



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil

Trabajo fin de grado presentado por:

Mireia P. Rios Quilez

Titulación: Magisterio de Educación Infantil

Línea de investigación: Propuesta de
Intervención

Director/a: Virginia García Coll

Ciudad Madrid
[Seleccionar fecha]
Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8

RESUMEN

El juego es una actividad cada día más menospreciada en el término educativo dentro del sistema escolar y social. Se le ha categorizado como aquella acción de descanso o sin importancia que los niños ejercitan para su entretenimiento y diversión, pero realmente, ¿qué importancia tiene el juego y cuáles son sus capacidades dentro del desarrollo socio-educativo del niño en la primera etapa de su vida?, ¿cuál es la importancia de saber seleccionar el juego según la edad y la evolución del individuo?, ¿cómo debe de ser la implicación del adulto?, y lo más importante, ¿se puede aprender y desarrollarse cognitiva y globalmente a través del juego?

Para poder esclarecer estas preguntas se han propuesto en el aula estrategias de aprendizaje basadas en el juego, tomando éste como el elemento principal. El trabajo es de tipo descriptivo realizado en Aragón. Se desarrolló en el aula como forma de proponer al juego como estrategia de aprendizaje a través de actividades breves de tiempo.

Palabras clave: Juego, estrategia de aprendizaje, desarrollo global.

ÍNDICE

-	Capítulo 1 MARCO TEORICO	
	1. Introducción	1
	2. Definición de la palabra juego	3
	3. ¿Qué es el juego? Funciones fundamentales	4
	4. Contribución del juego al desarrollo integral del niño	7
	5. Contribuciones del juego al desarrollo intelectual	9
	● GUY JACQUIN	
	● JEAN CHATEAU	
	● JEAN PIAGET	
	6. Juego simbólico	16
-	Capítulo 2 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	
	1. Planteamiento del problema	17
	2. Desarrollo de la idea	18
	3. Objetivos	19
	4. Procedimiento	19
	5. Características del aula	20
	6. Muestra	21
	7. Cronología	22
	8. Temporalización	23
	9. Instrumentos	24
-	Capítulo 3 RESULTADOS	30
	1. Piaget, Vigotsky y el juego simbólico a los dos años	45
-	Capítulo 4 CONCLUSIONES GENERALES	47
-	Capítulo 5 FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN	48
-	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
-	ANEXOS	51

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de las especies (filogénesis). Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es, que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad (Montañés, Parras y Sánchez, 2000).

Habitualmente se le considera como una actividad contraria al trabajo y relacionada con la diversión y el descanso. Pero su transcendencia es mucho mayor, ya que a través del juego, las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad. La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar la mente” para actividades futuras como adultos. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1885) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastaban las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que produce relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modelo de ejercitar o practicar los instintos de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta (Teoría de la práctica o del preejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, encontramos, por ejemplo, a Hall (1904) quién asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (teoría de la recapitulación). Freud (1905, 1953), por su parte, relaciona el juego bien con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo,

bien con la necesidad de expresión y comunicación de las experiencias vitales y de las emociones que acompañan estas experiencias (Teoría psicoanalítica, teoría de la catarsis o teoría de la expresión emocional). El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción (Bijou, 1982, Kohnstamm, 1991, Linza, 1997, Newman y Newman, 1983). En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Piaget (1932, 1951, 1946, 1966) ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Ha relacionado el desarrollo de los estadios evolutivos de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (Asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega de sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget, llegan a la conclusión, de que las clases tienen que ser un lugar activo, en la que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1998). Además, Piaget (1971) también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro del juego. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social, o juicio moral, en el niño.

Bruner y Garvey, retomando de alguna forma la teoría del instinto de Groos, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven (Kohnstamm, 1991). El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el "como si", que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la enculturación). Se considera, por tanto, que existe una estrecha relación entre el juego y la cultura (Roopnarine 1998)

Vygotsky (1933, 1966) por su parte se muestra muy crítico con la teoría de Groos respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego

transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en todos sus actos y preceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Elkonin (1980) al respecto subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponerle le énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En este sentido, está demostrado por ejemplo que los padres con su participación activa contribuyen a fomentar juegos más complejos que los que los niños serían capaces de desarrollar por si mismos (Doctoroff, 1996). Según Vigotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zona de desarrollo próximo.

2. DEFINICIÓN DE LA PALABRA JUEGO

Es bien sabido que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en las primeras etapas. Los juegos son considerados como parte de la experiencia humana y son inherentes a todas las culturas y sociedades. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje

El juego es una actividad inherente a todo ser humano. A través de él, aprendemos a relacionarnos dentro del ámbito familiar, material, cultural y social. Es un concepto muy amplio y de muy ricos matices, lo que hace difícil su categorización. Las primeras investigaciones refieren que la palabra juego viene del latín "iocum y ludus-ludere" haciendo referencia a la diversión y a la expresión de una actividad lúdica y placentera.

El diccionario de la Real Academia lo contempla como "un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde". Sin embargo, esta definición es muy subjetiva, y la palabra "juego" demasiado abstracta para tener una definición concisa que abarque todos los conceptos que lo podrían definir. Entre las conceptualizaciones más conocidas destaco las siguientes:

- Huizinga (1938): 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 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.

- Gutton (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.
- Roger Caillois y Moreno Palos (1980): El juego es una actividad libre, lúdica, con finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada, gratificante y creativa.

3. ¿QUÉ ES EL JUEGO? FUNCIONES FUNDAMENTALES

Basándonos en las ideas del pedagogo y psicólogo Jerome Bruner (1986), y tomando como apoyo las ideas básicas de la asignatura Educación Temprana de esta misma universidad, podríamos definir y englobar el juego dentro de una serie de funciones:

- **El juego es una actividad placentera, fuente de gozo:**

Toda actividad lúdica es divertida, generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y hasta carcajada, pero aun cuando no va acompañado de estos signos siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Además fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño. Bruner destaca el carácter lúdico y divertido del juego, a través de él, podemos asimilar la resolución de problemas, pero de una forma más agradable.

- **El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida:**

Aunque rara vez el juego es elegido de manera aleatoria o casual, el juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con que quiere realizarlo. El juego es la actividad más espontánea del niño, hasta el punto que decimos que está enfermo cuando el niño no juega.

- **El juego es una finalidad sin fin:**

El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto.

- **Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción. Hacer el “como si”:**

Por ello cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra...) y cuanto más pequeño es el niño, mayor será su tendencia a convertir cualquier actividad en juego. Lo que caracteriza al juego no es la actividad, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

- **El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego:**

En el transcurso de las últimas décadas se ha vinculado el juego desde distintas orientaciones con el desarrollo del hombre en otros planos, como la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje o de papeles sociales. Gestos del niño que parecen no tener razón de ser, al ejercitarlos por el juego le preparan para la prensión o el caminar, las vocalizaciones que el niño produce por placer, el desarrollo del lenguaje, así como los juegos de madres-padres facilitarán el proceso de identificación psicosexual.

- **El deseo de ser mayor como motor del juego:**

El deseo subyacente a toda actividad lúdica es el deseo de ser mayor, de hacerse grande, de ser adulto y tener las capacidades, funciones y privilegios del adulto que el niño desearía tener. El juego es la única actividad en la que puede ser adulto y ejercer su poder.

- **El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo:**

Bruner afirma que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos, En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos. El juego es una actividad sumamente importante para el crecimiento. En el juego el niño expresa su personalidad integral. Es una actividad significativa por las posibilidades de autodescubrimiento, de exploración y experimentación, a través de la cual el niño se descubre y se conoce a sí mismo. Es además un proceso de descubrimiento de la realidad externa.

- **Es una actividad seria, prueba y afirmación de la personalidad del niño:**

Para el niño, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, porque en él afirma su personalidad, porque en sus aciertos se crece lo mismo que el adulto a través del trabajo. Pero si la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder. El juego es una prueba para la personalidad infantil, es una prueba que busca frecuentemente público (quieren que veamos la gran dificultad que implica la realización del nuevo juego que ha aprendido). Por los aciertos en el juego incrementa su autonomía. Significación humanizadora.

En el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. Es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño.

- **El juego en el niño implica progresión y en el adulto regresión:**

En el juego el niño avanza hacia nuevas etapas de dominio: en él, implica progresión, evolución, porque utiliza todos los recursos de los que dispone su personalidad. Sin embargo el adulto que juega, descansa. El juego para el niño pequeño es toda su actividad.

- **El juego puede requerir un gran esfuerzo:**

Algunos juegos requieren gran esfuerzo por parte del niño, incluso en ocasiones un juego puede exigir que se empleen cantidades de energía más considerables que las requeridas para una tarea obligatoria. No existen actividades, por costosas o arduas que sean, que no puedan servir de motivo de juego. El niño no juega porque sea fácil, sino también porque quiere superar dificultades y hacer esfuerzos que representan un reto para él. El juego puede obligarle a realizar un esfuerzo intenso, a perseverar, a concentrarse, mientras que en otras ocasiones transcurre en medio de tranquilas repeticiones, y sin otra intención aparente que la obtención de placer.

- **El juego es una actividad creadora:**

Es la actividad creadora del niño, es un trabajo de creación y construcción. El juego está en el origen de toda la experiencia cultural el hombre. Según Bruner el juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines, no es que los niños no busquen una finalidad en él, sino que a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando, para adaptarse a los nuevos medios o viceversa. Es una actividad creadora y adaptativa. El juego sirve como medio de exploración y también de invención. Sin embargo sobra decir, que para los niños el resultado del juego no es preocupante, ya que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía.

- **El juego es un lenguaje de símbolos. Es representación:**

El juego es el primer lenguaje natural del niño, es la forma de expresión natural, su mejor medio de expresión de sí mismo, a través del cual expresa sus fantasías, deseos, experiencias, preocupaciones, sentimientos, pensamientos...Es un lenguaje de símbolos, que le posibilita externalizar su mundo interior y sus experiencias. Por un lado, es representación del mundo exterior que el niño da a sí mismo, y por otro, representación del mundo interior que proyecta en sus temas de juego.

4. CONTRIBUCIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

El juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño, El niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto se hace a través del juego, por ello la actividad lúdica es necesaria y vital para su desarrollo. El juego temprano y variado contribuye de modo muy positivo a la estimulación de todos los aspectos del crecimiento y desarrollo humano, todo el desarrollo infantil se haya directa y plenamente vinculado con el juego y por ello no se puede considerar una actividad inútil o de poca importancia. El niño necesita jugar para desarrollarse, afianzar su personalidad y convertirse en persona en el sentido más total de la palabra.

Chateau (1958) afirmó que el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. No se debería decir de un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego.

La estimulación lúdica ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo así un factor importante de evolución y desarrollo del sistema nervioso. El juego ayudará al crecimiento del cerebro y como consecuencia condicionará el desarrollo del individuo (Unesco, 1968) Es imprescindible que se le ofrezca la posibilidad de juego libre, dentro y fuera del aula, disponiendo del material necesario, y que se fomente la inclusión del juego y de las actividades creadoras en el marco del preescolar y en la escuela. El juego evoluciona con el niño haciéndole evolucionar a él, al contribuir al paso de una etapa a otra de desarrollo.

A través del juego y de todas las actividades enfocadas como tal, expuestas de manera lúdica, gratificantes y con refuerzo positivo tanto interno como externo, van a llevar al niño a un desarrollo global de sí mismo, entre los que se encuentran diferentes tipos de desarrollo

- **Psicomotor**

Se desarrolla el cuerpo y los sentidos; la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción, la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de la actividad lúdica.

- **Social (Juego simbólico y cooperativo)**

A través del juego, el niño entra en contacto con sus iguales y ello le ayuda a conocer a las personas que le rodean y a aprender normas de comportamiento. Es una actividad que implica relación y comunicación, un medio de explorar su puesto en el mundo y de convencer a los demás. En los primeros años juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de otros. Es el primer nivel de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera

división de roles u organización en las relaciones sociales; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o acciones a los del grupo.

En cuanto que el juego favorece el desarrollo social, Saracho (1998) dice que en el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos.

- **Emocional y afectivo (Satisfacción que el juego produce en el niño)**

Bruner (1986) destaca la importancia del papel terapéutico del juego, a través de él, el niño se prepara para afrontar los enfrentamientos sociales de su vida adulta.

Es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño encuentra en la vida, porque le ayuda a reelaborar su experiencia acomodada a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio y de dominio de sí mismo.

La superación de metas mediante el juego crea en el niño un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. El juguete se convierte en confidente, en soporte de una transferencia afectiva. Los niños tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo y ello lo hace mediante el juego. En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto, de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser.

- **Cognitivo (estimulación y desarrollo)**

A través del juego se estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y de la realidad permitiendo experimentar situaciones de la vida cotidiana y sus consecuencias, y el pensamiento científico- matemático.

Además, de desarrollar el rendimiento, la capacidad de comunicación con sus iguales y los adultos, el lenguaje y el pensamiento abstracto.

- **Intelectual**

Jugando aprende porque obtiene nuevas experiencias, ya que es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de solucionar problemas. Es una actividad que estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil, en el juego explora y conoce su entorno y al mismo tiempo se descubre a sí mismo. Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación.

Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica, es decir el proceso cognitivo de selección de una respuesta de adaptación al medio, basado en la utilización de soluciones anteriores - conservadas en la memoria mediante la cual se sustituyen unos elementos previos por otros nuevos (aprendizajes) e inician el camino hacia la inteligencia abstracta, la habilidad intencional para adaptarse a diferentes ambientes, moldearlos y seleccionarlos, así como para lograr propósitos propios y de nuestra sociedad y cultura (Sternberg, 1996).

5. CONTRIBUCIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO INTELLECTUAL

Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. El marco científico nos permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa. Proponer jugar un juego es proponer un significado compartido a través de un guión interactivo. Jugar a la familia, jugar al doctor, jugar a ir de paseo son ideas (significados en mente) organizadas y ordenadas en secuencias a través de la acción y del lenguaje (esquema narrativo).

Se han realizado muchos tipos de clasificaciones de tipos de juegos, pero nos centraremos en las tres que han tenido mayor repercusión educativa, pedagógica y social. Las teorías de Guy Jacquin, Jean Chateau y Jean Piaget.

1. GUY JACQUIN

En su obra *La educación por el juego (1954)*, realiza un estudio de la evolución de los juegos de los niños de 4 a 15 años, en el que pone de manifiesto los juegos más característicos en las distintas edades (Figura 1)

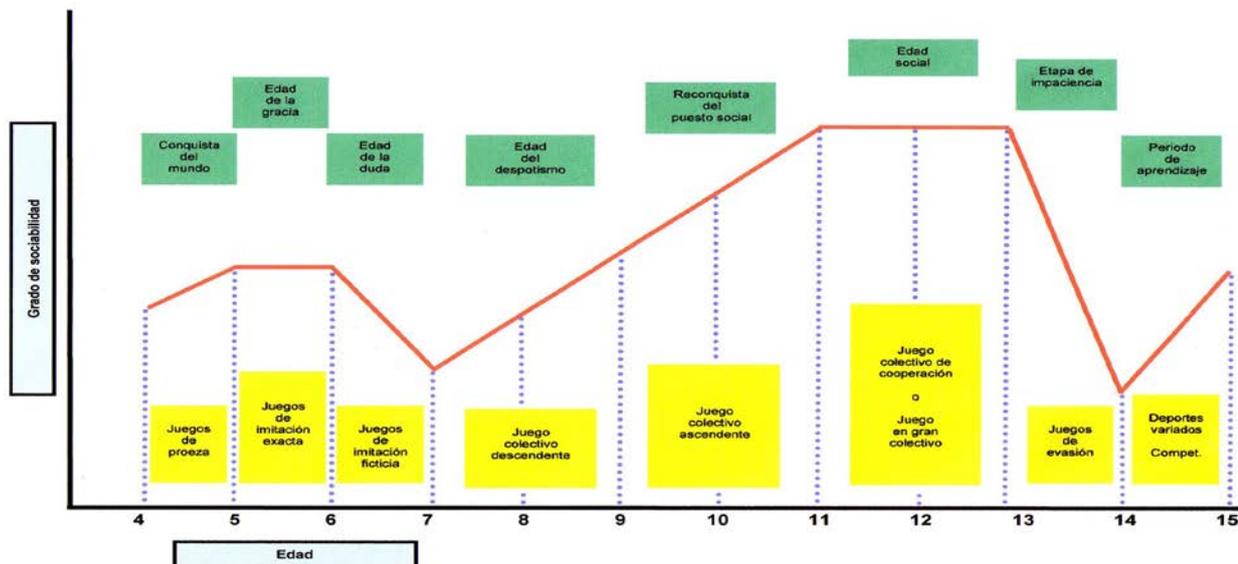


Figura 1. *Grado de sociabilidad en función del tipo de juego. Jacquin (1954)*

Periodo 4 a 5 años Conquista del mundo

En esta etapa predominan los juegos de proeza, de tipo físico. Por ejemplo, ponerse un obstáculo y tener el placer de superarlo. Se realiza en solitario, ya que el niño a esta edad aún juega en solitario.

Periodo 5 a 6 años Edad de la gracia

El niño se interesa por los juegos de imitación, concretamente los juegos de imitación exacta. Son aquellos que vienen dado por los gestos que observan en los padres y adultos que les rodean. Según esta teoría, vemos que el niño es egocéntrico hasta los 7 años, con predominancia de juegos en solitario hasta esa edad, mientras que a partir de los 7 años, comienza a desarrollar su sociabilidad.

2. JEAN CHATEAU

Chateau desarrolló una clasificación de los distintos tipos de juegos en función de la edad, el desarrollo intelectual y general de los individuos, desde el nacimiento hasta la finalización de la etapa Primaria (Figura 2)

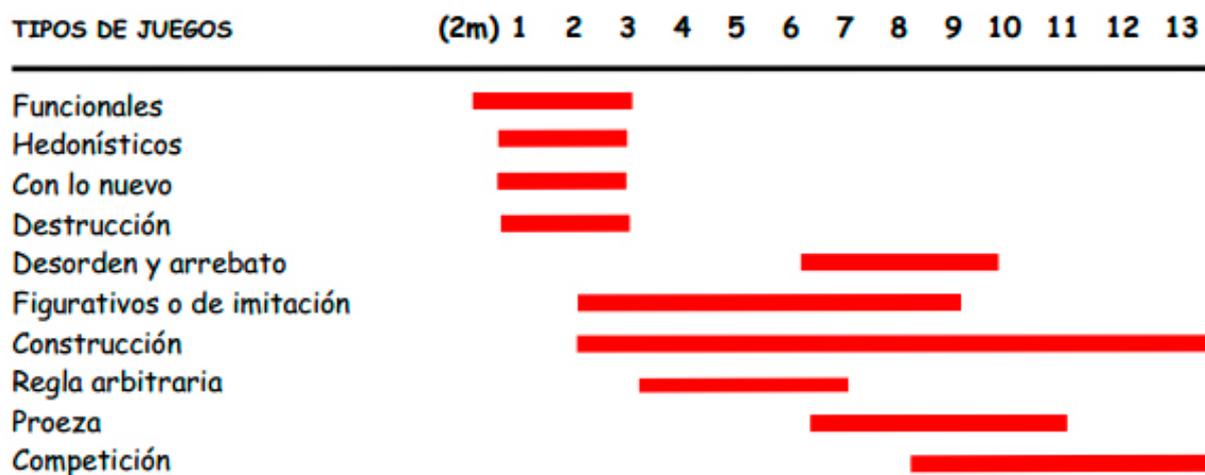


Figura 2. Clasificación del juego según la edad "Teoría sobre juegos lúdicos infantiles" Chateau (1954)

En el seno del juego infantil, se distinguen tres grandes áreas de clasificación (Chateau, 1956).

1. Juegos no reglados:

- 1.1 Juegos funcionales
- 1.2 Juegos hedonísticos
- 1.3 Juegos con lo nuevo

2. Juegos de destrucción, desorden y arrebató

3. Juegos reglados:

- 3.1 Juegos de imitación
- 3.2 Juegos de construcción
- 3.3 Juegos de regla arbitraria
- 3.4 Juegos de proeza
- 3.5 Juegos de competición

1. JUEGOS NO REGLADOS:

1.1 Juegos funcionales.- Son los primeros que aparecen en el ser humano y no son otra cosa que movimientos espontáneos que se realizan instintivamente y sirven para desarrollar las funciones de la especie a la que pertenece. Se repite el mismo tipo de movimiento por reacción circular: cualquier tipo de actividad que le proporcione placer, la vuelve a repetir.

1.2 Juegos hedonísticos.- Con juegos comunes a los mamíferos. El objetivo central es la búsqueda de placer de tipo sensorial, a través de actividades que estimulan los sentidos corporales. Se dan al mismo tiempo que los funcionales y contribuyen al conocimiento del propio cuerpo.

1.3 Juegos con lo nuevo.- Aparecen sobre el primer año de vida. Son actividades de manipulación y exploración. Sirven como medio de relación entre el yo y el mundo que le rodea.

2. JUEGOS DE DESTRUCCIÓN, DESORDEN Y ARREBATO:

Constituyen una manera de reafirmarse. Son una manera de expresar que el niño está allí.

3. JUEGOS REGLADOS:

3.1. Juegos de imitación.- Comienza a aparecer el juego de imitación en las actividades. El objetivo es el de desarrollar la personalidad del sujeto, en su búsqueda de la autoafirmación y de la integración social. Comienzan a darse a partir de los 2 años, y atraviesan tres fases:

- 1ª fase o fase familiar (de 2 a 6 años): Los modelos imitados se reducen al mundo de los adultos que rodean al niño.
- 2ª fase o de imitación ficticia (de 7 a 9 años): Los modelos a imitar no son personas reales, sino otros ficticios o pasados, como héroes legendarios, o máquinas.
- 3ª fase o de imitación colectiva (de 10 a 14 años): En esta fase se imitan escenas cotidianas. Se realiza en grupo, donde el niño tiene un papel determinado que representar.

3.2. Juegos de construcción.- Se dan a partir de los 2 años, adquiriendo su máxima intensidad hacia los 4 años. Todos los juegos de construcción proceden del sentido innato del orden. La característica más notable de este tipo de juegos radica en que el esquema mental que rige estos juegos es abstracto y creado por el propio niño.

3.3. Juegos de regla arbitraria.- Se desarrollan un poco más tarde que los anteriores y se prolongan hasta el final de la etapa preescolar (hacia los 7 años). Conservan la noción de una regla que preside el juego, pero no es tan concreta como la de los juegos de imitación, ni tan

abstracta como la de los juegos de construcción. En este tipo de juegos, el niño tiene la posibilidad de crear nuevas reglas en función, por ejemplo, del objeto que utiliza en el juego.

3.4 Juegos de proeza.- Hacen su aparición sobre los 6 años. Son mismos juegos que venía realizando el niño de manera solitaria, pero ahora los realiza en grupo.

3.5 Juegos de competición.- Este tipo de juegos tiene un claro carácter social y se realizan en grupos, por lo que exigen la formación de equipos definidos.

3. JEAN PIAGET

Según Piaget, (1959) el juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. El juego no es más que una parte de un proceso mental incluido dentro de los componentes de la propia inteligencia del ser humano (Figura 3)

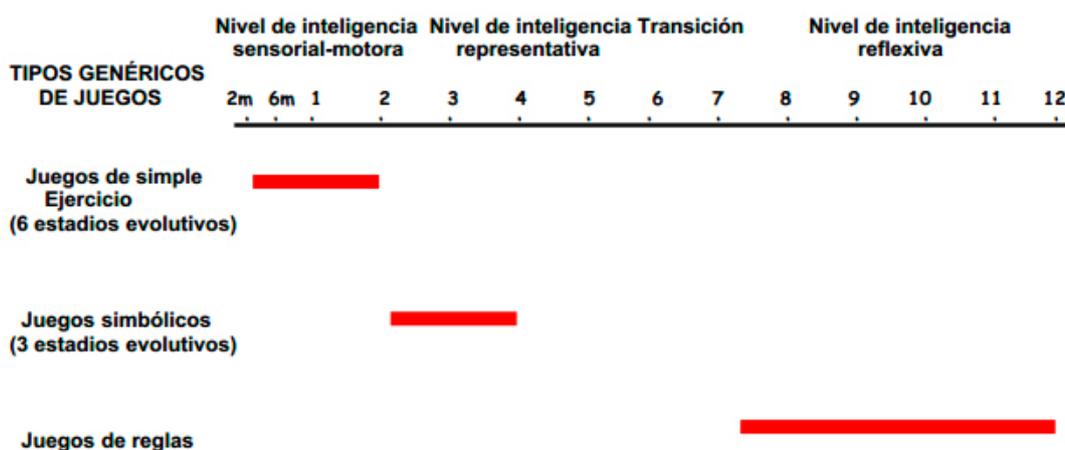


Figura 3. Tipos genéricos de juegos (Piaget, 1959)

1. Juegos de simple ejercicio:

2. Juegos simbólicos:

3. Juegos de reglas:

1. JUEGOS DE SIMPLE EJERCICIO.

Son los juegos que caracterizan las conductas animales. No existe ningún tipo de ficción, ni de reglas. Se dan en el periodo pre-verbal del niño, aunque desaparecen con cierta periodicidad en toda la infancia

Este tipo de juegos, según Piaget, se dan en la primera fase de evolución de la inteligencia. Afirma que durante los dos primeros meses de vida, no existe ninguna actividad lúdica, sino que es a partir del 2º mes cuando aparece el juego en el niño.

I Estadio (0 a 2 meses).

El niño aprende mediante el movimiento repetitivo va ejercitando diversos esquemas motores básicos.

II Estadio (2 a 6 meses).

En este segundo estadio es cuando el niño, mediante el movimiento (reacciones circulares primarias lúdicas) comienza a realizar actividades lúdicas, obteniendo placer a través del juego. En este estadio ya domina sus esquemas motores básicos.

III Estadio (6 a 10 meses).

Manipulación constante de los objetos. La acción sobre las cosas se transforma en juego, cuando la acción es comprendida y asimilada y no ofrece ningún incentivo a la búsqueda.

IV Estadio (10 a 14 meses).

Dos características importantes en este Estadio:

- El niño comienza a aplicar los esquemas motores conocidos a esquemas nuevos.
- El hecho de que la movilidad de los esquemas motores permite la formación de combinaciones lúdicas, lleva al niño a una ritualización de los esquemas motores, favoreciendo la aparición de los primeros juegos simbólicos

V Estadio (14 a 18 meses)

Se incrementa constantemente el fenómeno de ritualización de los esquemas motores, llegando a un tipo de combinaciones motoras. El niño pasa de un esquema motor a otro, por simple placer. Estadio de transición entre los juegos de ejercicio y el juego simbólico.

