarnos cuando tenemos que hacerlo. Y quizás esto sea más difícil de aprender que lo otro ya que el adulto siempre quiere estar ahí y cree que tiene la necesidad de pensar que somos imprescindibles para el niño y un aprendizaje importante, no para el niño, sino para el adulto es saber estar cuando hay que estar, pero también no estar cuando no hay que estar. Como señala (Díez, 2015) los adultos que estamos implicados en la educación deberíamos entender que “los juegos libres requieren poca intervención, mucho respeto y bastante escucha” (p.160).

La formación e integración tanto de los padres como de los maestros debe formar parte del propio proceso de educación, ya que es un recurso necesario para ayudarles a crecer de forma adecuada. De todo lo anterior, podemos llegar a la conclusión que:

La escuela infantil ha de ser un lugar de inclusión, un lugar normalizador.

Un lugar de personas donde compartir, crear, hacer amigos, conocerse a sí mismos y conocer a los demás. Un lugar de ilusión, de búsqueda, de descubrimiento y de vinculaciones (Díez, 2013, p. 149).

## **2.8 El juego como metodología de enseñanza-aprendizaje**

En la búsqueda de acciones sistemáticas, las cuales tienen como objetivo sustentar teóricamente para actuar sobre la realidad educativa buscando conocimientos en el ámbito educativo, se pretende estudiar problemáticas educativas para poder darles solución y actuar sobre los factores que perjudiquen en el proceso de educación. De esta manera, se producirá una mejora pedagógica.

El propósito de realizar una investigación educativa sobre el análisis del juego como método de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas tiene como fin, mediante la adquisición de conocimientos de una manera motivadora y divertida, darle sentido a la enseñanza y provocando que el alumnado tenga interés por aprender y lo haga jugando (Gómez, 2018). Los niños sienten necesidad de jugar, es por ello por lo que los docentes

debemos aprovechar esta oportunidad para impulsar al alumno a que se motive y se adentre en el mundo de la educación donde poco a poco ira descubriendo lo maravilloso que es aprender. Como hemos mencionado anteriormente en varios apartados, el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de conducta del niño. El método de enseñanza-aprendizaje a través del juego tiene como fin fortalecer conocimientos y competencias en el alumnado, de manera que se interesen en conocer cada vez más cosas, aprendiendo jugando. Mediante el juego se demuestran las habilidades adquiridas (Chacón, 2008).

Prieto (2008), asegura que para lograr un buen proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el juego basta con que los niños jueguen libremente para que aprendan. El juego tiene muchas ventajas en el desarrollo personal del niño, como hemos visto anteriormente en varios apartados, pero cuando los niños juegan en un aula, son más felices y eso les provoca bienestar. Cuando eres pequeño, no percibes los problemas que aparecen en la realidad y eres bastante más inocente. Además, si está acompañado de otros alumnos, se fomenta la interacción entre todos los niños y ayuda a desarrollar las habilidades sociales, adquiriendo responsabilidades y capacidad de juicio; aprender a pensar antes de actuar y tomar responsabilidad para asumir las consecuencias, será fundamental para un correcto desarrollo.

Como explica Gómez (2018), el juego ayuda a explorar el mundo que les rodea, preparando al niño para saber desenvolverse en múltiples ámbitos. La imaginación y la creatividad son habilidades que, cuanto antes se desarrollen, mucho mejor, debido al gran peso que tienen ambas facultades en la vida humana. Otra de las ventajas tiene que ver con la madurez debido a que cuando los niños juegan, desarrollan habilidades las cuales van a tener que aplicar en su día a día. La actividad lúdica ayuda a comprender, entendiendo por qué algo es de un modo y no de otro para que los niños tengan un crecimiento óptimo. Otra de las ventajas de aplicar el juego en Educación Infantil es que los niños pueden intercambiar opiniones y pueden expresarse tal y como son, por lo que se acentúa la libertad de expresión. Como mencionada López de Sosoaga et al. (2015), la necesidad de cambio e innovación favoreció que William Heart Kilpatrick marcara las bases de la metodología por proyectos a principios del siglo XX en la que defiende que el conocimiento se adquiere a través de la experiencia.

Por tanto, tras hacer esta investigación acerca del juego, hemos podido comprender que realmente tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y que es necesario recurrir a este tipo de actividades con fines educativas para motivar a los niños y que estos aprendan en un entorno más ameno, aunque basta con que los niños jueguen libremente para que vayan formando poco a poco sus propios aprendizajes. A través del este, el niño aprende a interactuar con los demás, desarrolla las aptitudes del lenguaje, reconoce y resuelve problemas y descubre su potencial humano, el juego ayuda al niño a encontrarse y encontrar su lugar en el mundo. (Blanco & Nieves, 1992).

Un niño que sabe jugar sabe soñar, inventar, dar forma a sus imaginaciones, atreverse a probar... Si buscamos lugares de salud, equilibrio y alegría para nuestros niños, miremos con buenos ojos sus juegos. Porque no son algo banal para ellos, sino algo que les es realmente importante. Les ayuda a ser sanos, a estar alegres, a ser sociables, y les otorga el lugar que realmente les corresponde: el de ser niños (Díez, 2013, p.25).

### 3. Objetivos

El juego es necesario y vital, es señal de salud y tiene como objetivo promover el desarrollo integral de los más pequeños ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Como hemos mencionado anteriormente, tiene muchos beneficios los cuales repercuten directamente en la persona y es una manera de adquirir los aprendizajes tanto dentro como fuera del aula.

Los objetivos que nos proponemos en este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

a) Como objetivos generales:

- Investigar sobre la importancia del juego en la etapa de educación infantil.
- Desarrollar una propuesta metodológica basada en el juego en la etapa de Educación Infantil.

b) Objetivos específicos:

- Profundizar en la etimología, historia y definición del juego.
- Investigar y comprender las diferentes teorías sobre el juego y como este se desarrolla en la edad comprendida de los 0 a los 6 años.
- Situar el juego en el currículo de educación infantil.
- Analizar las características y la clasificación del juego.
- Fundamentar la actividad lúdica como recurso educativo.
- Contrastar el juego en el desarrollo infantil: ámbitos de desarrollo.
- Considerar el papel del educador y de las familias.
- Justificar el juego como metodología de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar el juego y su aplicación práctica en el aprendizaje.

#### **4. Metodología**

En el siguiente apartado vamos a explicar las fases que se han seguido para la realización del Trabajo Final de Grado, el cual se divide en dos partes claramente diferenciadas: el desarrollo teórico del tema y la propuesta educativa en relación con dicho tema.

La metodología que hemos utilizado en este Trabajo Final de Grado ha consistido principalmente en una búsqueda, investigación y revisión bibliográfica. Una vez realizado esta búsqueda exhaustiva a través de distintas lecturas de varios artículos indagando en diversas fuentes tales como Dialnet, Google Académico, libros y otros links, hemos creado un índice provisional del trabajo que conforma el marco teórico. Este índice provisional se ha ido adecuando según íbamos investigando y descubriendo, de manera que se ha ido adaptando hasta poder cerrarlo. Seguidamente, analizamos esta búsqueda y la seleccionamos en función de los objetivos y temática de nuestro trabajo. Por último, procedimos a realizar una propuesta metodológica basada en un proyecto a través de diferentes actividades lúdicas.

Posteriormente, como metodología de este trabajo, para la realización del mismo, hemos acudido a consultar información en diferentes asignaturas que durante el grado hemos cursado para poder basarnos en la teoría e ideas de los documentos o materiales que esas asignaturas nos proporcionaron. De esta manera, hemos podido recuperar todos aquellos contenidos que nos pueden apoyar adaptando la parte teórica del marco como después la aplicación. Una vez completado el marco teórico con todos los conocimientos adquiridos y con esta investigación, llegamos a una segunda fase del trabajo que es la de plantear una aplicación práctica partiendo de lo investigado.

La aplicación práctica se va a basar en una metodología que combina el juego con el aprendizaje basado en proyectos en la etapa de Educación Infantil, donde se parte de un interés específico, demostrada la importancia del juego en el aprendizaje del niño. Una vez escogido el tema para el diseño de la propuesta, hemos planteado una serie de actividades partiendo de la fundamentación teórica del juego. A partir de aquí, nos hemos planteado unos objetivos generales y didácticos para el desarrollo de la propuesta. Finalmente, para concluir nuestro trabajo, se ha hecho una redacción de conclusiones con el fin de dar apoyo a nuestra investigación.

## **5. Propuesta y Desarrollo**

### **5.1 Justificación y metodología.**

Para la propuesta de nuestro trabajo, hemos decidido partir de la metodología basada en proyectos y en la que se da mucha importancia a las actividades que tienen un componente lúdico, en este caso, basándonos especialmente en el juego simbólico. El tema principal versa sobre los oficios ya que es un tema que atiende a los intereses de los niños y forma parte de su vida cotidiana y del desarrollo social del niño y, además, permite trabajar partiendo de actividades lúdicas, interpretando diferentes roles y englobando las tres áreas del currículo. Con este proyecto pretendemos especialmente contribuir a la formación de conocimientos del entorno de los alumnos y ayudar a conocer valores y normas generales potenciando la educación moral y cívica de una manera lúdica y divertida, introduciéndoles de esta manera, en el mundo en el que más tarde se tendrán que desenvolver.

Uno de los principales objetivos de esta propuesta es hacer ver al niño que todos los oficios son importantes, que cada uno es imprescindible para el buen funcionamiento de una ciudad, por lo que todos tienen un gran valor. El conocer los distintos oficios pone al niño en contacto directo con su entorno, por lo que podrán elaborar su propia vida y representación de éste. Además, queremos potenciar el juego como metodología de aprendizaje debido a que, tras la experiencia vivida durante las prácticas del grado, hemos comprobado que realmente no se dedica el tiempo necesario al juego a la hora de enseñar ni se le da la importancia que realmente tiene para el desarrollo del niño.

En el currículum de Educación Infantil, las profesiones u oficios son una vía de conocimiento al mundo externo que les rodea y es un tema para tratar muy importante en relación con el desarrollo integral de los niños/as. Este proyecto presenta a niños de 4 años algunos oficios que existen. Nos centramos en aquellos que más despiertan su interés. En Educación Infantil, los niños/as tienden a imitar a los adultos en sus actividades y juegos dando lugar al juego simbólico, por lo que debemos tener en cuenta este aspecto.

En el desarrollo del siguiente proyecto, vamos a llevar a cabo una serie de actividades partiendo de una metodología basada en el juego. El juego no solamente les entretiene, sino que, además, contribuye a su desarrollo intelectual, emocional y social. Es a través de la actividad lúdica donde potencian su creatividad, imaginación y la capacidad de crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para la resolución de situaciones de su vida futura. Son muchos los aspectos que vamos a trabajar en esta propuesta de proyecto con nuestros alumnos de 4 años, por lo que, a la hora de ponerlo en práctica, es conveniente adaptarlo a sus necesidades y características de cada alumno. Una vez elegidos los oficios que vamos a trabajar tanto dentro como fuera del aula, es importante organizar cómo hacerlo y prever qué recursos y metodologías vamos a usar para llevarlo a cabo.

Cabe mencionar que, dado que no ha sido posible estar en un aula donde poder llevar a la práctica esta propuesta, nos hemos imaginado un escenario que podría ocurrir dentro del aula y que, posteriormente, presentaremos un diálogo de partida donde supuestamente, surgirá el tema de interés, haciendo una simulación de lo que realmente podría surgir en el aula. Evidentemente, este proyecto que siempre surgirá de las inquietudes e intereses de los niños tendría duración mientras hubiese interés por parte de los alumnos. Cuando dicho interés decae y surge otro que les suscite más curiosidad en ese momento se iniciara un nuevo proyecto. A partir de ahí, cumpliríamos con las tres fases del proyecto, mencionadas posteriormente. La docente tiene que conjugar los intereses de los niños con el currículum de Educación Infantil. Para la siguiente propuesta, nos hemos basado en el Decreto 38/2008 del 28 de marzo, del segundo ciclo de Educación Infantil.

En cuanto a la contextualización, el siguiente proyecto estaría diseñado para alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente 4 años y, como es un caso que no se ha llevado a la práctica, partimos de que ningún alumno presenta necesidades educativas especiales, por lo que no se ha hecho ninguna adaptación. Haciendo referencia a la temporalización, este proyecto se trabajaría durante el primer trimestre, concretamente durante el mes de noviembre y se ha diseñado una secuencia cuya duración se estima para dos semanas.

## 5.2 Diálogo de partida que permita justificar el tema elegido y algunos trabajos que se van a realizar

A continuación, presentamos un diálogo simulado a partir del cual surgiría el tema de nuestro proyecto: los oficios.

“Entra el jefe de mantenimiento del centro en la clase con una caja llena de herramientas para arreglar una avería que se ha producido en el baño.”

Todos los niños se quedan fascinados con lo que hace. Curiosamente se le olvida llevarse la caja de herramientas al finalizar su trabajo. Uno de los niños entra en el baño y cuando sale, dice a la profesora mostrando la caja de herramientas:

- Señor, ¿esto qué es? ¿Para qué sirve?
- Eso lo llevaba el señor que ha venido ahora a clase y se le ha olvidado, ¿a que sí, señor?
- Pero... ¿ese señor para que ha querido entrar en nuestro baño?

La maestra les comenta quién era el señor y por qué ha entrado al baño, haciéndoles ver que es su trabajo y que gracias a él podemos ahora ir al baño con total seguridad, por el contrario, el baño seguiría roto y no podríamos hacer uso de él.

- ¿Y ese qué tipo de trabajo es?
- Mi padre también arregla cosas en su trabajo, arregla coches por eso es mecánico.
- Pues mi madre trabaja en una farmacia.
- ¿Qué hacen mamá y papá cuando “trabajan”?
- La mía vende flores en una tienda para que puedas comprarlas y ponerlas en tu casa y cuidarlas.
- Y el mío construye casas muuuuuuy grandes.
- Y mi tío apaga el fuego si hay un incendio.
- ¡Hala! Yo también quiero apagar fuegos con una manguera gigante.

La maestra interviene:

- ¿Sabéis cómo se llaman todas esas actividades que hacen vuestros padres? Oficios o profesiones. En el mundo existen muchísimos oficios y todos son muy

importantes, pero hay que elegir la que más te gusta. De acuerdo, ¿queréis saber todos y todas más cosas sobre los oficios?

- ¡SÍ, SEÑO! Queremos saber muchas cosas de los oficios.

### **5.3 Fase 1: ¿Qué sabemos de...? Conocimientos previos.**

Hemos partido de la curiosidad de alumnos a partir de una situación concreta que les ha hecho plantearse cosas sobre el tema que se va a tratar y que es de un interés, ya que todos saben que sus padres trabajan, pero no saben qué es lo que realmente hacen cuando trabajan ni el por qué lo hacen. Los alumnos si son conscientes de que hay diferentes trabajos y que de mayores les gustaría ejercer alguno de ellos. Nos centramos en este punto de partida ya que observamos que inquieta a los alumnos y muestran interés por descubrir más sobre los oficios. Es importante detectar qué conocimientos tienen sobre este tema. Para ello, en esta fase, la docente preguntaría a los alumnos, y estos podrían responder con algunos de estos ejemplos:

- *A los papás que trabajan les pagan mucho dinero.*
- *En algunos oficios llevan uniformes.*
- *Algunos trabajos son peligrosos.*
- *Los bomberos apagan el fuego.*
- *Los mecánicos arreglan los coches.*
- *Los médicos nos curan cuando estamos enfermos.*
- ...

### **5.4 Fase 2: ¿Qué queremos saber de...? / ¿Qué podemos hacer...?**

A partir de sus conocimientos previos, la docente debería compartir con los alumnos qué cosas les gustaría aprender sobre los oficios. En esta situación podría ser que los alumnos nos preguntasen:

- *¿Qué hacen mamá y papá cuando “trabajan”?*
- *¿Qué son los oficios/profesiones? ¿Cuáles son?*
- *¿Por qué son importantes los oficios?*
- *¿Qué queremos ser de mayores?*
- *¿Cómo apagan los bomberos el fuego?*
- *¿Qué hace un policía?*
- *¿Por qué hay tantas tiendas de comida diferente?*
- *¡Vamos a cantar una canción!*
- *¿Podemos hacernos coletas en el pelo?*
- *¿Cuidar las plantas y el planeta también es un trabajo?*
- *¿Qué hacen los médicos para curarnos?*
- *¿En qué trabajan mis padres?*
- *¿Qué utilizan en sus trabajos?*
- ...

Partiendo de estas inquietudes se deben plantear una serie de actividades, en las que investiguen, experimenten y descubran por ellos mismos por medio del juego, algunas de las profesiones por las que han mostrado interés. Necesitaremos la colaboración y la implicación directa de familiares para llevar a cabo algunas de las actividades.

Con esto, queremos que resuelvan sus inquietudes junto a sus iguales. Además, la diversidad que presenta el aula nos ayudará de forma directa, a buscar información y aprender los unos de los otros de manera motivadora y divertida.

### **5.5 Fase 3: ¿Qué queremos hacer?**

El docente debería, en esta fase, preguntar a los alumnos para que estos aportasen ideas sobre actividades que les gustaría realizar. Estas son algunas de las sugerencias que nos podrían hacer:

- Aprender y cantar una canción.
- Disfrazarnos de bomberos y policías.
- Ser médicos.

- Aprender los oficios.
- Ser profesionales de varios oficios.
- Descubrir qué queremos ser de mayores.
- Saber que herramientas se utilizan en cada oficio.
- Por qué son importantes los oficios.
- Escuchar a profesionales sobre su trabajo.
- Plantar una planta y cuidarla.
- Ser peluqueros/as.