VI Estadio (18 a 24 meses).

La ritualización de los Estadios anteriores va a llevar al simbolismo. La característica principal consiste en que en el juego existe imitación y asimilación lúdica, mientras que antes, el fenómeno de la imitación y el del juego eran independientes y, hasta a veces, contrarios.

2. JUEGOS SIMBÓLICOS.

En la Tabla 3 aparece una breve descripción de las fases del juego simbólico de Piaget, en función de cada uno de los estadios y de las características principales que se desarrollan en relación a la capacidad y desarrollo del niño según su edad.

Tabla 3. *Juegos de esquemas simbólicos (Piaget, 1959)*

Segunda Fase	Inteligencia representativa	
A.- Juegos de Esquemas simbólicos		
B.- Juegos simbólicos	I Estadio (1 a 4 años)	IA.- Proyección de esquemas simbólicos sobre esquemas nuevos. IB.- Proyección de esquemas de imitación sobre esquemas nuevos. IIA.- Asimilación simple de un objeto a otro. IIB.- Asimilación del cuerpo propio al otro.
	II Estadio (4 a 7 años)	Simbolismo colectivo
	III Estadio (7 a 12 años)	Aparición de los juegos reglados

A.- Juegos de esquemas simbólicos.

El esquema simbólico es la representación de un esquema motor fuera de su contexto y en ausencia de su objetivo habitual. Es la forma más primitiva del juego simbólico.

B.- Juegos simbólicos.

A partir de los 2 años de vida. Suponen una representación ficticia (de carácter lúdico) de un objeto ausente, mediante la comparación entre un objeto presente y otro imaginativo. La aparición del símbolo se produce en la segunda fase de evolución.

3. **JUEGOS REGLADOS.**

La regla lúdica aparece como una idea implícita o explícita, aceptada por el grupo y que ordena o regula la actividad lúdica.

Pueden darse dos tipos de reglas:

- **Reglas transmitidas** (todos aquellos juegos institucionalizados a lo largo del tiempo y que provienen de una transmisión entre generaciones).
- **Reglas espontáneas**, donde la regla es creada por el grupo y tiene carácter temporal frecuentemente.

6. JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico es considerado el precursor de la teoría de la mente (Leslie, 1987)

El juego simbólico es una representación que el niño hace de una situación cotidiana (como comer o dormir) fuera del contexto. El niño se apoya en el juego simbólico para ir construyendo su propia autonomía. La función del juego simbólico es por tanto asimilar la realidad reviviendo diferentes acontecimientos o experiencias. A través del juego el niño representa situaciones o características de sí mismo que le resultan positivas, y que además le sirven para practicar el afrontamiento de experiencias desagradables o difíciles.

La investigación del juego simbólico se debe en gran medida a Piaget y a su obra *La formación del símbolo en el niño (1946)*.

El juego simbólico forma parte de una de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica. Recordemos pues que dicha función se desarrolla durante el período preoperatorio, que es un período preparatorio de lo que luego se construirán como las estructuras lógicas elementales del período operatorio concreto. En el preoperatorio se va a reconstruir en otro plano (el de la representación) lo ya logrado en el nivel sensoriomotriz, en donde las representaciones se coordinan aún de manera pre-lógica y el pensamiento del niño es todavía no sistemático, impreciso y falto de la movilidad que le otorgará luego la reversibilidad operatoria. En este contexto el juego simbólico aparece como una actividad predominantemente asimiladora y es a través del símbolo que el sujeto va a representar un objeto ausente bajo una forma de representación ficticia (efecto de la acción de deformante de la asimilación), donde la ligadura entre el significante y el significado estará en función de los intereses puramente subjetivos y lejos de la función convencional que ejercen los signos en el lenguaje socializado. La función de compensación, de realización de deseos y la elaboración de conflictos del juego simbólico le sirve al sujeto para la asimilación de lo real al yo sin tener que adaptarse a las restricciones de lo real. El mundo en el que se desenvuelve el niño es el mundo y el lenguaje de los adultos y en este sentido el juego simbólico y la creación de significantes construidos por él, lo que Piaget llama "símbolos motivados", le permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades. La imaginación simbólica que implica la combinación libre y la asimilación recíproca de los esquemas, que aparece alrededor del segundo año de vida y tiene su apogeo entre los 2 y los 4 años, aleja al juego del simple ejercicio, aunque en el simbolismo queden subsumidos en muchas ocasiones las acciones o ejercicios del estadio precedente. Lo que en el período sensoriomotriz eran ejercicios y rituales lúdicos⁴ se transformarán luego en esquemas simbólicos debido a que se salen del contexto de la acción habitual y se aplican a otros objetos

Desde los dos a los seis años aproximadamente el niño desarrolla lo que desde la teoría piagetiana del desarrollo cognitivo han dado en llamar juego simbólico. Es importante recalcar que a través del juego el niño manifiesta mucho, al punto que cuando algo le perturba trata de

canalizarlo justamente a través de éste. El juego es siempre creativo y tiene que ver con lo intrapsíquico pero no es innato como tal sino que necesitamos de un otro para desarrollarlo, es por tanto netamente social

El juego simbólico corresponde al pensamiento preconceptual. Un preconcepto que posibilita la evocación verbal de una experiencia vivida. El niño posee imágenes mentales porque ha interiorizado la imitación. Por ello, el juego tiene en este sentido un carácter adaptativo para el niño.

A medida que avanza hacia el pensamiento intuitivo, poco a poco el niño buscará cada vez más imitar lo real, lo más exactamente posible; lo cual dará inicio a los juegos de roles. Sigmund Freud también consideró el carácter simbólico del juego pero en un sentido diferente al de Piaget. Para Freud el niño que juega crea un mundo propio donde inserta los objetos que le son agradables, placenteros, amados. Es decir, que el juego es simbólico porque le permite hacer realidad su deseo.

Freud considera entonces que el niño recurre al recurso del juego porque la realidad no es de su agrado, por el contrario la realidad le impone restricciones. Ahora bien, el niño mismo no conoce el sentido profundo de su juego porque ese deseo es inconsciente y sexual.

A través del juego el niño pasa actividad, realizando un intento de elaborar las renuncias a las que la realidad lo somete. Con esta actividad logra dominar psíquicamente la impresión displacentera a la que debió someterse en la realidad.

Mientras que para Freud todo juego es simbólico, para Piaget, el juego simbólico corresponde a la etapa evolutiva de 2 a 5 años. Para Freud el juego simbólico está bajo el imperio del inconsciente (proceso primario) y respeta las condiciones dinámicas de ese sistema psíquico, en cambio para Piaget el juego simbólico mayormente consciente. Pero tanto para uno como para otro autor, el juego es una actividad producida por el niño, y el juego simbólico tiene un valor en sí mismo por la función de elaboración que tiene.

Es desde nuestra propia capacidad de juego que podemos despertar y ayuda a otros a desplegar su juego. Esto es importante para los padres y para todos aquellos profesionales que crean vínculos con niños. Los niños presentan dificultades en sus juegos: a veces no saben cómo empezar a jugar, o repiten las mismas conductas en el juego, no pueden distinguir juego de realidad o no tienen riqueza en la elección de sus recursos o experiencias de juego.

Pero la importancia en la que todos los autores coinciden es, que lo importante del juego simbólico es su factor social, a través del cual el niño se va realizando y desarrollando su personalidad y su autoestima.

CAPÍTULO 2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Realmente es beneficioso el juego y las actividades enfocadas como tal dentro del desarrollo global de un niño en sus primeras etapas?

Últimamente parece que sólo se habla de competencias, niveles y contenidos educativos, pero en las primeras edades, la educación ha de ser vista y llevada desde otro punto de vista. Este estudio se ha realizado para destacar a nivel educativo la importancia que el juego y las actividades enfocadas como tal tienen en las primeras etapas educativas, ya que el juego es fundamental y mucho más productivo a la hora de aprender y desarrollarse de manera global. Debemos de saber adaptarnos a las necesidades individuales y grupales de cada niño, siendo conscientes de que su desarrollo y evolución no son comparables con otro, ya que cada ser es único, al igual que su evolución.

Es importante enseñar a las familias que sus hijos no son sólo “bebés”, que son seres que se están formando desde el momento en el que nacen. Todo estímulo, por pequeño que sea es beneficioso para ellos y para su formación. No debemos dejar que en casa se dediquen exclusivamente al juego libre, ya que se debe de trabajar con ellos de manera lúdica y familiar al igual que en los centros. Se debe buscar la motivación y el entretenimiento como punto clave para poder ir desarrollando las habilidades y formar competencias.

Durante los tres primeros años de vida, el cerebro es más flexible y su capacidad de absorción es mayor. Es aquí, en esta etapa donde debemos volcarnos para que sus conocimientos sean lo más amplios posibles, su curiosidad sea infinita y sus ganas de descubrir progresivas. Debemos, a través del juego y de las actividades lúdicas, motivarlos e ir adaptándolos de manera progresiva a los hábitos diarios, bien sea a través de los cuentos, las canciones, el juego libre o simbólico o de las actividades dirigidas. Debemos empezar a formar a los individuos del mañana.

2. DESARROLLO DE LA IDEA

Esta propuesta se ha llevado a cabo tomando como referencia el estudio “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula” de Torres (2007).

Para dar respuesta a esta pregunta y poder alcanzar los objetivos planteados se lleva a cabo primero un trabajo descriptivo, y posteriormente de campo con la ayuda del centro educativo y de los alumnos del aula, usando estrategias donde el juego es el elemento principal

El trabajo se desarrolló en el aula como forma de proponer el juego como estrategia a través de micro clases de aprendizaje. Se tomaron como referencias autores como: González Alcantud

(1993), Leif y Brunelle (1978), Piaget (1945), Vigotsky (1966), Decroly (1998), con la finalidad de ahondar los criterios y referencias no solo del juego, sino también del proceso de aprendizaje.

Desarrollaron actividades donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. Se creó un pequeño acercamiento del docente con los alumnos al desarrollar el juego dentro del aula, permitiendo el crecimiento de ambos, y aunque el rato de clase no fuese tan extenso dejó en ambos un aprendizaje significativo, porque se aprende para la vida y no para cumplir horario. El trabajo en micro-clases dejó en evidencia que el docente sí puede cambiar la rutina por actividades más interesantes, que susciten el interés y la creatividad del alumnado y del docente, buscando un medio más fácil de aprendizaje.

Ellos realizaron el estudio con los alumnos de la primera etapa de Primaria, y viendo los resultados obtenidos, y aprovechando que es en las primeras edades donde el cerebro es más plástico y flexible, decidimos llevar propuesta a un aula de guardería y ver que influencia tenía en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Este estudio plantea una serie de objetivos, que son los siguientes:

1. Ver la eficacia del juego como estrategia de aprendizaje.
2. Buscar una mejor adaptación al centro a través del juego y la actividad lúdica.
3. Desarrollar individuos altamente sociables.
4. Desarrollar actividades a través del juego que procuren el desarrollo global de los niños.
5. Comenzar a explorar el juego simbólico.
6. Desarrollar la capacidad intelectual a través del juego.

4. PROCEDIMIENTO

Antes de comenzar con la propuesta se habló con el centro explicando lo que se pretendía hacer y con qué propósito; una vez que el centro dio su aprobación, se realizó una pequeña charla orientativa para las familias sobre el estudio que se iba a realizar, explicando detalladamente cada uno de los pasos que se iban a seguir, así como la duración del mismo y haciéndoles entender, que bajo ningún concepto la educación, las rutinas y los horarios se iban a modificar ni a verse alterados. Al finalizar se le entregó a cada uno una hoja de Declaración de consentimiento sobre el mismo que debieron de firmar y devolver al centro. Todas las familias, a excepción de dos, ya que

sus hijos sólo vienen a la guardería un día a la semana, 3 horas, dieron su consentimiento para llevar a cabo dicho estudio (Anexo 1)

El estudio se ha realizado en una Guardería privada de la Comunidad de Aragón, en la provincia de Zaragoza. Está situada en una zona céntrica, con un nivel medio- alto de calidad de vida.

La guardería se divide en:

- Aula de 0-1 años (Duendes)
 - Aula de 1-2 años (Elfos) sobre la que se ha realizado el estudio.
 - Aula de 2-3 años (Hadas)
 - Zona de patio
 - Cocina separada en dos zonas: utensilios de educadoras/niños
 - Comedor para niños
 - Baño acondicionado para los niños/ Baño para las maestras
- Despacho

5. CARACTERISTICAS DEL AULA

Las dimensiones del aula son de 30 m² dividida en varios espacios:

- Asamblea
- Mesas y sillas
- Cambiador

El aula además, cuenta con estantes donde se recogen todos los juguetes en cajas de distintos colores, un armario para guardar los recursos más didácticos (cuentos, bits, fichas...) y un corcho que abarca toda la pared lateral para murales, dibujos, posters...