## 5.6 Cronograma

El horario del cual dispondrán los alumnos de cuatro años para llevar a cabo el proyecto y las actividades en el mes de noviembre, podemos verlo de manera visual a través del siguiente cronograma:

**Figura 3**

*Cronograma semana 1 del proyecto*

CALENDARIO SEMANAL DE CLASE						Semana n.º	Fechas:	
HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES			
9:00h - 9:20h	ASAMBLEA							
9:20h - 10:00h	Conocemos a Rubén y Clara						¿A qué se dedica?	
10:00h - 10:20h	ALMUERZO							
10:20h - 11:15h	RECREO							
11:15h - 12:30h		¿Qué quiero ser de mayor?	Cuento sobre los oficios					
15:30h - 16:15h		¿Qué quiero ser de mayor?		Juegos de mesa sobre los oficios				
15:15h - 17:00h								

*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 4**

*Cronograma semana 2 del proyecto*

Semana n.º \_\_\_\_\_ Fechas: \_\_\_\_\_

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00h - 9:20h	ASAMBLEA				
9:20h - 10:00h					
10:00h - 10:20h	ALMUERZO				
10:20h - 11:15h	RECREO				
11:15h - 12:30h	¿Adivinas quién soy?				
15:30h - 16:15h		Cuidamos la salud	¿Vamos de compras!	Jardineros por un día	Salón de belleza
15:15h - 17:00h					

*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 5**

*Cronograma semana 3 del proyecto*

Semana n.º \_\_\_\_\_ Fechas: \_\_\_\_\_

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00h - 9:20h	ASAMBLEA				
9:20h - 10:00h					
10:00h - 10:20h	ALMUERZO				
10:20h - 11:15h	RECREO				
11:15h - 12:30h		Aprendemos los oficios con las TIC's			¿Qué artistas!
15:30h - 16:15h	Escultores		La oca de los oficios	Policías y bomberos	
15:15h - 17:00h					FIN DEL PROYECTO

*Nota.* Elaboración propia.

## **5.7 Propuesta de actividades**

Basándonos en el Decreto 38/2008 del 28 de marzo, la propuesta didáctica que se presenta a continuación se desarrolla en base a una metodología activa como es el Aprendizaje Basado en Proyectos. Partiendo de este supuesto proyecto de “los oficios” vamos a hacer la programación de la propuesta de actividades basándonos en los criterios de evaluación, los indicadores de logro y los contenidos de forma globalizada. A lo largo de todo el proyecto se desarrollan actividades en las cuales se da protagonismo a otras metodologías de trabajo como son el aprendizaje cooperativo, el trabajo individual y, sobre todo, el aprendizaje basado en juegos, tema central de nuestro trabajo. Se pretende conseguir que el niño, de manera activa, desarrolle un aprendizaje significativo donde parta de unos conocimientos previos y de sus propios intereses, haciendo partícipes a la familia para su desarrollo completo y adquiriendo una actitud socializadora con sus iguales en todo momento.

**Figura 6**

*Parrilla de programación*

Criterios de evaluación 1er nivel- Decreto Infantil	Criterios de evaluación 2º nivel- PC	Indicadores de logro
<b>AUTONOMÍA PERSONAL: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO</b>		
<p>2. Aplicar unas actitudes básicas para la convivencia en las interrelaciones humanas que repercutan en un ajuste de la propia imagen corporal.</p> <p>4. Dar muestra del conocimiento personal en la construcción de la identidad y en la pertenencia a un grupo social, manifestando sentimientos y normas de relación social.</p>	<p>1. Utilizar adecuadamente el vocabulario del área relacionado con la construcción de la propia identidad, el cuidado personal, el juego, el movimiento, las normas y objetos de actividades cotidianas.</p> <p>2. Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</p> <p>3. Aceptar y respetar las normas implícitas que rigen cualquier tipo de juego.</p>	<p>1. Participa en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.</p> <p>2. Participa en actividades de juego simbólico.</p> <p>3. Acepta y respeta las normas del juego.</p> <p>4. Memoria la canción de los oficios.</p> <p>5. Respeta las aportaciones de sus compañeros.</p> <p>6. Valoración de los distintos trabajos y su función en el conjunto de la sociedad.</p>

**MEDIO FÍSICO, NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL:**

<p>2. Utilizar el conocimiento del medio físico, natural, social y cultural como marco en el que están situados los objetos de aprendizaje con los que interactuar y aplicar actitudes de respeto y cuidado hacia la naturaleza, la sociedad y la cultura.</p>	<p>4. Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</p>	<p>7. Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan por medio de adivinanzas.</p>
--	--	--

**LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN:**

<p>3. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de scout atenta y respetuosa.</p>	<p>3. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de scout atenta y respetuosa.</p>	<p>3. Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de scout atenta y respetuosa.</p>
<p>9. Manifestar las experiencias que va viviendo a través del lenguaje plástico, utilizar el material plástico con precisión, cuidar y limpiar el mismo y respetar y disfrutar de las producciones propias y de los demás.</p>	<p>9. Manifestar las experiencias que va viviendo a través del lenguaje plástico, utilizar el material plástico con precisión, cuidar y limpiar el mismo y respetar y disfrutar de las producciones propias y de los demás.</p>	<p>9. Manifestar las experiencias que va viviendo a través del lenguaje plástico, utilizar el material plástico con precisión, cuidar y limpiar el mismo y respetar y disfrutar de las producciones propias y de los demás.</p>

### **Objetivos**

- Participar en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.
- Aceptar y respetar las normas en las actividades.
- Respetar y ayudar a sus compañeros.
- Relacionar los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.
- Resolver los conflictos que surgen con sus compañeros de manera autónoma.
- Participar de manera activa en situaciones de comunicación oral.
- Formular preguntas para comprender los mensajes.
- Realizar elaboraciones plásticas, corporales y musicales.
- Representar objetos y personas utilizando diferentes materiales.
- Explicar de manera oral sus elaboraciones propias.

### **Contenidos**

Los oficios, utensilios e instrumentos.

Adivinanzas, cuentos y canciones relacionadas con los oficios.

Representación de situaciones cotidianas que ocurren en los diferentes oficios.

Participación activa en situaciones de comunicación oral.

Aceptación de normas y actitudes.

Respeto por las ideas de los demás.

Interés por el conocimiento del mundo social, a partir de asumir diferentes roles lúdicos.

*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 7**

*Actividad 1. Conocemos a Rubén y Clara*

<b>ACTIVIDAD 1: Conocemos a Rubén y Clara</b>
<b>Agrupamiento:</b> Gran grupo.
<b>Estrategia metodológica:</b> Asamblea.
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Participar en situaciones de comunicación oral mostrando interés y atención hacia lo que dicen sus compañeros/as respetando las normas básicas, así como aceptar las diferencias.</li><li>- Formular preguntas para asegurar una mejor comprensión de los mensajes, utilizando las reglas básicas del comportamiento comunicativo (escuchar, respetar opiniones ajenas, llegar a acuerdos, aportar opiniones).</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <p>Participa de manera activa en situaciones de comunicación oral.</p> <p>Respeto las aportaciones de sus compañeros.</p> <p>Memoriza la canción de los oficios.</p>
<b>Contenidos trabajados:</b> <p>Adivinanzas, cuentos y canciones relacionadas con los oficios.</p> <p>Participación activa en situaciones de comunicación oral.</p> <p>Respeto por las aportaciones de los compañeros.</p>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>En primer lugar, comenzaremos la clase reuniendo a los niños en la asamblea sentados en un semicírculo, con el fin de que todos puedan participar y contribuir aportando sus propias ideas. En esta asamblea preguntaremos a los niños acerca de los diferentes oficios para detectar así sus conocimientos previos a cerca del tema que se va a trabajar, y saber así de que nivel podemos partir. Se les harán preguntas del tipo: <i>¿En que trabajan tus papás? ¿Qué utilizan en su trabajo? ¿Habéis visto a alguien trabajar? ¿Qué son los oficios/profesiones?, ¿Qué oficios/profesiones conocéis?, ¿Qué oficios/profesiones te gustaría conocer?</i></p> <p>Tras establecer este diálogo con los alumnos, la maestra sacará una caja sorpresa para despertar la curiosidad de los niños, preguntándoles: <i>¿qué habrá dentro?</i></p>

De esa caja, aparecerán dos personajes impresos de un tamaño mediano. Estos personajes son un chico llamado Rubén y una chica llamada Clara, quienes nos piden que les ayudemos a descubrir cuáles son los oficios. Estos dos muñecos de papel nos acompañarán durante todo el proyecto y tendremos que ir vistiéndoles con recortables, según el oficio que vayamos a trabajar ese día, siendo cada día, dos niños los encargados de hacerlo para que todos puedan participar. Seguidamente, cantaremos una canción relacionada con los oficios que los alumnos deberán memorizar.



LOS OFICIOS

CANCIONES

EstrIBILLO:  
Me pongo de pie  
Me vuelvo a sentar  
Porque a los oficios vamos a jugar  
Me pongo de pie  
Me vuelvo a sentar  
Porque a los oficios vamos a jugar

Había una vez un niño carpintero  
Que golpeaba con martillo a todas horas un tablero  
\*EstrIBILLO  
Había una vez un niño peluquero  
Que cortaba con tijeras y peinaba muchos pelos  
\*EstrIBILLO  
Había una vez un niño barrendero  
Que barría las fristezas con escoba y con plumero  
\*EstrIBILLO  
Porque a los oficios vamos a jugar  
Había una vez un niño camionero  
Transportando toneladas de cariño al mundo entero  
\*EstrIBILLO  
Había una vez dos niñas cibernautas  
Que entre los ordenadores no encontraban nunca pausa  
\*EstrIBILLO  
Había una vez tres niñas motoristas  
Esquivando los peligros al andar por autopistas  
\*EstrIBILLO

Cuando seas grande quieras trabajar  
y así a la gente poder ayudar.  
Desde una oficina a andar en la ciudad.  
¡Estos oficios hoy aprenderás!

El bombero apaga el fuego,  
el policía siempre nos cuida,  
el doctor nos quita el dolor  
y el maestro nos enseña a ser mejor.  
La veterinaria cuida mi mascota,  
la dentista cuida mi sonrisa,  
el estilista me hace ver bonita  
y la cocinera alimenta mi panchita.

También puedes ser arquitecto, pintor,  
enfermera, astronauta y hasta cantante.

Cuando seas grande quieras trabajar  
Y así a la gente poder ayudar  
Desde una oficina a andar en la ciudad.  
¡Estos oficios hoy aprenderás!

**Temporalización:** 45 minutos.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Caja sorpresa de cartón
- Muñecos impresos de papel
- Recortables impresos, tamaño del muñeco.
- Pizarra digital
- Canciones

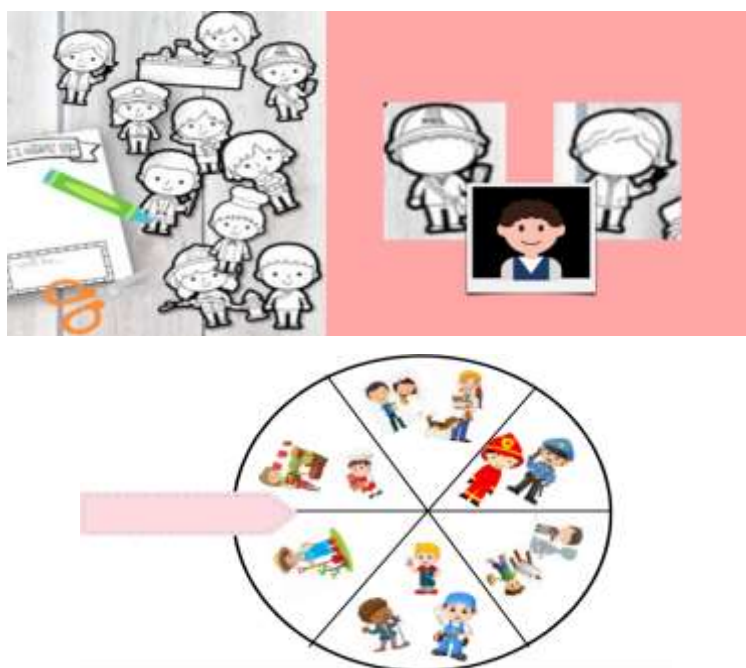
**Figura 8**

*Actividad 2. ¿Qué quiero ser de mayor?*

<b>ACTIVIDAD 2: <i>¿Qué quiero ser de mayor?</i></b>
<b>Agrupamiento:</b> Individual.
<b>Estrategia metodológica:</b> Exposición.
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li><li>- Participar en situaciones de comunicación oral mostrando interés y atención hacia lo que dicen sus compañeros/as respetando las normas básicas, así como aceptar las diferencias.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan por medio de un dibujo.</li><li>- Participa de manera activa en situaciones de comunicación oral.</li><li>- Representa roles de los oficios utilizando los disfraces.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Representación de situaciones cotidianas que ocurren en los diferentes oficios.</li><li>- Participación activa en situaciones de comunicación oral.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>Tras introducir el tema del proyecto que vamos a trabajar, la maestra pedirá a los alumnos que mediante un dibujo expresen qué quieren ser de mayores. Ese dibujo lo llevarán a casa para convertirse en expertos de ese oficio y así poder explicarlo, posteriormente, a los compañeros en clase. En casa, con ayuda de la familia, los alumnos prepararán o traerán algo relacionado con el oficio que les gustaría y lo expondrán, así como nos dirán a qué se dedican sus padres. Los alumnos en esta exposición podrán aportar muchas cosas explicaciones como, por ejemplo, si un niño/a quiere ser cantante, podrá interpretar una canción delante de sus compañeros que se haya preparado en casa o si un niño/a quiere ser pastelero/a, podrá traer un pastel que haya hecho en su casa junto a sus padres para que sus compañeros lo prueben.</p>

Una vez descubramos que quiere ser cada niño de mayor, pintarán en un trozo de papel continuo en el suelo libremente un dibujo con el oficio que hayan elegido, de manera creativa. Después, en un lugar del aula pondremos la foto de cada niño con su oficio para que puedan verlo siempre que quieran.

Finalmente, se elegirán los oficios/profesiones que más les hayan interesado y se seleccionarán los 5 más votados para poder trabajar en el aula. La maestra fabricará una ruleta con los 5 oficios seleccionados para poder elegir qué oficio se trabajará.




**Temporalización:** 2 sesiones. Para la realización del dibujo se podrá dedicar un tiempo al final de la mañana antes de ir a casa. Para las exposiciones y la manualidad utilizaremos una tarde, alrededor de 2 horas.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Papel
- Lápices de colores
- Recurso necesario personalizado para la exposición
- Fotos de las caras de los niños
- Cartulinas impresas con diferentes oficios
- Ruleta hecha por la maestra

**Figura 9**

*Actividad 3. Cuento lúdico sobre los oficios*

<b>ACTIVIDAD 3: Cuento lúdico sobre los oficios</b>	
<b>Agrupamiento:</b>	Gran grupo.
<b>Estrategia metodológica:</b>	Asamblea.
<b>Criterios de evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar adecuadamente el vocabulario del área relacionado con la construcción de la propia identidad, el cuidado personal, el juego, el movimiento, las normas y objetos de actividades cotidianas.</li> </ul>
<b>Indicadores de logro:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha atentamente.</li> <li>- Reflexiona y aporta ideas sobre la importancia de cada oficio.</li> </ul>
<b>Contenidos trabajados:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha atenta.</li> <li>- Valoración de los distintos trabajos y su función en el conjunto de la sociedad.</li> </ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b>	<p>Contaremos un cuento sobre los oficios a través de una pequeña escenificación con marionetas de dedo. Este cuento tiene por título “<i>De mayor quiero ser...</i>” pero la docente podrá hacer cualquier adaptación y tendrá un fin moral para hacer reflexionar a los alumnos sobre la importancia de cada oficio. Durante la actividad se les preguntará a los niños para que participen y aporten ideas. La finalidad es conseguir que el alumnado desarrolle su imaginación a través de esta actividad divertida y en las que se participe de manera activa.</p>
	
<b>Temporalización:</b>	30 minutos.
<b>Materiales y recursos utilizados:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento</li> <li>- Escenario de cartón</li> <li>- Marionetas de dedos</li> </ul>

**Figura 10**

*Actividad 4. Juegos de mesa sobre los oficios*

<b>ACTIVIDAD 4: Juegos de mesa sobre los oficios</b>
<b>Agrupamiento:</b> Pequeños grupos.
<b>Estrategia metodológica:</b> Juego.
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aceptar y respetar las normas implícitas que rigen cualquier tipo de juego.</li><li>- Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Acepta y respeta las normas de los juegos.</li><li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Aceptación de normas y actitudes en el juego.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>Para la siguiente actividad, dividiremos la clase en tres grupos para realizar diferentes juegos de mesa, en los cuales se trabajarán varios aspectos. Primero, explicaremos cada juego para que los niños sepan cómo funciona cada uno y así podrán ir rodando y pasar por todos los juegos junto a sus compañeros. Los juegos después formaran parte del aula para que los niños puedan acceder a ellos cuando quieran.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bingo de los oficios. Este bingo consta de diferentes cartones con diferentes oficios, los cuales son: doctor, maestro, futbolista, barrendero y veterinario entre muchos otros. Aparte, habrá 18 tarjetas circulares con los oficios. La maestra sacará una tarjeta con un oficio sin enseñarlo y tendrá que decir que oficio es para que los alumnos tachen en su cartón el oficio que es si es que lo tienen. Las tarjetas deberán meterse en una caja para que no puedan verse y se irán sacando de una en una. Cada vez que vaya saliendo una tarjeta los jugadores deberán marcar o tachar en el tablero el oficio que salió, así hasta que</li></ul>

un jugador consiga tener una línea en horizontal marcada y diga en voz alta “LÍNEA” y después, el que consiga tachar todos los oficios de su cartón el primero, dirá “BINGO”. Ambos ganadores tendrán como recompensa traer a clase un juego para mostrar a sus compañeros.