6. MUESTRA

Tabla 4. *Clasificación de los sujetos*

NOMBRE	SEXO	EDAD
Sujeto 1 MT	Niña	1 año y 7 mese
Sujeto 2 DN	Niña	2 años y 3 meses
Sujeto 3 MR	Niña	2 años y 2 meses
Sujeto 4 LR	Niña	2 años y 1 mes
Sujeto 5 IV	Niño	1 años y 10 meses
Sujeto 6 CS	Niño	2 años y 1 meses
Sujeto 7 AX	Niño	1 años y 6 meses
Sujeto 8 HT	Niño	1 años y 68meses
Sujeto 9 JG	Niño	1 año y 6 meses
Sujeto 10 JA	Niño	1 año y 5 meses
Sujeto 11 Al (Mellizo)	Niño	1 año y 6 meses
Sujeto 12 Ly (Mellizo)	Niña	1 año y 6 meses

El estudio se ha realizado sobre la clase de 1 a 2 años en un periodo de tres meses. Siendo yo la educadora del aula, realizando un estudio de investigación y comparación de resultados.

Se debe de tener en cuenta que a excepción de tres niños que ya habían estado en el centro el año anterior en el aula de bebés (0-1 años), el resto es la primera vez que están en una guardería, rodeados de tantos niños y separados de sus padres durante un periodo de tiempo tan largo. La mayoría tienen hermanos mayores, lo que ya les ha supuesto un contacto natural con otros niños, pero sin embargo, no han tenido contacto con niños de su edad o similar fuera del entorno familiar, por lo que este curso es para ellos todo un reto y un gran mundo por descubrir.

Son niños que no han estado antes en un centro educativo, ni se han visto regidos por normas ni rutinas. Con la mayoría de ellos no se ha trabajado en casa, y las familias se han limitado a dejarles jugar libremente. Por lo que este estudio es revelador para ver los beneficios que el juego y las actividades lúdicas bien adaptadas a su desarrollo y evolución tienen en los primeros años de vida y en las primeras etapas educativas. Así como la importancia de que las familias se impliquen con ellos desde el nacimiento.

La clase abarca 14 niños, 6 niñas y 8 niños, dos de ellos mellizos, actualmente el más pequeño tiene 1 año y seis meses y el más mayor tiene 2 años y dos meses. El estudio se ha realizado sobre 12 niños, ya que excluimos de los resultados a los dos niños cuyas familias no

dieron su autorización, aunque las actividades llevadas a cabo fueron las mismas para todos los alumnos.

7. CRONOGRAMA

A través de este simple cronograma vemos de manera temporal los tiempos marcados para este estudio.

	<u>SEPTIEMBRE</u>	<u>OCTUBRE</u>	<u>NOVIEMBRE</u>	<u>DICIEMBRE</u>
Comienzo del curso	X			
Proceso de adaptación	X	X		
Contacto con el centro	X			
Contacto con los padres	X			
Duración del estudio	X	X	X	X

Tabla 6. Cronograma del estudio

8. TEMPORALIZACIÓN

La propuesta se ha llevado a cabo durante tres meses, 12 semanas, en un horario de mañana de 09.00 a 13.00h, ya durante ese horario todos los niños permanecen en el centro.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9.00 – 9.30 h	Juego libre hasta que llegan todos los niños	Juego libre hasta que llegan todos los niños	Juego libre hasta que llegan todos los niños	Juego libre hasta que llegan todos los niños	Juego libre hasta que llegan todos los niños
9.30 - 10.00 h	- Canción “Buenos días” - Asamblea (colores y animales) - Cantamos o bailamos - Leemos cuentos	- Canción “Buenos días” - Asamblea (números y vocales) - Cantamos o bailamos - Leemos cuentos	- Canción “Buenos días” - Asamblea (colores y partes del cuerpo) - Cantamos o bailamos - Leemos cuentos	- Canción “Buenos días” - Asamblea (números y animales) - Cantamos o bailamos - Leemos cuentos	- Canción “Buenos días” - Asamblea (colores y alimentos o vestimenta) - Cantamos o bailamos - Leemos cuentos
10.00 - 10.30 h	- Actividad dirigida (motricidad)	- Actividad dirigida (construcciones)	- Actividad dirigida (motricidad)	- Actividad dirigida (música)	- Actividad dirigida (motricidad y relajación)
10.30 - 11.00 h	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11.00 - 11.20 h	- Inglés - Bailamos	- Ficha	- Encajables - Taller manualidades	- Informática	- Cantajuegos
11.20 – 12.00 h	Juego simbólico	Juego libre	Juego simbólico	Juego libre	Juego simbólico
12.00 – 12.50 h	- Patio	- Patio	- Patio	- Patio	- Patio

Es importante señalar que el horario es siempre orientativo, tanto para las familias, como para la educadora, ya que son niños muy pequeños y no se pueden, ni se deben establecer actividades concretas a seguir de manera rígida, ya que nos tenemos que amoldar siempre a su estado de ánimo, ganas de realizar actividades y de trabajar en grupo. Sin embargo es fundamental a esta edad marcar rutinas, para que ellos comiencen a ser conscientes de los hábitos diarios, de ahí la asamblea, la hora del almuerzo y la del patio.

Este trabajo se inicia para dar respuesta a la pregunta ¿En qué medidas las estrategias que tienen como base el juego pueden facilitar el aprendizaje?

9. INSTRUMENTO

La hoja de observación que se empleó durante estos tres meses fue la de las actividades que hemos estado llevando a cabo de manera diaria. Se trabaja en bloques con diferentes materias y aunque se trabajan todas de manera interdisciplinar, dividimos el tiempo en pequeñas secciones para hacer hincapié en algunas determinadas, ya que es importante comenzar a marcar rutinas. Las actividades que se han llevado a cabo han sido las siguientes.

MATEMÁTICAS

- **Actividades:** Trabajamos los **números** a través de los materiales que tenemos en la pared del aula y con canciones (Anexo 5), aprendemos los años que tenemos y los miembros que compone mi familia. Entiendo cuántas personas soy y que soy distinto a los demás. Aprendo las partes de mi cuerpo.
- **Tiempo:** Se trabaja todos los días entre 10- 15 minutos diarios
- **Objetivos a conseguir**
 1. Conocer los números del 1 al 5 y del 5 al 9
 2. Reconocer los dedos de las manos
 3. Ampliar vocabulario
 4. Empezar a aprender a contar
 5. Saber cuántos niños conforman la clase
 6. Conocer cuántos años tengo y cuantos cumpliré
 7. Conocer cuántos miembros tiene mi familia

VOCABULARIO Y CANCIONES

- **Actividades: Asamblea:** Todos los días, una vez que han llegado todos los niños a clase, nos sentamos (incluida yo) en una alfombra roja que hay en el clase. Cantamos la canción de “Los buenos días” (Anexo 2) y después leemos dos o tres cuentos (Caperucita, Max el

erizo...Anexo 3), y para acabar cantamos canciones alegres para empezar el día con energía (El arca de Noé, Las manos...Anexo 4). Trabajamos los colores con bloques, fichas y murales que han realizado ellos y que se han quedado colgados en clase para verlos diariamente (Anexo 6). Trabajamos las vocales a través de letras pegadas en la pared y de canciones con baile (Anexo 7). Trabajamos los animales con sonidos, bits, canciones y motricidad (Anexo 8)

- **Tiempo:** Todos los días la primera media hora de clase, aunque se trabajan de manera constante, ya que el vocabulario se amplía con cada actividad que hacemos, y las canciones muchas veces sirven también como refuerzo positivo, o como medio para llegar a otra actividad.
- **Objetivos a conseguir**
 1. Aprender a hablar
 2. Aprender palabras con la técnica del silabismo
 3. Aprender canciones divertidas y sencillas
 4. Ampliar vocabulario
 5. Relacionar conceptos
 6. Trabajar la memoria y la capacidad de atención
 7. Ampliar contenidos (animales, colores, frutas...)
 8. Aprender su nombre y reconocerse como alguien diferente a los demás
 9. Aprender el nombre de papa y mama
 10. Diferenciar a sus compañeros de clase y a la señorita

JUEGO LIBRE Y JUEGO SIMBÓLICO

- **Actividades:** Desarrollamos el juego libre y el juego simbólico a través de distintos tipos de juegos y juguetes que hay en el aula y en el patio. Para el juego libre tenemos coches, marionetas, peluches, bicis y coches de correpassillos, pelotas... y para comenzar con el juego simbólico juegos de cocinas y supermercados (Anexo 13)
- **Tiempo:** Mientras llegan todos los niños al aula se sacan juguetes para que los niños comiencen el contacto con el centro y los compañeros. A lo largo de la mañana se les deja 40 minutos de juego libre o simbólico (se alterna durante la semana) y otros 40 minutos en la zona de patio.
- **Objetivos a conseguir en el juego libre**
 1. Aprender a relajarse
 2. Divertirse

3. Compartir juguetes con los compañeros
4. Aprender a jugar con más niños
5. Crear aventuras
6. Buscar la estimulación
7. Crear mundos de fantasía

- **Objetivos a conseguir en el juego simbólico**

1. Aprender y mejorar la socialización en clase con los compañeros
2. Aprender a integrarse mejor en el aula
3. Desarrollar actitudes y sentimientos
4. Imitar situaciones del hogar
5. Repetir lo que hace papa y mama
6. Crear situaciones nuevas para ellos
7. Afianzar conocimientos que ya tienen
8. Crear situaciones que les gustaría vivir

INGLÉS

- **Actividades:** Trabajamos a través de bits, fichas de colorear y canciones sencillas. Números, colores y animales (Anexo 10)
- **Tiempo:** Por el momento solo lo trabajamos dos días a la semana durante 10-15 minutos, ya que es una lengua nueva, que afortunadamente no rechazan pero que les cuesta comprender. Además es mejor que asimilen primero en castellano para poder asimilar después una lengua extranjera.
- **Objetivos a conseguir**
 1. Iniciarse en el conocimiento de otra lengua
 2. Aprender los colores principales (azul, rojo y amarillo)
 3. Aprender los números del 1-3
 4. Aprender los animales domésticos (perro, gato...)
 5. Entender que one/uno significan el mismo número
 6. Aprender canciones en inglés para recordar y aprender mejor
 7. Bailar

MÚSICA Y CUENTOS AUDITIVOS

- **Actividades:** Trabajamos la música, los sonidos de los instrumentos y la escala pentatónica a través del juego, el uso de diferentes instrumentos, canciones y vocalización (Anexo 12), así como sonidos del entorno y los que produce nuestro propio cuerpo.
- **Tiempo:** La música como materia sin contar lo que son canciones, se trabaja dos días a la semana en un tiempo de 30 minutos, en los que se trabajan desde instrumentos, la discriminación auditiva o la vocalización.
- **Objetivos a conseguir**
- Comenzar a desarrollar el sistema auditivo
- Diferenciar canciones alegres y tristes
- Trabajar la música clásica. Sensaciones
- Aprender canciones para bailar y cantar
- Trabajar los distintos instrumentos. Nombres y sonidos
- Conocer canciones de diferentes festividades

MOTRICIDAD Y ESQUEMA CORPORAL

- **Actividades:** Trabajamos la motricidad y la expresión corporal a través de escaleras, rampas, cilindros...con los que podemos hacer recorridos, yincanas, pruebas de obstáculos... (Anexo 9)
- **Tiempo:** Más específicamente tres días a la semana durante 30-40 minutos, pero realmente la motricidad se trabaja de forma constante, ya que para otras actividades se les pide que se levanten y se sienten, bailen, se muevan, cojan objetos...
- **Objetivos a conseguir**
- 1. Desarrollar el esquema corporal
- 2. Aprender y mejorar el subir/bajar escaleras
- 3. Mejorar el equilibrio
- 4. Aprender a sentarse/bajarse solos de la silla
- 5. Aprender a saltar
- 6. Correr. Trabajar la velocidad y la amplitud de nuestro cuerpo
- 7. Subir y bajar rampas
- 8. Aprender a rodear objetos
- 9. Saltar con ayuda desde diferentes alturas

MOTRICIDAD FINA

- **Actividades:** Trabajamos la motricidad fina y gruesa a través del uso de gomets, talleres manuales, murales, fichas, cuadernillos de actividades... que se realizan casi siempre sentados cada uno en su silla o excepcionalmente, en el suelo en círculo (Anexo 11)
- **Tiempo:** Tres días a la semana durante 30 minutos es suficiente para que comiencen a adquirir el hábito de trabajo, de permanecer sentados durante un periodo de tiempo en una silla, conocer diferentes materiales y comenzara experimentar. Se suele trabajar una o dos fichas en este espacio, o un taller sencillo.
- **Objetivos a conseguir**
 - Desarrollar el manejo óculo-manual
 - Aprender a trabajar con material escolar
 - Aprender a usar y a respetar los materiales
 - Comenzar a tener responsabilidades sobre lo que se usa
 - Trabajar líneas rectas y curvas
 - Mejorar el manejo de las pinturas y las pegatinas
 - Conocer y reconocer los distintos materiales y sus texturas

SOCIALIZACIÓN

- **Actividades:** La socialización se trabaja con los bailes en grupos o parejas, así como el uso de piezas encajables o construcciones, en las que han de compartir y relacionarse, además del patio (Anexo 14)
- **Tiempo:** Se trabaja de manera constante, ya que todas las actividades se trabajan de forma individual pero con carácter grupal, en las que los niños han de interactuar con los demás, tener contacto con ellos y relacionarse.
- **Objetivos a conseguir**
 - Buscar que los niños comiencen a relacionarse con otros niños de su misma edad
 - Buscar que pierdan el miedo al contacto con otros niños
 - Aprender a compartir
 - Aprender a estar en un mismo entorno de una forma alegre y divertida
 - Entender que podemos aprender de otros niños
 - Comenzar a ser empáticos
 - Buscar el bienestar tanto personal como de los otros niños

MEMORIA Y CAPACIDAD DE ATENCIÓN

- **Actividades:** Se trabajan con canciones, bailes, cuentos, talleres con marionetas, juegos de luces, relajación...
- **Tiempo:** Se trabaja de forma constante, ya que es el inicio de su formación, por lo que en todo lo que se trabaja se busca la atención y la receptividad.