- “Memory” oficios: tendremos unas tarjetas con diferentes oficios o utensilios que se utilizan en las diferentes profesiones y trataremos de dar la vuelta a las tarjetas para encontrar sus parejas. Cada vez girarán dos cartas un jugador diferente, si consigue emparejarlas dirá en voz alta de qué oficio o herramienta se trata y se las guardará. Seguidamente, jugará su compañero de al lado. Con este juego pondremos a prueba la memoria de nuestros alumnos y podrán asimilar el tema tratado de una manera lúdica.



- *Puzzle*: habrá unas cartas plastificadas que deberán emparejar para formar el uniforme completo de cada oficio con éxito. Para ello, tendrán que hacer combinaciones divertidas mediante la colocación de la cabeza y sombrero en los diversos cuerpos. Podrán explicar oralmente porque creen que las combinaciones son así, que les ha hecho pensar que ese es el uniforme completo y porque no otro.



**Temporalización:** 60 minutos.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Bingo personalizado
- Rotuladores
- Memory personalizado
- Cartas plastificadas con los diferentes oficios

**Figura 11**

*Actividad 5. ¿A qué se dedica?*

<b>ACTIVIDAD 5: ¿A qué se dedica?</b>
<b>Agrupamiento:</b> Gran grupo.
<b>Estrategia metodológica:</b> Trabajo cooperativo.
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Participa en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.</li><li>- Acepta y respeta las normas del juego.</li><li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Participación en actividades individuales y colectivas</li><li>- Aceptación y respeto de las normas del juego</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>En grupos pequeños, se les ofrecerá a los alumnos una imagen impresa plastificada donde aparecerán diferentes tiendas o edificios. Aparte, habrá muchos muñecos impresos de los diferentes oficios y varias herramientas en un rincón de la clase que se presentarán desordenados. Los alumnos, tendrán que ir a buscar qué elementos se corresponden con la imagen que les ha tocado y los pegarán con velcro donde crean conveniente. Una vez haya finalizado el juego, tendrán que mostrarlo al resto de compañeros y decir a qué oficio hace referencia su imagen. Finalmente, la docente juntará todas las imágenes creando un libro para que los niños puedan utilizarlo y jugar con él siempre que quieran.</p>



**Figura 22**

*Actividad 6. ¿Adivinas quién soy?*

<b>ACTIVIDAD 6: ¿Adivinas quién soy?</b>
<b>Agrupamiento:</b> Gran grupo.
<b>Estrategia metodológica:</b> Juego.
<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aceptar y respetar las normas implícitas que rigen cualquier tipo de juego.</li> <li>- Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li> </ul>
<p><b>Indicadores de logro:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acepta y respeta las normas del juego.</li> <li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan por medios de adivinanzas.</li> </ul>
<p><b>Contenidos trabajados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li> <li>- Aceptación y respeto de las normas del juego.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b></p> <p>Tendremos varias tarjetas con imágenes de diferentes profesiones y se le pondrá la tarjeta pegada a un niño en la cabeza para que no pueda ver qué es. Este niño tendrá que hacer preguntas para adivinar quién es y los compañeros deben responderle con un sí o un no y tendrá un tiempo límite para adivinarlo. Cada vez que el alumno adivine su oficio, saldrá otro alumno, y así hasta que participen todos. Mediante estas simples preguntas se les podrá enseñar las diferentes profesiones, así como desarrollar su mente a través de la imaginación y motivación. Con este juego tendremos la atención de los niños asegurada, pero es conveniente no hacerlo muy largo.</p>
<b>Temporalización:</b> 30 minutos.
<p><b>Materiales y recursos utilizados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulinas con imágenes de oficios</li> </ul>

*Figura 13*

*Actividad 7. Cuidamos la salud*

<b>ACTIVIDAD 7: Cuidamos la salud</b>
<b>Agrupamiento:</b> Gran grupo.
<b>Estrategia metodológica:</b> Juego
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</li><li>- Representar objetos, elementos sencillos, personas, utilizando distintos materiales y apoyándose en experiencias vividas.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Participa en actividades de juego simbólico.</li><li>- Acepta y respeta las normas del juego.</li><li>- Representa funciones del oficio trabajado utilizando diferentes materiales.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Representación de situaciones cotidianas que ocurren en los diferentes oficios.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>El primer oficio que vamos a trabajar en profundidad va a estar relacionado con el tema de la salud. Juguemos a ser médicos, farmacéuticos e incluso conduciremos una ambulancia. Cuando volvamos a clase por la tarde, simularemos que el aula es un hospital de manera que los niños se sorprenderán nada más entrar. Para empezar, con material reciclado crearemos nuestro propio maletín con todas las herramientas que necesita un médico imprescindible. Una vez creado el maletín, jugaremos a ser médicos. Los niños, podrán confeccionar su uniforme personal según lo que prefieran ser y el material que se disponga en el aula y podrán utilizar muñecos y peluches para curar e incluso algunos de ellos pueden ser pacientes y así, ir adquiriendo cada vez un rol. Tendrán total libertad para utilizar todos los espacios del aula y los objetos que haya. Después, se llevarán el maletín a casa para poder seguir utilizándolo.</p>



**Temporalización:** 2 horas.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Material reciclado
- Pinturas
- Disfraz de médico (bata blanca, mascarilla, gorro).
- Cartón
- Objetos: jeringuilla, estetoscopio, martillo de reflejos, vendas, tijeras, pinzas, algodón, termómetro...
- Decoración aula
- Muñecos y peluches

Figura 14

Actividad 8. ¡Vamos de compras!

<b>ACTIVIDAD 8: ¡Vamos de compras!</b>	
<b>Agrupamiento:</b>	Gran grupo.
<b>Estrategia metodológica:</b>	Rincón.
<b>Criterios de evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Participa en actividades de juego simbólico.</li><li>- Acepta y respeta las normas del juego.</li><li>- Representa funciones del oficio trabajado utilizando diferentes materiales.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Representación de situaciones cotidianas que ocurren en los diferentes oficios.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b>	<p>Para la siguiente actividad, simularemos dentro del aula un supermercado donde encontraremos en un rincón varios oficios relacionados con la hostelería y en otro, una pastelería. En esta actividad, realizaremos varios juegos que donde los niños puedan intercambiarse roles y descubrir este mundo a través de la experimentación de manera autónoma. Después, podrán contar al resto de compañeros qué tipos de alimentos han encontrado en cada tienda.</p> <p>Finalmente, con la colaboración con las familias, si el padre de algún niño trabaja en algo relacionado con la hostelería podría venir, contarnos curiosidades sobre su trabajo y cocinarnos algo sencillo para que los niños puedan probar, hacer ellos mismos y llevarse a casa.</p>



**Temporalización:** 2 horas.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Decoración rincón
- Papel continuo
- Objetos mercado: comida, dinero y utensilios de juguete
- Disfraz: delantal, gorro de cocina
- Ingredientes para el taller de cocina

Figura 15

Actividad 9. Jardineros por un día

<b>ACTIVIDAD 9: Jardineros por un día</b>
<b>Agrupamiento:</b> Individualizado.
<b>Estrategia metodológica:</b>
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</li><li>- Representar objetos, elementos sencillos, personas, utilizando distintos materiales y apoyándose en experiencias vividas.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Participa en actividades de juego simbólico.</li><li>- Acepta y respeta las normas del juego.</li><li>- Representa funciones del oficio trabajado utilizando diferentes materiales.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Representación de situaciones cotidianas que ocurren en los diferentes oficios.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>Saldremos con los niños al huerto para que observen la naturaleza y se les hará una breve explicación sobre cómo plantar una planta. Seguidamente, tendrán que encontrar los utensilios que se necesitan para plantar la planta los cuales estarán facilitados por la docente. Una vez tengan las herramientas, plantarán una flor dentro de la maceta. En primer lugar, añadirán la tierra a la maceta y la semilla. A continuación, un poco más de tierra y agua. Para finalizar, decorarán a su gusto la maceta mediante la pintura de manos y dejarán las plantas en un rincón del aula para cuidarlas cada día y así ver cómo va creciendo la planta y lo importante que es cuidarla todos los días.</p>



**Temporalización:** 60 minutos.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Tierra natural germinada
- Semillas de rosas
- Agua
- Rastrillo
- Guantes
- Maceta de yeso blanca u otro material
- Pintura de colores de mano

Figura 16

Actividad 10. Salón de belleza

<b>ACTIVIDAD 10: <i>Salón de belleza</i></b>
<b>Agrupamiento:</b> <i>Gran grupo</i>
<b>Estrategia metodológica:</b> Juego.
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</li><li>- Representar objetos, elementos sencillos, personas, utilizando distintos materiales y apoyándose en experiencias vividas.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Participa en actividades de juego simbólico.</li><li>- Acepta y respeta las normas del juego.</li><li>- Representa funciones del oficio trabajado utilizando diferentes materiales.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Representación de situaciones cotidianas que ocurren en los diferentes oficios.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>Se montará en un rincón del aula un salón de belleza donde se les facilitará a los alumnos instrumentos relacionados con el oficio de peluquería, estética, maquillaje y moda para que puedan manipularlos. Los niños podrán hacerles el pelo a las muñecas, maquillarlas, vestirlas, etc. Incluso pueden hacer pasos de modelos con total libertad.</p> <p>Además, los niños podrán pintarse la cara los unos a los otros de manera autónoma y creativa y la docente podrá ayudar a maquillar a los niños pintándoles la cara de lo que ellos deseen y se conviertan en un personaje diferente.</p>