ESTIMULACIÓN

- **Actividades:** A través de los murales y dibujos de clase. Creamos un ambiente relajado y divertido (Anexo 15)
- **Tiempo:** Constante, dentro y fuera del aula.

CAPÍTULO 3 RESULTADOS

Para poder valorar los resultados de cada uno de los sujetos, se debe de tener en cuenta que a excepción de tres sujetos, que ya habían estado en el centro el curso anterior en el aula de bebés, para el resto, éste ha sido su primer contacto con un centro educativo, e incluso para la mayoría uno de los primeros contactos sociales con otros niños de su misma edad. Por lo que partiendo de cero, los resultados y la evolución es sorprendente en todos los bloques y en todos los contenidos, obteniendo unos objetivos claros y unos resultados óptimos en apenas tres meses de estudio.

Sujeto 1. MT

El sujeto 1 comenzó la guardería sin haber tenido antes relación con otros niños de su misma edad, a excepción de su hermana mayor y su prima pequeña, que entró este curso junto con ella pero al aula de bebés. Sus padres (dicho por ellos) siempre la han tratado como un bebé de año y medio y le han dejado jugar como tal, por lo que nunca han trabajado con ella. Viene de una familia acomodada y al primer llanto de ella, ha tenido a alguien evitando el segundo.

- **Matemáticas:** Ha aprendido a contar hasta el número tres de manera corrida o alternada, lo que implica que los ha asimilado e interiorizado. El resto de números aun le son difíciles, pero muestra interés cuando se trabajan en clase. Sabe cuántos hermanos tiene y cuenta a sus padres como dos personas diferentes.
- **Vocabulario y canciones:** Entró sin hablar absolutamente nada, y a lo largo de este trimestre su vocabulario se ha ampliado notablemente, además de su capacidad de expresión gestual y comunicativa. Y aunque no habla con fluidez, comienza a retener frases en la memoria. Canciones que le agradan, palabras, sonidos...Las canciones le hacen sentirse feliz y le alegran en cualquier momento, le hacen sentirse bien. Intenta repetir las palabras que le son desconocidas, aunque no las interioriza.
- **Juego libre y juego simbólico:** Las primeras semanas no quería jugar con nadie ni acercarse a ningún juguete, sólo quería estar en brazos y llorar. Poco a poco y a través de buscar cual era la actividad que más le estimulaba me fui acercando a ella consiguiendo que se involucrara en los juegos de clase. Le encanta peinar a los demás niños, por lo que un peine, así de sencillo fue conseguir que comenzara a jugar y a acercarse al resto de niños. Finalmente el juego libre le provocaba una gran satisfacción y con el juego simbólico creaba situaciones que le transmitían calma y seguridad. Juagaba las familias, a preparar comidas y a peinar a los demás niños.
- **Inglés:** Realmente no ha interiorizado ningún concepto, pero con que su vocabulario se amplié en castellano es más que suficiente. Sin embargo no rechaza las canciones en inglés y le parecen divertidas, ya que todas llevan su baile añadido.

- **Música y cuentos auditivos:** Los cuentos auditivos no le agradan, creo que es porque no reconoce a la persona que le habla, pero en cambio la música le gusta, le divierte y le entretiene. Ha aprendido los sonidos de los diferentes instrumentos, el tambor, la pandereta, la trompeta...y le gusta tocarlos, experimentando con ellos. Entiende que cada instrumento tiene su propio sonido.
- **Motricidad y esquema corporal:** Cuando llegó apenas se movía, se sentaba en el suelo y lloraba, no quería sentarse en las sillas ni caminar. Conforme su socialización avanzó, su desarrollo corporal también, ya que comenzó a jugar, a moverse...y resultó que los recorridos y yincanas le encantaban y siempre quería ser la primera en poder realizarlos. Tiene un buen equilibrio, ha aprendido a sentarse sola y a bajar de la silla, aunque no de los cochecitos. Sube y baja escaleras y está empezando a saber arrastrarse.
- **Motricidad fina:** El primer mes fue imposible hacer que realizara una ficha, un taller o ponerle un gomet en la mano, lo repelía, ya que en su casa no se habían molestado en trabajar con ella, y todo aquello era desconocido. Sin embargo cuando vio que el resto de los niños se sentaban a trabajar, ella sola, un día, se levantó y pidió que la sentara en una silla como a los demás...desde ese día casi hay que quitarle las pinturas, porque solo quiere pintar, tocar, pegar y explorar...y lo cierto es, que trabaja de maravilla.
- **Socialización.** Casi hasta el primer mes no se le podía tocar, los niños no se le podían acercar ni ponerse cerca de ella ya que se ponía a llorar de manera descontrolada, sólo quería brazos y que viniera “mama” a buscarla...sin embargo, tal que comenzó a conocer canciones, a ver que los niños eran siempre los mismo, que se reían con ella e interactuaban, ella comenzó a interactuar con ellos hasta el punto de que a día de hoy no les deja de dar besos, abrazarlos, peinarlos, e incluso intentar mirarles el culete como lo hago yo. Sin duda, todo un gran avance. Además de que es una niña realmente alegre e inteligente.

Sujeto 2. DN

DN es una niña muy inteligente, pero muy sobreprotegida. Sin embargo su evolución en estos meses ha sido impresionante.

- **Matemáticas:** Es una niña con gran interés por todo aquello que le rodea y que no acaba de conocer. Ha aprendido los dos primeros números y sorprendentemente el número siete, quizá porque es diferente a los demás, y tiene “un palito en la tripa”, aunque no lo relaciona con el concepto en sí. Pero aunque no ha aprendido a contar más allá del dos, ella siempre continua marcando los dedos de la mano cuando los contamos, o mueve su mano, en señal de que comprende lo que hace.

- **Vocabulario y canciones:** DN entró apenas sin hablar, y ahora es capaz de expresarse verbal y gestualmente. Sus frases no son largas, quizá abarquen dos o tres palabras, pero ha aprendido muchos conceptos y se defiende con gran facilidad. Le encantan las canciones y está memorizando aquellas que le agradan más, por lo que su capacidad de atención está en aumento de forma constante.
- **Juego libre y juego simbólico:** Le encanta, jugar. El juego libre le da libertad de expresión, puede entretenerse con coches, muñecas o peluches, mientras que en el juego simbólico siempre intenta utilizar los mismos objetos, y realizar las mismas acciones, prepara comidas, echa agua en los vasos...busca realizar acciones que le son conocidas, que le gratifican y le hacen sentir bien.
- **Inglés:** No le resulta extraño oírme hablar en otro idioma, lo que hará que su aprendizaje sea más efectivo y menos difícil. Únicamente ha aprendido a decir perro, pero tiene gran interés, en especial en las canciones que cantamos en inglés, ya que son fáciles y divertidas.
- **Música y cuentos auditivos:** Aunque no habla lo suficiente como para cantar, le encanta bailar, intenta seguir los distintos ritmos que marcamos en clase y se divierte mucho. Le estimulan. Los cuentos auditivos no le llaman la atención, aunque tampoco los detesta, aunque prefiere ver a la persona que le habla.
- **Motricidad y esquema corporal:** Tiene muy buena motricidad, ya vino con un gran desarrollo motor, y hemos avanzado en equilibrio, a saltar y coger objetos lanzados. Ha aprendido a sentarse sola en sillas y juguetes. Se arrastra por el suelo y está comenzando a aprender a dar la voltereta (siempre con ayuda)
- **Motricidad fina:** El primer mes se mostró bastante reacia a los trabajos, talleres, fichas...pero cuando su adaptación acabó, comenzó a mostrar interés por pintar y pega pegatinas. A día de hoy entiende las explicaciones y realiza las fichas ella sola. Es una niña muy despierta y con mucho potencial.
- **Socialización:** A partir de las tres primeras semanas se convirtió en una niña encantadora y realmente sociable y empática. Se relaciona muy bien con otros niños, incluso con los mayores, siempre presta sus juguetes y busca jugar en compañía.

Sujeto 3. MR

MR es una niña muy inteligente con gran capacidad de absorción. Su madre es maestra, por lo que se nota que en casa han trabajado con ella durante estos dos años. MR es de las más mayores de clase. No sonrío u ocasionalmente ya que es una niña muy seria, pero sin embargo si es sociable.

- **Matemáticas:** MR vino con conceptos adquiridos ya de casa, por lo que ha sido más sencillo introducirle conceptos nuevos, ya que el ritmo ha sido similar al marcado por sus padres. Ha aprendido en estos tres meses los números del cuatro al nueve, los tres primeros los trajo ya sabidos con algo más de un año y medio. Entiende cuantos son los miembros de su familia y cuantos niños hay con ella en clase. Se siente diferenciada del resto.
- **Vocabulario y canciones:** Empezó el curso con un vocabulario bastante amplio de palabras, y durante este periodo ha aprendido a hacer frases cortas y a expresarse mejor. No tiene problemas para hacerse entender ni para expresarse. Conoce un amplio abanico de palabras y sabe encontrar la forma de hacerse comprender. Las canciones y los cuentos le han servido para que ella vaya repitiéndose a sí misma las palabras que no conoce todavía, ya que aunque en bajito se le ha visto mover los labios con cada palabra que no le resultaba familiar. Lo que a su edad es una muy buena técnica.
- **Juego libre y juego simbólico:** Como a todo niño, le divierte jugar. Es extremadamente responsable y organizada. El juego libre le proporciona una sensación de “libertad”, de poder jugar sin tener que ser ordenada o correcta, sin embargo con el juego simbólico es muy estructural, es demasiado madura para su edad, y siempre recrea las escenas de mama en casa con exactitud.
- **Inglés.** MR es de las que más provecho han sacado del inglés, ya que al tener adquiridos los conceptos en castellano, le ha resultado más sencillos los conceptos en otra lengua. Ha aprendido los números uno y dos, los colores rojo, azul y amarillo y a decir perro. Ya se ha recomendado a los padres que si pueden comiencen con un profesor particular, ya que a esta edad su cerebro es una esponja que lo absorbe todo, y ella tiene una gran capacidad.
- **Música y cuentos auditivos:** Aunque es una niña muy seria, le encantan las canciones y bailar, y aunque no sonríe cuando algo le divierte. Se nota su alegría con los movimientos corporales. Tiene mucha iniciativa. Ha aprendido a diferenciar los sonidos de los instrumentos y reconoce sin dificultad los sonidos más comunes tanto del hogar como de la clase.
- **Motricidad y esquema corporal:** Tiene muy buena disposición y el querer realizar todas las actividades le ha permitido desarrollarse motrizmente, además de que ya tenía muy buena motricidad. Sin embargo ha aprendido a relajarse. Ha aprendido a sentarse y levantarse de las sillas ella sola con gran rapidez y coge objetos de gran tamaño sin demasiada dificultad (silla...), su equilibrio ha mejorado y ha aprendido a saltar. Su evolución es magnífica.
- **Motricidad fina:** Al haber trabajado con ella en casa, no ha habido muestras de rechazo a la hora de realizar fichas, murales o trabajos en grupo. Le gusta pintar, pegar gomets y probar

todo lo que hacemos. Es muy imaginativa y muy trabajadora. Es muy estructural y siempre quiere hacer todo bien. Es tranquila y pausada lo que le da un equilibrio motriz adicional.

- Socialización: Aunque MR no es una niña de risa fácil, es muy social y amigable. No ha mostrado problemas a la hora de relacionarse con otros niños, y siempre está muy dispuesta al contacto físico. Tendrá muy buenos resultados al curso que viene en el colegio, ya que es una niña muy preparada.

Sujeto 4. LR

LR es una niña con problemas alimenticios, come muy poco, ha estado varias veces enferma y dos veces ingresada en el hospital, ya que al no tener todas las vitaminas y proteínas que debería de tener a su edad, las enfermedades le atacan con más fuerza y le cuesta más recuperarse. Sin embargo es una niña muy inteligente y viva. Tuvo una adaptación complicada, ya que el primer mes entraba a clase llorando y no se calmaba hasta que vomitaba. Después empezamos a darle el biberón de la mañana aquí pero no lo tomaba ni quería almorzar después. Por lo que hemos tenido que evolucionar a nivel educativo y a nivel nutricional, ya que un niño mal alimentado responde peor y aprende más lento. Debemos de tener en cuenta que todos los avances que se produjeron fueron durante el segundo mes, ya que después estuvo ingresada casi dos semanas y una vez que volvió a clase dejó de hablar, de almorzar y de mostrar vitalidad. Le costaba moverse e incluso levantarse. El peso de la mochila le hacía irse hacia atrás. Se complicó su desarrollo general.