**Temporalización:** 60 minutos.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Objetos de juguete: tijeras, peine, maquillaje...
- Decoración clase
- Muñecas con pelo
- Pinturas de cara
- Ropa de muñecas

Figura 17

Actividad 11. Escultores

<b>ACTIVIDAD 11: Escultores</b>
<b>Agrupamiento:</b> Individualizado y gran grupo.
<b>Estrategia metodológica:</b> Juego
<ul style="list-style-type: none"><li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica. Representar objetos, elementos sencillos, personas, utilizando distintos materiales y apoyándose en experiencias vividas.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li><li>- Participa en el rincón del juego simbólico interpretando distintos roles.</li><li>- Respeta y cuida los materiales del rincón del juego simbólico.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relaciona los diferentes oficios con sus utensilios, instrumentos y tareas.</li><li>- Juego simbólico, interpretación de roles.</li><li>- Respeto y cuidado de los materiales.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>Ahora son escultores. A cada niño se le asignará un oficio diferente para trabajar. Con las instrucciones que ofrezca la maestra y con la colaboración de las familias, tendrán que realizar un muñeco para luego traerlo a clase y situarlo en una maqueta que habrá en un rincón del juego simbólico sobre los oficios, situando cada profesión donde corresponda. Los niños podrán acudir al rincón del juego simbólico en el que podrán jugar libremente interpretando distintos roles. Es importante que respeten y cuiden el material.</p>

1.




**Temporalización:** La asignación de oficios se hará una semana antes para que puedan hacer la manualidad con tiempo. El juego se llevará a cabo durante 40 minutos aproximadamente por la tarde.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Maqueta de la ciudad hecha con cartón con los diferentes lugares de trabajo
- Diferentes oficios hechos con los materiales deseados

Figura 18

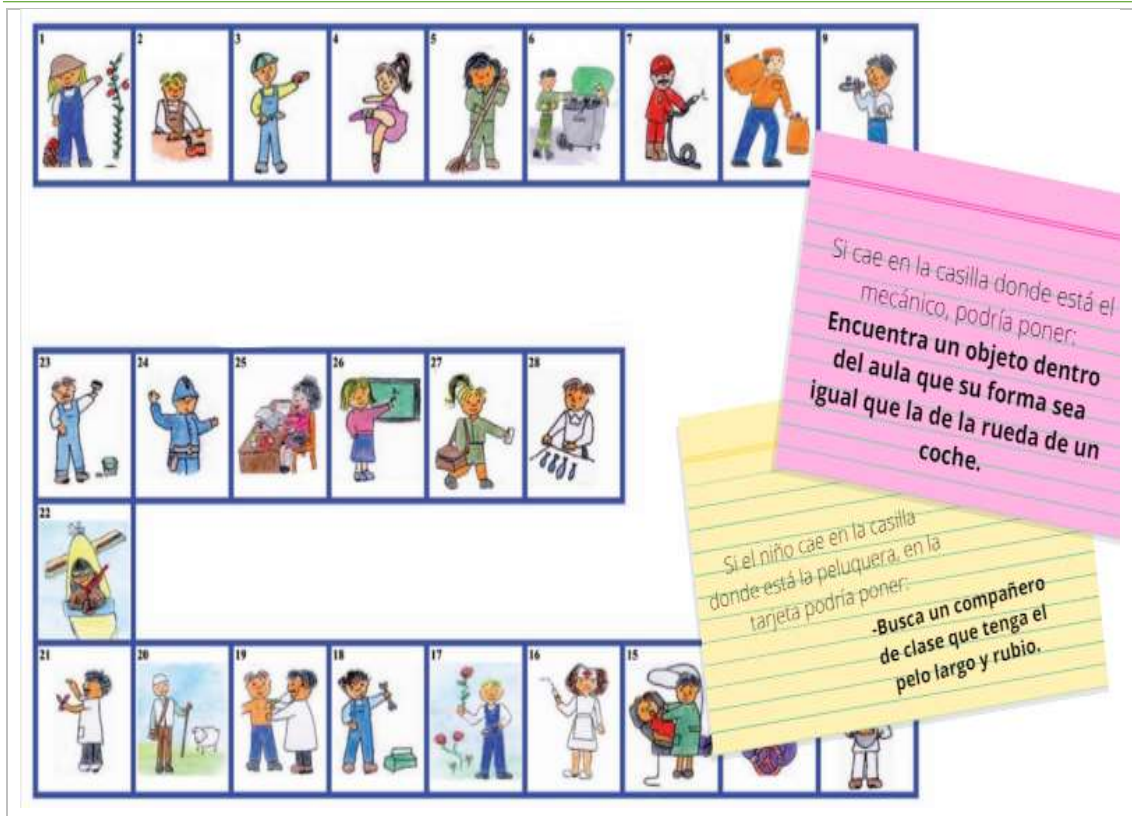
Actividad 12. Aprendemos los oficios con las TIC's

<b>ACTIVIDAD 12: Aprendemos los oficios con las TIC's</b>	
<b>Agrupamiento:</b> Gran grupo.	
<b>Estrategia metodológica:</b> Juego a través de las TIC's.	
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aceptar y respetar las normas implícitas que rigen cualquier tipo de juego.</li><li>- Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>	
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Participa en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.</li><li>- Acepta y respeta las normas en las actividades.</li><li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>	
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Aceptación de normas y actitudes.</li></ul>	
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> APLICACIÓN TIC	
<p>Los niños aprenden mientras juegan y practican. A través de esta aplicación llamada "Make it", la docente creará diferentes actividades en varias plantillas en las que los niños participarán de manera grupal haciendo uso de la pizarra digital relacionando cada oficio con su lugar de trabajo y sus instrumentos utilizados.</p>	
	
<b>Temporalización:</b> 25 minutos	
<b>Materiales y recursos utilizados:</b> Pizarra digital con app "Make it"	

**Figura 19**

*Actividad 13. La oca de los oficios*

<b>ACTIVIDAD 13: La oca de los oficios</b>
<b>Agrupamiento:</b> Gran grupo e individual
<b>Estrategia metodológica:</b> Juego.
<b>Criterios de evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</li><li>- Aceptar y respetar las normas implícitas que rigen cualquier tipo de juego.</li><li>- Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>
<b>Indicadores de logro:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Participa en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.</li><li>- Acepta y respeta las normas en las actividades.</li><li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li></ul>
<b>Contenidos trabajados:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li><li>- Aceptación de normas y actitudes.</li><li>- Participación en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.</li></ul>
<b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b> <p>Colocaremos una alfombra personalizada la cual representará el juego de la oca, pero de los oficios. En cada casilla habrá una persona que representará un oficio diferente. Se tirará un dado grande y depende el número que salga, los niños tendrán que caer en la casilla indicada y la maestra sacará una tarjeta donde se les planteará una especie de reto. Una vez el niño haya realizado la actividad, pasaremos al siguiente jugador hasta que todos acaben en la casilla final. Si algún niño no sabe la respuesta a alguna pregunta o no consigue superar la prueba, el resto le podrán ayudar.</p>



**Temporalización:** 60 minutos.

**Materiales y recursos utilizados:**

- Alfombra personalizada del juego de la oca
- Dado grande
- Tarjetas con retos

**Figura 30**

*Actividad 14. Policías y bomberos*

<b>ACTIVIDAD 14: Policías y bomberos</b>
<b>Agrupamiento:</b> Gran Grupo
<b>Estrategia metodológica:</b> Circuito
<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</li> <li>- Aceptar y respetar las normas implícitas que rigen cualquier tipo de juego.</li> <li>- Formular preguntas para asegurar una mejor comprensión de los mensajes, utilizando las reglas básicas del comportamiento comunicativo (escuchar, respetar opiniones ajenas, llegar a acuerdos, aportar opiniones).</li> </ul>
<p><b>Indicadores de logro:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.</li> <li>- Acepta y respeta las normas en las actividades.</li> <li>- Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li> <li>- Formula preguntas para comprender los mensajes.</li> </ul>
<p><b>Contenidos trabajados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los oficios, utensilios e instrumentos.</li> <li>- Participación activa en situaciones de comunicación oral.</li> <li>- Aceptación de normas y actitudes.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b></p> <p>Como el oficio de policía y el de bombero son dos profesiones muy demandadas por los niños, disfrazaremos a nuestros alumnos de ambas profesiones y los llevaremos al patio. Allí tendrán una sorpresa, vendrán dos profesionales a contarles un poco de que va su oficio y a responder todas las dudas y curiosidades que tengan. Seguidamente, habrá montado un circuito para que los niños realicen, ya que para ser bombero o policía se necesita antes una buena preparación y formación física. Cuando hayan</p>

terminado de hacer los circuitos, podrán jugar libremente en un espacio donde



llenaremos con espuma, siempre bajo supervisión de la maestra y los profesionales.