- Matemáticas: LR tiene una gran capacidad de absorción y de entendimiento. Al igual que MR es una niña muy madura para su edad. Los avances que hizo LR se produjeron en el segundo mes cuando consiguió adaptarse al entorno. Aprendió los números del uno al cinco, sabía contar los dedos de las manos y entendía que ambas manos tenían los mismos dedos porque eran iguales. Comprendía cuantos conformaban su familia y hasta cuantos niños había en clase. Realmente inteligente.
- Vocabulario y canciones: En un mes ganó una destreza verbal increíble, pasamos de no hablar nada, a aprenderse el nombre de todos los niños del colegio y los de las señoritas. Explicaba con gran precisión (siempre en relación a su edad) todo lo que quería hacernos saber. Se comunicaba muy bien y empleaba oraciones largas. Las canciones le sirvieron para aprender palabras nuevas.
- Juego libre y juego simbólico: No es una niña a la que jugar le llame demasiado la atención, no se recrea en el juego. Ha preferido estar de pie junto a mí en las horas de patio, y viendo como cambiaba los culetes a los demás niños en vez de jugar con el resto.
- Inglés. Muy buen comienzo. Ha aprendido colores, animales y números. Su aprendizaje es rápido y espontáneo. Se les informó a los padres para que lo tuvieran en cuenta a la hora del

curso próximo y poder buscar un profesor particular o que se involucraran ellos con el aprendizaje de otra lengua.

- **Música y cuentos auditivos:** Es de los pocos niños que no muestran rechazo por los cuentos auditivos, no le resulta extraño oír voces sin ver las caras de las personas, por lo que como con la música se ha podido trabajar con ella a través de ellos. Ha aprendido la nota DO y en qué lugar se coloca del pentagrama, así como los instrumentos y sus sonidos y la discriminación auditiva.
- **Motricidad y esquema corporal:** Su motricidad era buena, pero se ha visto menguada por su falta de alimentación (que ha de partir de casa), y aunque tiene un buen equilibrio, se sienta sola en la silla, tiene destreza para mover objetos, la falta de fuerzas hace que cada actividad le cueste mucho más esfuerzo que al resto, o que incluso no tenga ganas de realizarlas, ya que el simple hecho de levantarse le supone un gran esfuerzo. Aunque no muestra rechazo por ninguna actividad. Ha aprendido a diferenciar la mano izquierda de la derecha.
- **Motricidad fina.** Su destreza óculo manual es buena, Trabaja bien, es organizada y responsable. Ha aprendido a pintar sin salirse demasiado de los márgenes, a pegar gomets y a explorar los diferentes materiales que trabajamos. Es muy receptiva.
- **Socialización:** Aunque no muestra interés por el juego ni individual no colectivo, es una niña sociable, es muy afectuosa y receptiva. Es como una “mama” para los demás. Siempre está atenta de los demás niños, les abraza y les da besos. Es cariñosa.

Sujeto 5. IV

IV es un niño con un alto coeficiente intelectual. No se le han hecho estudios todavía, pero he trabajado con él de manera individual y aislada y presenta unos resultados increíbles, incluso mejores que los del aula de 3 años, como hacer un puzle de encajables de 21 piezas en 40 segundos. Vino al colegio con un amplio contenido aprendido y una disposición al centro muy grande, lo que ha supuesto una gran ventaja a la hora de adaptarse.

- **Matemáticas:** Ya sabía los tres primeros números, y en estos tres meses ha aprendido el número cero y del 4 al 10 incluido. Le produce una gran satisfacción personal aprender, por lo que le motiva a seguir aprendiendo. Le parece divertido saberse las respuestas. Además de que siempre quiere contestar y realizar los ejercicios aunque no le toquen a él. Gran iniciativa.
- **Vocabulario y canciones:** Tiene un gran vocabulario. Tiene un hermano mayor con una diferencia de un año, con el que habla mucho y eso le da cierta ventaja. Se expresa muy bien y aprende rápido, tiene muy buena memoria y una gran capacidad de atención. Ha

memorizado casi todas las canciones que se han trabajado durante este trimestre. Es increíble el ritmo al que aprende.

- Juego libre y juego simbólico. Le gusta mucho jugar. El juego libre le produce una gran diversión, sin dejar de pensar en los contenidos aprendidos, siempre quiere saber más, tiene una gran curiosidad. Por el contrario el juego simbólico no lo realiza, no tiene instinto de recrear situaciones ni repetir las ya vividas, por lo que juega de manera libre.
- Inglés. Ha aprendido colores, formas, animales y números. Es extraordinario ver su proceso y evolución diarios. Se puede trabajar con él a través de juegos, fichas, bits, canciones...es receptivo a todo y siempre muestra grandes resultados.
- Música y cuentos auditivos: Le encanta. Es lo que más satisfacción le produce, las canciones, los sonidos, los cuentos...todo lo que sea estimulativo visual y auditivamente le fascinan. Ha aprendido los diferentes sonidos, los nombres de los instrumentos, la colocación de los mismos al tocarlos, las primeras notas de la escala musical...
- Motricidad y esquema corporal: Vino teniendo un gran desarrollo motor, pero ha mejorado mucho, corre, salta, está aprendiendo a dar la voltereta. Su equilibrio es muy bueno y su disposición también.
- Motricidad fina: Le aburre soberanamente. Es lo único en lo que no muestra interés, aunque hemos avanzado notablemente. Al principio no quería realizar las fichas ni los talleres, no le motivan, y aunque continúan sin llamarle la atención, hemos conseguido que se sienta y las realice, aunque es periodos más breves de tiempo que el resto de los niños. Se le ha procurado recompensar siempre su trabajo y buscar las actividades que dentro del desarrollo óculo manual le pudieran interesar más.
- Socialización. Es increíblemente sociable aunque poco afectuoso. Tiene buena relación y disposición hacia el resto de los niños, le encanta compartir y jugar con los demás, pero no se muestra afectuoso, no abraza ni da besos como muchos otros niños.

Sujeto 6. CS

CS es un niño que está empezando a dar resultados visibles ahora, le ha costado mucho empezar a desenvolverse y a mostrar interés por lo que hacemos. No habla absolutamente nada y es casi inexpresivo gestualmente.

- Matemáticas: Que no hable no significa que no me entienda, y la verdad es que ha asimilado los tres primeros números. Con él trabajo a través de fichas, bloques y dibujos, ya que oralmente no me responde. Pero aún le queda mucho por aprender, está empezando ahora a mostrar verdadero interés por lo que ve y escucha.

- **Vocabulario y canciones:** No habla nada, pero entiende las canciones y le gustan los gestos y bailar. Cuando quiere cantar alguna de las que yo nombro, él dice “aaaaa” en tono grave y así es como nos comunicamos.
- **Juego libre y juego simbólico:** Es de llanto fácil y muy desobediente. Realmente juega a lo que quiere sin encontrar diferencias entre uno y otro. Se dedica a coger los juguetes y jugar, no busca crear situaciones ni recrear. Recopila objetos, intenta quitarle a los otros niños los suyos y cuando se enfada, tira todo al suelo y llora.
- **Inglés:** Lo ignora, no le gusta y se distrae con gran facilidad. No presta atención. Tampoco tiene un vocabulario amplio y el no expresarse supongo que dificulta e interés hacia otra lengua que apenas conoce.
- **Música y cuentos auditivos:** La música le gusta mucho, aunque se cansa con facilidad. Es un niño que se cansa muy pronto de todas las actividades. En casa tampoco trabajan demasiado con él, por lo que todos los avances, son un logro.
- **Motricidad y esquema corporal:** A pesar de todo, su motricidad es bastante buen, aunque ha costado, ya que al principio se negaba a realizar los recorridos, se sentaba y se quejaba. Poco a poco fue ganándole el interés, o quizá el ver que los otros niños se divertían, y esta última semana esperaba los recorridos con gran interés, incluso levantándose el primero en cuanto está montado. Su equilibrio ha mejorado, aunque aún le cuesta sentarse solo en una silla o bajar de una bicicleta.
- **Motricidad fina:** Es escasa, no le interesa demasiado. Se cansa con facilidad, y solo le gusta pintar.
- **Socialización:** Actualmente es un niño sociable, aunque ha costado casi dos meses y medio que empezara a tener una buena relación de contacto con los otros niños. Siempre venia llorando a clase, y estas dos últimas semana viene siempre contento y sonriendo. Su adaptación ha sido más lenta y se está familiarizando ahora con todo lo que ve. Está entendiendo que la guardería es para todos los días, y se está acostumbrando a unas rutinas y a unos horarios.

Sujeto 7. AX

AX es de los más pequeños de clase, junto con los mellizos y JG. Es un niño muy vivo, y aunque es de los pequeños, pues entró con un año y tres meses, es bastante más espabilado y receptivo que alguno de los mayores. Entró sin saber hablar y andando aun con dificultades. Su evolución ha sido increíble. Tendrá muy buenos resultados a final de curso. Su desarrollo es notable.

- **Matemáticas:** Ha aprendido el número uno y dos, además de a decirlos de forma oral. El resto de conceptos le cuestan más asimilarlos, pero teniendo en cuenta su edad es una evolución normal. Aunque no haya afianzado más conceptos le gusta escuchar y presta atención a los trabajos con manos o con fichas.
- **Vocabulario y canciones:** Entró sin hablar, y a través de las canciones y los cuentos, ha ido aprendiendo palabras y ha comenzado a expresarse oralmente. Son palabras sueltas pero que guardan relación con el contexto. La estimulación que ha obtenido a través de estas ha sido muy grande, y le ha permitido comenzar a hablar. Las canciones le gustan mucho y se pone a bailar enseguida. Es muy alegre.
- **Juego libre y juego simbólico:** AX no diferencia el juego simbólico del libre, y actúa en ambos de la misma manera. Le proporciona una gratificación personal, pero no establece diferencias ni normas, le da igual que sean coches, marionetas, peluches o cocinitas...su actividad sobre ellos es la misma, no recrea situaciones, ni se ciñe al papel del juguete. Sin embargo se divierte y se relaciona con los demás niños.
- **Inglés:** No le llama la atención, no comprende lo que se hace o dice, y a esta altura del curso no me preocupa, ya que es mejor que acabe de asentar conceptos en castellano y que su vocabulario sea un poco más fluido, y que después comience a explorar una segunda lengua.
- **Música y cuentos auditivos:** Le encanta la música, los cuentos auditivos menos, aunque han servido para poder trabajar las onomatopeyas y el silabismo. Ha aprendido a tocar el tambor y la pandereta, y a discriminar algunos sonidos del hogar, como el grifo del agua o el sonido de un coche.
- **Motricidad y esquema corporal:** Para ser pequeño, su motricidad ha mejorado mucho. Entró dando algún traspie, y gracias al entusiasmo que ha puesto en todas las actividades motrices, su desarrollo corporal se ha desarrollado mucho. Su equilibrio sobre un cilindro es muy bueno, y ha aprendido a sentarse sólo en las sillas y juguetes del patio. Le cuesta aun bajar escaleras, pero en cambio las sube muy bien. Ha comenzado a rodear objetos y a coger pelotas con las manos.
- **Motricidad fina:** Le gusta, pero no acaba de trabajarla bien. Ha aprendido a coger una pintura, aunque no sé si es diestro/zurdo o ambidiestro, ya que trabaja con ambas manos. Supongo que conforme se trabaje con él, se llegara a establecer una forma de trabajo y él comprenderá que no realiza las mismas acciones con ambas manos de la misma forma. El trabajo en mesa no le llama la atención, pero los murales sí, le gusta pegar gomets, hacer dibujos, poner algodón...le gusta tocar y experimentar. Aunque aún queda mucho que trabajar en este aspecto.

- **Socialización:** Es muy sociable y muy vivo. Es un niño alegre que siempre tiene una sonrisa en la cara. Muestra mucha disposición al contacto con los demás niños. Además siempre intenta comunicarse con ellos de manera oral, y se expresa gestualmente sin complicaciones.

Sujeto 8. HT

HT es de los mayores del grupo, pero no han trabajado con él en casa. Sus padres llevan turnos de trabajo complicados y cada día de la semana viene a un horario diferente, y como tampoco está todo el tiempo con sus padres, éstos le dan todos los caprichos, sin marcar normas ni pautas ni límites, por lo que está aprendiendo aquí lo que es una regañina o un castigo. Comenzó el curso sin hablar, y sin hablar continua, a excepción de la palabra “luz” que es lo único que sabe decir, gracias a una tienda de luces por la que pasan todas las mañanas. Pero que no hable, no significa que no asimile.

- **Matemáticas:** No presta demasiada atención a los trabajos con paredes, se distrae con gran facilidad y lo cierto es que no ha mostrado ningún interés por los números. No ha afianzado ningún concepto salvo el número tres, pero de repetirlo en las canciones antes de cantar. Sin embargo si muestra interés cuando los trabajamos con los dedos o con dibujos.
- **Vocabulario y canciones:** Su vocabulario sigue exactamente igual que cuando entró. Ya tiene más de dos años y comenzó sin decir una palabra, y sin el trabajo en casa, le va a costar mucho llegar a tener un vocabulario fluido. En este aspecto lleva un retraso grande, aunque si se trabajase bien podría avanzar a un ritmo que le permitiera entrar al colegio el curso que viene hablando. Pero como en todo, el trabajo de los padres es fundamental. Ha aprendido alguna palabra como sea “azul” pero no la relaciona con el concepto, simplemente la ha interiorizado. Diferencia animales y el color rojo, pero todo el trabajo que se hace con él, es a través de fichas, dibujos, bits...de manera que pueda señalar, ordenar o separar.
- **Juego libre y juego simbólico:** No diferencia la finalidad de ninguno de los dos. Se dedica a coger objetos y tirarlos cuando se cansa, o le da el mismo trato a todos los juguetes. HT es un niño grande y con bastante fuerza, por lo que aunque no es un niño malo, hay que controlarlo un poco porque es muy bruto jugando.
- **Inglés:** No ha mostrado un ápice de interés. Las canciones le hacen gracia y las sigue gestualmente, pero no ha afianzado conceptos. Ninguno.
- **Música y cuentos auditivos.** Los cuentos auditivos a no ser que salgan animales no le gustan, no les presta atención y se pone a jugar con el niño que tenga al lado. La música por

el contrario le entusiasma, los sonidos, los colores, las diferentes formas...ha aprendido a tocar el tambor y la pandereta.