**Temporalización:** 1 hora y 30 minutos

**Materiales y recursos utilizados:**

- Objetos para crear el circuito (aros, cuerda, colchonetas, banco, tobogán, etc.).
- Espuma
- Disfraz bombero y policías (chaleco, gorros, pistola, etc.)

**Figura 21**

*Actividad 15. ¡Qué artistas!*

<b>ACTIVIDAD 15: ¡Qué artistas!</b>
<b>Agrupamiento:</b>
<b>Estrategia metodológica:</b>
<p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrir la realidad que les rodea por medio de actividades lúdicas individuales y colectivas, consiguiendo de forma progresiva una mayor coordinación dinámica.</li> <li>- Relacionar algunos grupos sociales y actividades profesionales significativas atendiendo a las personas que los constituyen, tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</li> </ul>
<p><b>Indicadores de logro:</b></p> <p>Participa en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.</p> <p>Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.</p>
<p><b>Contenidos trabajados:</b></p> <p>Los oficios, utensilios e instrumentos.</p> <p>Canciones relacionadas con los oficios.</p>
<p><b>Desarrollo del trabajo propuesto:</b></p> <p>Para finalizar el proyecto, montaremos un karaoke en clase. Pondremos las canciones demandadas por los niños para que puedan cantar con un micrófono y diferentes instrumentos que les facilitemos para que pasen un rato agradable con sus compañeros.</p> <p>Después, la docente proyectará un video con música el cual contendrá una recopilación de fotos de los alumnos durante el proyecto, editado de manera que presente a cada uno con el oficio que quieren ser de mayores para que lo tengan de recuerdo.</p> <p>Finalmente, se les dará un libro con pegatinas a cada niño de los oficios, para que puedan seguir aprendiendo en casa.</p>
<p><b>Temporalización:</b> 45 minutos de juego y 15 minutos por la tarde para repartir los regalos.</p>
<b>Materiales y recursos utilizados:</b>

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Pizarra digital y audiovisual.</li><li>- Micrófonos e instrumentos.</li></ul> |
|---|

*Nota:* todas las tablas de las actividades propuesta son elaboración propia.

## **5.8 Evaluación:**

En lo referente a la evaluación de la propuesta didáctica, como hemos mencionado anteriormente, la propuesta de actividades planteada para el desarrollo del proyecto es hipotética. No obstante, a continuación, explicaremos el método de evaluación que se realizaría.

La metodología de enseñanza aplicada en esta propuesta didáctica es el Aprendizaje Basado en Proyectos a través del juego, de tal modo que el tipo de evaluación que se lleva a cabo parte de los indicadores de logro establecidos en el planteamiento inicial del proyecto didáctico. Se evalúan de manera globaliza, formativa y continua. Para la recopilación de datos emplearemos dos instrumentos:

- La observación directa y sistemática. La docente recogerá aquellas anotaciones informativas de cada actividad con la finalidad de comprobar si hay algún empeoramiento o mejoría respecto a determinados niños y niñas.
- Las rúbricas como herramienta de la evaluación sumativa. Se llevará al finalizar el proyecto partiendo de lo observado y lo que se pretende evaluar serán los conocimientos adquiridos la actitud e interés, la cooperación y la colaboración del alumnado.

Para finalizar este apartado, debemos resaltar que el niño/a es el agente activo de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje y, a su vez, de su propia evaluación, por lo que queremos destacar también que la evaluación será participativa, dándole especial importancia al proceso y no el resultado, teniendo como objetivo principal en todo momento que el niño aprenda de manera divertida a través del juego, respondiendo a sus intereses y curiosidades.

En el apartado número 8, en anexos se muestra la rúbrica de evaluación que se ha aplicado en esta propuesta didáctica.

## 6. Conclusiones

Tras realizar un estudio exhaustivo y conocer en profundidad la importancia del juego en el desarrollo de las personas, hemos llegado a la conclusión de que la actividad lúdica aporta numerosos beneficios a los alumno/as. En este último apartado, tenemos la oportunidad de hacer una valoración y reflexión personal sobre el proceso llevado a cabo para la realización de este Trabajo de Fin de Grado, tanto en cuanto a la búsqueda de información como en el desarrollo de la propuesta de intervención presentada donde hemos podido demostrar que sí se puede aplicar el juego como metodología en un aula de infantil.

El juego es un componente primordial y fundamental en la vida del niño. Debido a su carácter lúdico y dinámico, el infante aprende y se realiza de manera íntegra. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer y descubrir todo lo que se necesita para conocer el mundo. Como hemos visto en la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado, es el recurso didáctico por excelencia, debido a que el niño se siente atraído y motivado con el juego, y los educadores debemos aprovechar y potenciar esto en el aula. Los docentes animamos a nuestros alumnos a jugar, incluso tenemos la posibilidad de ser un participante más en este proceso, teniendo el papel de orientarles, darles ideas e incentivar y animar a nuestros alumnos a que jueguen. Debemos conseguir un buen clima tanto dentro como fuera del aula, en el cual el niño juegue de forma autónoma e independiente.

Un aspecto clave para conseguir una educación de calidad es centrarse en el método. Debemos pasar a un sistema centrado en el alumno, donde sea protagonista de su propio aprendizaje ya que no se aprende escuchando sentado en una silla, se aprende haciendo y experimentando, sobre todo en estas edades donde los niños no pueden estarse quietos. Es por ello, por lo que la clave del triunfo está en la retención y esto, en nuestros alumnos, solo se puede lograr si conseguimos que no olviden lo aprendido porque para él ese aprendizaje ha supuesto despertar un sentimiento en su interior.

Como dijo Piaget, “los niños y las niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”. El juego es una actividad inconsciente, pero en la gran mayoría de ocasiones descubren aprendizajes muy significativos y cuanto más jueguen más aprendizajes van a descubrir y crear por ellos mismos.

Jugar no es solo una manera de pasar el tiempo es la manera en la que aprendemos a vivir. El juego nos evade de la realidad y nos hace tener momentos placenteros además de desarrollar nuestra imaginación y nuestra afectividad, nos permite socializar con otras personas y crear relaciones afectivas. Además, nuestra creatividad se potencia y la motivación aumenta al vernos capaces de abordar de diferentes maneras las situaciones que se nos presentan. Esto nos hace más flexibles y nos es más fácil sentir empatía por otras personas y situaciones.

Tras experiencias vividas, he descubierto que la escuela, por motivos inculcados por la sociedad, muchas veces solo nos prepara para lo laboral, solo importa ser productivos y obedientes. Esto nos hace alejarnos de los que realmente nos produce felicidad. Es por ello que el juego de los niños es interferido, solo importan los resultados, el hecho de estar preparado para la vida laboral, la productividad y excelencia. El niño que juega es feliz y cuando un niño es feliz, está motivado y aprenderá más. En cambio, cabe mencionar que cada año son más los centros escolares de nuestro país que incorporan el juego como recurso didáctico ya que su efectividad ha quedado demostrada. El juego es un recurso educativo necesario y positivo.

En cuanto a mi experiencia personal tras la realización de este Trabajo de Fin de Grado, estoy totalmente convencida de que a través del juego podemos conseguir que los alumnos/as expresen con mayor facilidad todo aquello que el lenguaje verbal les limita, y de esta manera podemos observarles y conocerlos mejor para dar respuesta a sus necesidades. He tenido la oportunidad de investigar en profundidad un tema que para mí es imprescindible en la educación. Como futura docente me gustaría poder llevar a la práctica lo aprendido en este Trabajo de Fin de Grado y conseguir todos los objetivos planteados, atendiendo de manera óptima el proceso de aprendizaje de mis alumnos/as. Considero que todos los docentes e incluso padres deberían potenciar el juego, sobre todo en los primeros años de vida, tanto para aprender como simplemente para divertirse.

Me ha resultado muy fácil encontrar información ya que es un tema que se ha estudiado en profundidad por muchos autores, pero a la hora de elegir y estructurar aquello más importante si me ha costado más. Entre las dificultades que se han presentado a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado, en cuanto al diseño de la propuesta, me gustaría destacar que no era difícil desarrollar actividades basadas en el juego para llevar a cabo el proyecto elegido, pero se complicaba por momentos ya que se trata de un caso supuesto

que no se ha llevado a la práctica y se han realizado algunas modificaciones en el diseño de algunas actividades porque consensuándolo con mi tutora veíamos que era más atractivo hacerlo de cierta manera, ya que destacaríamos más el juego como metodología de aprendizaje. Las actividades planteadas tienen como objetivo dejar total libertad al alumno para que pueda realizarlas de manera autónoma, partiendo de sus deseos y necesidades en todo momento intentado, por parte de la docente, dar el mínimo número de directrices posible. Al ser mi primer Trabajo de Fin de Grado si es verdad que iba bastante perdida y no sabía a veces como enfocarlo, sintiendo cierto nervio e inseguridad en ocasiones, pero mi directora ha estado en todo momento a mi lado, ofreciéndome las herramientas necesarias y acompañándome en todo momento en este proceso. Finalmente, me gustaría destacar que el aspecto más enriquecedor de haber tenido la oportunidad de realizar este proyecto es que he podido expresar que para mí, el aprendizaje más valioso es el que se hace a través del juego y me encantaría seguir manteniendo y perfeccionando esta idea a lo largo de mi trayectoria como docente.

Debemos destacar la importancia del juego como procedimiento de aprendizaje y desarrollo. En estas edades, el alumnado aprende mucho con sus juegos; en ellos descubre la naturaleza y las propiedades de los objetos, observa y accede experimentalmente al mundo que lo rodea. A su vez, el juego es un medio para desarrollar las capacidades mencionadas en los objetivos generales de la etapa, ya que a través de él se estimulan las habilidades necesarias que lo van a ayudar a hacer frente a las exigencias de la realidad exterior. Muchos aspectos propios del proceso enseñanza-aprendizaje tales como la atención o la memoria, se agudizan en el juego y mediante esta actividad se amplía, se enriquece y se facilita la adquisición de nuevos aprendizajes.

Como hemos visto, el juego es algo bastante serio. Es la actividad primordial de los niños/as, es como aprenden, es como empiezan a descubrir el mundo que les rodea y se encuentran a ellos mismos. Está presente en todas partes, sobre todo en su forma de relacionarse en su entorno, en todo lo que tienen a su alrededor.

*“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”.*

Francesco Tonucci

## 7. Bibliografía

- Alexandra Patricia Pedraza, C. P. (2017). Familia y escuela: dos contextos comprometidos con la formación en ciclo de la educación básica. *Bogotá*, 301-3014.
- Alfredo López de Sosoaga López de Robles, Ana Isabel Ugalde Gorostiza, Paloma Rodríguez Miñambres, Arantza Rico Martínez. (2015). La enseñanza por proyectos: una metodología necesaria para los futuros docentes. Maracaibo, Venezuela.
- Bautista-Vallejo, J. M. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, 134-141.
- Blanco Sierra, J. y Ledesma Marín, N.. (1992). *El juego infantil*. Orense.
- Cabello, M. J. (2011). Aprender jugando en Educación Infantil. *Pedagogía Magna*, 7.
- Carmona, M. & Villanueva C. V. (2006). Granada. Universidad de Granada.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta, 16, 1-8.
- Chamorro, I. L. (2010). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *Autodidáctica*, 19.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: EDICIONES PARANINFO, S.A.
- Díez, M. C. (2013). Los pendientes de la maestra. En M. C. Navarro, *Los pendientes de la maestra*. GRAÓ.
- Díez, M. C. (2015). 10 ideas claves. Educación Infantil. En M. C. Díez, *10 ideas claves. Educación Infantil* (pág. 244). GRAÓ.
- Gallardo, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia*.
- Jorge Guerra Antequera, María Inmaculada Pedrera Rodríguez y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez. (2018). Percepción de habilidades docentes a través de las emociones mediante el uso de videojuegos de temática social. *edmetic*, 21.

Jover, G. (15 de septiembre de 2015). Una experiencia sobre el juego y la infancia.

Ladeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. Buenos Aires.

Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Síntesis.

Martínez, R. (14 de julio de 2011). *Maestra Infantil*. Obtenido de Recursos y comprensión infantil:

<https://www.bing.com/search?q=el+juego+en+la+etapa+de+infantil+ambitos+d+e+desarrollo&cvid=efd80a5b654f434faeb534dd9e020e40&aqs=edge.69i57j69i60l2.10339j0j1&pglt=299&FORM=ANNTA1&PC=HCTS>

Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, M. G.-C.-R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las ciencias*, 11.

Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Andalucía Sanidad*, 11.

Nieto, M. (1990). El juego como recurso didáctico: una reflexión educativa. *Tabanque: Revista pedagógica*, 113-122.

Paredes, J. (2003). Desde la corporeidad a la cultura. *efdeportes*.

Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Andalucía Sanidad*, 9.

Prieto, E. (2008). El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22.ed.)*. Madrid, España.

Recio, R. (11 de 04 de 2013). *Alma, Corazón, Vida*. Obtenido de Relación padres e hijos: [https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/relacion-padres-e-hijos/2013-04-11/beneficios-de-la-educacion-emocional-en-los-ninos\\_204530/](https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/relacion-padres-e-hijos/2013-04-11/beneficios-de-la-educacion-emocional-en-los-ninos_204530/)

Rodríguez, M. L. (2006). *La actividad lúdica en la etapa de infantil*. Salamanca: Papeles Salmantinos de Educación.

Rojas, M. M. (1996). La metodología lúdico-creativa: una alternativa de educación no formal. *Congreso de Cartagena de Indias*, (pág. 19). Cartagena.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *educere*, 289-296.

## 8. Anexos

### RÚBRICA PROYECTO

Profesor: Carmen García Nava

Alumno: X



Indicadores de logro	Excelente 4	Satisfecho 3	Bien 2	Mejorable 1	Observaciones	Puntos
<b>Vocabulario</b>	Utiliza correctamente el vocabulario del área.	Conoce, pero no utiliza el vocabulario del área.	Utiliza más 50% el vocabulario del área.	No utiliza correctamente el vocabulario del área.		
<b>Participación práctica</b>	Participa en actividades lúdicas tanto individuales como colectivas.	Participa en el 80% de las actividades y en ocasiones trabaja con sus compañeros.	Participa poco y no trata a penas con sus iguales.	No participa en actividades lúdicas ni individuales ni colectivas.		
<b>Aceptación de normas y actitudes</b>	Acepta y respeta las normas en las actividades.	Conoce las normas, pero en ocasiones no las cumple.	Conoce y acepta las normas, pero casi nunca las cumple.	No acepta ni respeta las normas en las actividades.		
<b>Respeto y ayuda</b>	Respeto y ayuda a sus compañeros.	Respeto y acepta a sus compañeros, pero a veces no se relaciona con ellos.	Respeto, pero no acepta a sus compañeros.	No respeta ni ayuda a sus compañeros.		

1

### RÚBRICA PROYECTO

Profesor: Carmen García Nava

Alumno: X



Indicadores de logro	Excelente 4	Satisfecho 3	Bien 2	Mejorable 1	Observaciones	Puntos
<b>Reconocimiento</b>	Reconoce y valora los servicios comunitarios de nuestra sociedad.	Reconoce y valora algunos servicios comunitarios de nuestra sociedad.	Reconoce pero no valora los servicios comunitarios de nuestra sociedad.	No reconoce ni valora los servicios comunitarios de nuestra sociedad.		
<b>Relación</b>	Relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.	Relaciona algunos oficios con las personas que los constituyen y las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.	Relaciona algunos oficios con las personas que los constituyen pero no con las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.	No relaciona los diferentes oficios con las personas que los constituyen ni las tareas, herramientas e instrumentos que utilizan.		
<b>Resolución de problemas</b>	Resuelve los conflictos que surgen con sus compañeros de manera autónoma.	Resuelve, la mayoría de veces, los conflictos que surgen con sus compañeros de manera autónoma.	Resuelve los conflictos que surgen con sus compañeros pero no de manera autónoma.	No resuelve los conflictos que surgen con sus compañeros de manera autónoma.		
<b>Participación oral</b>	Participa de manera activa en situaciones de comunicación oral.	Participa, normalmente, de manera activa en situaciones de comunicación oral.	Participa pocas veces de manera activa en situaciones de comunicación oral.	No participa de manera activa en situaciones de comunicación oral.		

2

## RÚBRICA PROYECTO

Profesor: Carmen García Nava

Alumno: X



Indicadores de logro	Excelente 4	Satisfecho 3	Bien 2	Mejorable 1	Observaciones	Puntos
<b>Formulación de preguntas</b>	Formula preguntas para comprender los mensajes.	Formula pocas preguntas para comprender los mensajes.	No formula preguntas pero comprende los mensajes.	No formula preguntas ni comprende los mensajes.		
<b>Elaboración de tareas</b>	Realiza elaboraciones plásticas, corporales y musicales.	Realiza, normalmente, las elaboraciones plásticas, corporales y musicales.	Realiza, pocas veces, elaboraciones plásticas, corporales y musicales.	No realiza elaboraciones plásticas, corporales ni musicales.		
<b>Representación</b>	Representa objetos y personas utilizando diferentes materiales.	Representa el 80% de los objetos y personas utilizando diferentes materiales.	Representa algunos objetos y personas utilizando el mismo material siempre.	No representa objetos ni personas utilizando diferentes materiales.		
<b>Explicación oral</b>	Explica de manera oral sus elaboraciones propias.	Explica de manera oral sus elaboraciones propias pero con ayuda.	Utiliza poco la lengua oral para explicar sus elaboraciones propias.	No explica de manera oral sus elaboraciones propias.		