- Motricidad y esquema corporal: Su motricidad es buena, tiene un buen equilibrio y sabe subir y bajar escaleras y rampas. En estos tres meses hemos ganado equilibrio y relajación. Ha aprendido a estar sentado durante un breve espacio de tiempo y a escuchar.
- Motricidad fina. No le gusta trabajar, es un poco "vago", en casa no trabajan con él, por lo que todo el trabajo se ha de comenzar aquí, y cuesta más que llegue a tener un hábito de rutina. Ha costado mucho que realizara las fichas, en este sentido es muy poco autónomo, y hay que estar pendiente de él. Se distrae con gran facilidad y no llega a comprender bien las explicaciones. Le falta una base de trabajo. Aunque ha habido diferencia desde que entró hasta el último día del primer trimestre, ya que ha acabado su cuadernillo de fichas, ha aprendido a despegar gomets y ha participado de manera voluntaria en los últimos talleres que se han realizado en clase.
- Socialización. HT es un niño abierto, y aunque le costó relacionarse al principio con los demás niños, ya que entraba llorando y solo quería a su "mama", el día a día ha hecho que se abra a los compañeros y que su relación con ellos sea animada, divertida y fácil. Los diferentes horarios que lleva tampoco hacen más fácil su adaptación, pero la verdad es, que lo lleva bien. Juega con todos los niños y es muy gracioso.

Sujeto 9. JG

JG es uno de los niños que más ha avanzado en estos meses, su evolución ha sido impresionante y su desarrollo ha sido bastante completo. Es uno de los más pequeños de la clase, junto con los mellizos y el sujeto AX. JG ya había estado en la clase de los bebés, pero entró sin apenas hablar nada.

- Matemáticas: Ha aprendido los números hasta el cuatro, pero sólo sabe expresar los tres primeros de manera oral, el resto los trabajamos con fichas y dibujos. Es capaz de seguir la numeración que hago yo tanto con la vista como con los dedos. Y sabe cuántos años tiene. Para él todo esto es un gran avance. Es un niño muy despierto por lo que irá ampliando vocabulario con facilidad en los próximos meses.
- Vocabulario y canciones: Si consideramos que entró sin hablar, ha tenido un gran avance. Es capaz de expresarse con palabras sueltas y está empezando a hacer frases breves. Se interesa por hacer que los demás le entiendan, y busca la manera que más fácil le resulta para comunicarse. Las canciones le están siendo de gran ayuda a la hora de ampliar su vocabulario, ya que le son muy gratificantes y le hacen estar contento. Está comenzando a memorizarlas y seguir los ritmos.

- **Juego libre y juego simbólico:** JG es un niño muy vivo, y le encantan los juegos de coches y las marionetas. Siempre quiere enseñar lo que tiene y lo que hace. Le gusta que jueguen con él. Se entretiene y se divierte. Con el juego simbólico le encanta preparar comidas, y usa las marionetas para identificar a papa y a mama. Recrea situaciones que vive de manera cotidiana y diaria.
- **Inglés.** No asimila todavía los concepto en inglés, aunque si los reconoce en castellano, como sean los colores o los animales. No muestra rechazo.
- **Música y cuentos auditivos:** Los cuentos auditivos no le gustan nada, de hecho ha aprendido cual es el botón del radiocasete que sirve para pasar hacia adelante las canciones y los cuentos, y en cuanto suena un cuento, se acerca y le da al botón para que suene otra cosa diferente. Sin embargo las canciones, la discriminación de sonidos...le encantan, y le encanta bailar. Los instrumentos cuanto más graves (tambor) más le llaman la atención, y los que llevan campanitas (pandereta) también. Su discriminación auditiva es buena, reconoce los sonidos de la clase y de la casa.
- **Motricidad y esquema corporal:** JG para ser de los más pequeños, físicamente es de los más grandes, y su desarrollo corporal es muy bueno. Tiene muy buen equilibrio, se sienta y se levanta con facilidad, mantiene objetos en las manos y los desplaza sin problemas. Y ha avanzado mucho en subir y bajar escaleras, ya que al principio se abalanzaba sobre ellas, y ahora ya los sube y baja de uno en uno. Está empezando a saltar y aplaude muy bien.
- **Motricidad fina:** Su motricidad está mejorando notablemente. Ha aprendido a agarrar una pintura, a abrir la mano y dejarla en una posición durante un pequeño espacio de tiempo, a colocar gomets y a situar objetos en lugares determinados.
- **Socialización:** JG es realmente un niño muy sociable, le encanta que le miren, que jueguen con él y compartir los juguetes. Siempre quiere más juegos y le encanta que le persigan. Es muy receptivo a las emociones de los demás niños, y es muy cariñoso.

Sujeto 10. JA

JA es un niño cuyos padres están separados y no tiene demasiado trato con su padres, por lo que básicamente vive con su padres y sus abuelos maternos. Nunca han trabajado con él, ya que en el momento que llora todas las actividades se cortan al momento, y se centran en que deje de llorar. Es un niño sin motivaciones ni intereses, además de un poco "vago". No muestra interés por aprender ni por relacionarse. Muerde y pega.

Realmente su evolución ha sido casi insignificante, al menos hasta ahora.

- **Matemáticas:** No habla y apenas se expresa, su expresión facial es siempre la misma por lo que a veces no sabes si está interesado o no en lo que se está haciendo. No ha interiorizado conceptos, ya que con él se ha trabajado a través de fichas, ya que no habla, pero tampoco ha afianzado conceptos de esta forma.
- **Vocabulario y canciones.** No ha dicho ni una palabra en los tres meses que lleva en el centro, sus padres tampoco muestran una excesiva preocupación...por lo que realmente he estado trabajando sola con él... Muestra interés por las canciones y algunas le hacen sonreír, aunque es bastante inexpresivo. No le gusta bailar y no se mueve demasiado.
- **Juego libre y juego simbólico:** Es lo único en lo que muestra verdadero interés, aunque más en el juego libre, ya que en el simbólico reacciona de la misma forma. Es la única manera en la que se entretiene y en la que interactúa un poco con los demás niños. Es muy posesivo y siempre quiere abarcarlo todo sin dejar nada al resto. Siempre acaba llorando y sentado en la alfombra.
- **Inglés:** Tampoco ha afianzado conceptos, pero porque realmente tampoco los ha asimilado en español.
- **Música y cuentos auditivos:** Las canciones le divierten, pero durante un corto espacio de tiempo. No muestra tampoco interés por los cuentos y en cuanto se cansa de realizar una actividad, llora. Es bastante inconstante.
- **Motricidad y esquema corporal:** Es escasa, aunque ha mejorado notablemente en estos meses. Su equilibrio ha mejorado y ha aprendido a subir y bajar las escaleras. Sin embargo hay que levantarlo siempre del sitio y ponerlo en pie, ya que él no se levanta porque nada le llama la atención. Tiene un gran retraso en todas las áreas, aunque espero que de aquí a final de curso su evolución sea progresiva y que por fin pueda contar con la ayuda de la familia.
- **Motricidad fina:** Casi inexistente. No le gusta trabajar, ni explorar ni experimentar. Lo único que hace es chupar los materiales con los que trabajamos y arrugar cualquier dibujo o ficha que pueda llegar a hacer...como en casa no trabajan con él, tampoco sabe lo que puede dar de él en estas circunstancias. Tampoco le riñen ni le castigan por actuar mal, así que eso también lo está aprendiendo aquí.
- **Socialización:** Es un niño bastante apático y asocial. No ha tenido relación con otros niños y aun después de traerlo a la guardería, sigue sin tener contacto con otros fuera de aquí. Esta sobreprotegido. Tiene un carácter complicado y en cuanto no tiene lo que quiere, llora. El llanto es su arma de provocación y protesta, sin olvidar que muerde y pega. Lo que aun hace más difícil que el resto de niños se acerquen a él.

Sujeto 11. AL y Sujeto 12 LY (Mellizos)

Estos dos sujetos son mellizos, y son de los más pequeños de clase. Su carácter es muy diferente y su evolución y desarrollo también. Ambos habían estado ya el curso pasado en el centro en el aula de bebés, por lo que su adaptación este curso sería más fácil y breve. Entraron sin haber comenzado a hablar.

- Matemáticas: El sujeto AL aprendió los cinco primeros números y el número 8 de forma independiente. Entendió cuántos dedos teníamos en una mano, y que por lógica teníamos otros cinco en la otra mano. Los miembros que componían su familia, y a saber contar los tres primeros números de carrerilla y de manera alternada. El sujeto LY en cambio ha tenido una asimilación de conceptos más lenta, aunque es realmente espabilada e inteligente, muy despierta. Aprendió los tres primeros números, aunque sólo ha aprendido a decir el dos y el tres de manera oral. Entiende que tiene un hermano y que sus padres son dos personas.
- Vocabulario y canciones: AL ha tenido un desarrollo oral increíble, comenzó sin hablar y ahora mismo sabe decir el nombre de la mitad de los compañeros de clase, el mío, sabe nombrar todos los juguetes, se expresa bien cuando quiere pedir o necesita algo, aunque siempre con palabras o frases muy cortas. Ha aprendido sonidos y está aprendiendo fragmentos de canciones que cantamos diariamente. LY todavía sigue sin hablar, aunque se hace entender de maravilla, su expresión gestual es muy buena, y se que interioriza las cosas porque asimila los gestos de las canciones y trabaja muy bien con fichas, bloques o dibujos. Cada día va soltando más onomatopeyas y a final de curso hablara casi seguro sin ningún problema.
- Juego libre y juego simbólico: Ambos están muy abiertos a ambos juegos. Al ser niños tan abiertos han podido disfrutar de situaciones que otros niños no pueden, o no llegan a vivir completamente. El juego libre les encanta, independientemente del juego que sea, se divierten y se relacionan con los demás niños de manera abierta y sin pretensiones. Con el juego simbólico recrean situaciones cotidianas, echan agua en un vaso, te ponen comida en el plato, o te dan puré con la cuchara. Son acciones que ellos experimentan tanto en casa como aquí.
- Inglés: Al ha aprendido a decir gato, y está comenzando a asimilar un poco los colores. Le atraen las canciones, pero no ha afianzado conocimientos. Con LY pasa algo parecido, también porque ella aún no ha afianzado todos los conceptos en castellano. Sin embargo ninguno repele esta nueva lengua, lo que es algo muy positivo y más a esta edad.

- **Música y cuentos auditivos:** A ambos sujetos les encanta la música, las canciones, los instrumentos. Son niños muy abiertos a todas las experiencias nuevas, no les asusta nada y siempre quieren ser los primeros en probar todo lo nuevo que entra en clase. Han aprendido a diferenciar sonidos, y a interpretar gestualmente como se tocan cada uno de ellos (tambor, guitarra, flauta...) los cuentos auditivos no les gustan demasiado, aunque si son cortos los toleran. Sin embargo el sujeto AL cuando escucha un cuento en el radiocasete siempre me pide que sea yo quien los lea.
- **Motricidad y esquema corporal.** El sujeto AL tiene una buena motricidad, ha ido mejorando progresivamente a lo largo de estos meses, en especial en el último. H avanzado mucho. Tiene un mayor equilibrio, está empezando a saltar, y ha aprendido a subir y bajar solo de la mayoría de los sitios. LY ha tenido un buen desarrollo corporal, sin embargo aún le hace falta algo más de tiempo para llegar a ser completo. No para quieta, y le encanta que la zarandeen, está aprendiendo a dar la voltereta y a arrastrarse por el suelo. A gatas tiene una velocidad increíble. Le cuesta un poco bajar los escalones de uno en uno, pero su evolución es realmente buena.
- **Motricidad fina:** Los dos tienen muy buena motricidad fina, debemos de tener en cuenta que apenas pasan el año y medio. Pero han aprendido a sentarse solos en las sillas, y a agarrar de manera adecuada las pinturas. Saben mantener los materiales sobre la mesas, y despegan las pegatinas ellos solos. Entienden y atienden a las explicaciones y realizan las fichas de manera satisfactoria sin demasiadas guías.
- **Socialización:** Ambos sujetos son muy sociables y empáticos. No han tenido ningún problema, ni a la hora de la adaptación ni en relacionarse con otros niños. Son muy abiertos, vivos y divertidos. Comparten los juguetes y han aprendido muy bien los horarios y las rutinas de clase.

Viendo los satisfactorios resultados obtenidos, y la importancia que se le ha dado al juego simbólico, y como ha permitido que los alumnos crearan y desarrollaran experiencias y situaciones nuevas... ¿porque no introducir el juego simbólico en estas edades?

1. PIAGET, VIGOTSKY Y EL JUEGO SIMBÓLICO A LOS 2 AÑOS

Piaget y Vigotsky son dos de los autores que más importancia le han dado al juego dentro del aprendizaje y que mayor alusión tienen para el mundo educativo.

Vigotsky dentro de su teoría constructivista otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Para él, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del

desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. A través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en las primeras edades destacando dos fases significativas:

- La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos. Da importancia al entorno socio-cultural más inmediato, en este caso, la familia.
- La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de "*juego dramático*" el mundo adulto.

Piaget estableció una especie de círculo vicioso en el que el niño necesitaba tener una representación mental del mundo para poder asimilar y adaptarse a él, y una vez adaptado al mundo que lo rodeaba poder aprender, madurar y a través de esa maduración poder jugar y a través del juego poder tener una mejor representación del mundo y adaptarse mejor a él. Piaget entendía que la mejor manera de adaptarse al mundo era a través el juego, ya que se creaba una situación única y personal entre el niño-juego-su entorno; sin embargo Piaget establece estadios en los que encuadra los juegos por edades. Si centramos la atención en el estadio 5 -reacciones circulares/estadio de exploración, Piaget establece que en esta edad (12-18 meses) los niños comienzan a explorar y a imitar, crean rituales, pero no hay conciencia del simbolismo del juego. En el estadio 6 – Transición del juego motor al juego simbólico (18-24 meses), establece que el símbolo lúdico aparece en forma de esquemas simbólicos generándose las representaciones en ausencia del acto o modelo a imitar. Y por último, a partir de los dos años, es cuando surge el apogeo del juego simbólico, momento en el que aparece e impregna la imaginación y la enriquece, crea seres imaginarios, el niño recrea situaciones que le son agradables o que le han sido prohibidas.

Si tenemos en cuenta los resultados de los niños durante estos tres meses, podemos observar que ha habido niños que han creado esa relación con el entorno, lo han asimilado, se han sentido parte de ese mundo y parte diferenciada del mismo, y que por su maduración han llegado a experimentar antes de los dos años un juego simbólico enriquecedor y sano. No se puede generalizar, al igual que tampoco se deberían de generalizar los estadios de Piaget, ni las fases de Vigotsky, ya que cada niño evoluciona y se desarrolla a un ritmo diferente, y tiene una visión del mundo y de sí mismo en relación a él, muy distinta también.

Si nos basamos en los sujetos MT (1 año y 6 meses) LR (2 años), MR (2 años) y JG (1 año y 6 meses) y tenemos en cuenta que comenzaron el curso con tres meses menos, podemos observar que en estos sujetos, debido a su maduración y asimilación, el juego simbólico en ellos se ha creado

antes casi del año y medio, de hecho en los sujetos MT y JG al año y tres meses. Siendo capaces de crear situaciones reales, imitando el día a día de sus casas, pero también creando situaciones nuevas en las que experimentan situaciones que les son prohibidas o desconocidas, como sea beber vino, usar un teléfono, meter comida en una sartén, peinar y echar colonia a otros niños, o incluso intentar cambiarles el culote...son situaciones que viven, experimentan o desean experimentar, y que gracias a su nivel madurativo (no conceptual), son capaces de llevar a cabo. Y con niños de más de dos años, la situación es la misma, no todos los niños con dos años o más, son capaces de crear situaciones a través del juego simbólico, ya que su nivel madurativo y su adaptación y entendimiento del mundo y de su entorno son menores a lo que deberían de ser a sus edad. Por lo que debemos de entender que generalizar nunca es correcto y menos a estas edades tan tempranas.

Sin embargo, no debemos de confundir un nivel madurativo con un nivel mayor de adquisición de conceptos, que un niño sea capaz de absorber conceptos, no significa que su maduración a la hora de entender y adaptarse a las situaciones más cotidianas sea mayor que la de los demás. Se debe de evaluar y valorar cada aptitud, proceso y maduración como puntos diferentes de un desarrollo completo.

CAPÍTULO 4 CONCLUSIONES GENERALES

En apenas tres meses se han alcanzado con éxito todos los objetivos planteados al principio de este estudio. Ciertamente, que en función del sujeto han tenido un desarrollo mayor o menor, sin embargo, todos han mostrado una evolución personal progresiva a su edad y madurez. Si dejamos de manera permanente el juego como estrategia de aprendizaje, a final de curso habremos obtenido niños altamente cualificados conceptual, social y actitudinalmente.

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula y en edades tan tempranas, ha permitido crear un ambiente discernido, en el que los alumnos se sienten seguros y en el que la estimulación es constante. Son actividades con trasfondo pedagógico que generan un aprendizaje significativo ajustándose a las necesidades, debilidades y evolución diaria del alumno, permitiendo aprender sin estrés ni control, y de una manera divertida que les produce placer y satisfacción personal. A lo largo de estos tres meses se han observado los cambios gestuales, conceptuales y actitudinales en todos los alumnos y el entusiasmo que han demostrado en cada actividad, ya que a esta edad, siempre se debería de aprender a través del juego y las actividades lúdicas. El juego cumple su función de enlazar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales y fomentar los valores del compañerismo, la socialización y el respeto mutuo.

Al incluir el juego en las actividades diarias, se les enseña a los niños, que aprender es fácil, divertido y que tiene un refuerzo positivo que nos sobre estimula a seguir jugando y aprendiendo.

Hemos visto que no todos los resultados han sido igual de positivos, pero si todos los alumnos han mostrado una evolución desde el día que comenzaron hasta el último día de este trimestre, y con empeño, perseverancia, refuerzo y la continuidad del juego como actividad principal, se puede lograr un desarrollo global y óptimo en las primeras edades y etapas educativas.

CAPÍTULO 5 FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN

Viendo los resultados obtenidos en el estudio:

- Se podría volver a retomar el estudio en el último trimestre del curso, viendo las diferencias de aprendizaje entre el segundo y el tercer trimestre. Trabajando en el segundo trimestre de manera más didáctica.
- Realizar el estudio con un grupo control y ver si los resultados obtenidos son iguales, o incluso mayores, ya que el proceso de adaptación ya se habría superado, y su miedo al contacto también.
- Se podría experimentar por bloques, trabajar el vocabulario a través del juego, y el resto de bloques de manera más curricular, anotando, si los hubiese, la diferencia de resultados.
- Implicando a las familias. Se podría dividir dos grupos, el primero implicaría la colaboración activa por parte de las familias en casa, y el segundo sería una colaboración más pasiva.

Sin duda, cualquiera de estas líneas de investigación, nos ofrecería resultados sorprendentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Berger, K.S. y Thompson, R.A. (1998). *Psicología en el desarrollo. Infancia y adolescencia*. Madrid, Panamérica.
- Bijou, S.W. (1982). *Psicología del desarrollo infantil*. Mexico, Trillas.
- Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. *Perspectivas*, 16 (1), pág. 79-85.
- Chateau, J. *Psicología de los juegos infantiles*. Edic. Kapelusz. Argentina.
- Chateau., J. (1958) .*Psicología de los juegos infantiles*. Edic. Kapelusz. Argentina.
- Doctoroff, S. (1996). *Parent `s support of infants `object play: A review of the literature*. Reno, U. Nevada, Coll of education. Pág. 15-27
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid. Pablo del Río.
- Espinosa, MV. Vicepresidenta Ejecutiva Junta Nacional de Jardines Infantiles. (2001). *Criterio de Pertinencia Cultural*. Junji Chile
- Etzebarria, F. (2011). *Educación Temprana*. Universidad Internacional de La Rioja
- Freud, S. (1905). *Three essays on the theory of sexuality*. In Strachey (ed): The standard edition of the *complete psychological works of Sigmund Freud*. Vol. VII. (1953). Londres, Hogarth,
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo*. Madrid. Ed Seco Olea.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. Ed. Mencia Granados.
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. Nueva York. Appleton.
- Groos, K. (1901). *The play of man*. Nueva York. Appleton.
- Hall, S. (1904). *Adolescence*. Nueva York. Appleton.
- Jacquin, G. (1954). *La educación por el juego*. Edic. Atenas.
- Lázarus, M. (1883). *Concerning the fascination of play*. Berlín. Dummler.

Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Madrid. Anthropos Editorial.

Newman, B.M y Newman, P.R. (1983). *Desarrollo del niño*. México. Limusa.

Montañés, J. Parras, M. y Sánchez, T. (2000). *Proyecto Feder de investigación 1FD97-1017 MATERIAL PRISMAKER* Univ. Castilla La Mancha pág. 235.

Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona, Fontanella, 1974.

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico, F.C.E (1961).

Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E (1979).

Piaget, J. (1966). *Response to Sutton - Smith*. *Psychological Review*, N° 73, pp.111-112.

Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*, Buenos Aires, 1990, F.C.E pág. 129.

Romero, V. y Gomez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona. Ed Altamar.

Roopnarine, J.L. (1998). *The cultural context of children's play*. En O.Saracho y B. Spodek, *Multiple perspectives on play in early childhood education*. NY, State University of New York Press.

Smith, B. y Roberts, J. M. (1981). *Play, games and sport*. En H. C.Triandis y A.

Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe. 1985.

Stenberg, R.J. (1989). *Inteligencia humana IV*. Barcelona. Paidós.

Torres, C.M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje*. Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario Rafael Rangel y Centro de Investigación para el desarrollo integral.

Vygotsky, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid. Aprendizaje Visor.

Vygotsky, L.S. (1934). *El problema del desarrollo en la Psicología estructural. Estudio crítico*. En *Obras Escogidas I*. (1991). Madrid, Aprendizaje Visor.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.

ANEXOS

Anexo 1

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

D./Dña, con DNI nº, como padre/madre/tutor/a, manifiesta que ha sido informado/a del estudio que se va a llevar a cabo sobre la importancia del juego dentro de las primeras etapas educativas, así como de sus beneficios durante los primeros tres meses de curso y autoriza a su hijo/a a participar en el misma.

He recibido todas las explicaciones que he solicitado sobre el mismo y mi participación no lleva consigo ningún perjuicio ni riesgo para mi salud ni para la de mi hijo/a

He sido también informado/a de que mis datos personales y los de mi hijo/a serán protegidos y el anonimato salvaguardado.

Tomando ello en consideración, OTORGO mi CONSENTIMIENTO para participar en este proyecto.

En _____, a _____ de _____ de 2013.

Fdo. D/Dña

Anexo 2

Canción “Buenos días”

Buenos días para todos (Nos balanceamos hacia los lados)
Buenos días para miiii (Nos señalamos con los dedos hacia nosotros mismos)
Hoy me siento muy contento (Dibujamos con los dedos en nuestra cara una sonrisa)
Hoy me siento muy feliiiiiz (Abrimos los brazos con alegría)
Si estas feliz y lo sabes aplaudirás (Aplaudimos)
Si estás feliz y lo sabes aplaudirás (Aplaudimos)
Si estas feliz y lo sabes...
Muy muy alto lo diraaaas (Levantamos los brazos hacia arriba)
Si estas feliz y lo sabes...gritaaaaaasss...

¡FELIIIIIIIZ! (Gritamos feliz muy alto)

APLAUDIMOS

Anexo 3

Cuentos varios “Max el erizo”



Anexo 4

Canciones para alegrar la mañana

“El arca de Noé”

Estaba el cocodrilo y el orangután (Imitamos a los animales)
Dos pequeñas serpientes y el águila real (Imitamos a los animales)
El gato, el topo, el elefante, no falta ninguno (Imitamos a los animales)
Tan sólo no se ven a los dos icos... (Hacemos gesto de no ver)
Un día Noé a la selva fue (Movemos los brazos como si anduviéramos)
Puso a los animales alrededor de él (Hacemos gesto de ordenar los animales)
El señor está enfadado, el diluvio va a caer (Nos enfadamos y señalamos con el dedo la lluvia)
No os preocupéis, que yo os salvaré (Nos señalamos a nosotros mismos)
Estaba el cocodrilo y el orangután (Imitamos a los animales)
Dos pequeñas serpientes y el águila real (Imitamos a los animales)
El gato, el topo, el elefante, no falta ninguno (Imitamos a los animales)
Tan sólo no se ven a los dos icos... (Imitamos a los animales)

APLAUDIMOS

“El caballo trotón”

Había una vez un caballo que trotaba que trotaba (Nos damos con las manos en las piernas)
Había una vez un caballo que trotaba que trotó (Nos damos con las manos en las piernas)
Su pelo era elegante, su cola color marrón (Simulamos el pelo y la cola del caballo)
Trataba trotaba trotaba (Nos damos con las manos en las piernas)
El buen caballo troto (Nos damos con las manos en las piernas)
Clun clun clun clun (Hacemos ruido con la boca como si fuéramos el caballo trotando)
Un día en el oeste a un vaquero se encontró ¡bieeeeeen!
Un día en el oeste a un vaquero se encontró ¡bieeeeeen!
El pobrecito caballo una espina se clavó (Nos hacemos los dormidos con cara triste)
Trataba trotaba trotaba (Nos damos con las manos en las piernas)
El buen caballo trotó (Nos damos con las manos en las piernas)
Clun clun clun clun (Hacemos ruido con la boca como si fuéramos el caballo trotando)

APLAUDIMOS

Anexo 5 y anexo 7

Números y vocales

Empleamos los objetos de clase para trabajar los contenidos. Al estar puestos en la pared de clase, la visualización de los mismos es diaria y el contacto mayor.



Anexo 6

Colores

Hacemos uso de murales, bloques, posters y fichas para trabajar los colores. Cuantos más materiales diferentes empleemos mejor será su asimilación puesto que les motivará más.



Murales de colores creados por los niños. Pintamos con los dedos y pegamos objetos cotidianos de casa y de clase. Los dejamos expuestos todo el año en la pared.



A través de los bloques y las fichas, trabajamos los colores junto con la motricidad, ya que se han de levantar de su sitio, e ir a tocar el color indicado. Es divertido y ameno. Además, es una forma de que empiecen a prestar atención a lo que realizan el resto de sus compañeros.



Anexo 8

Animales

A través de los bits (estos nos sirven para el castellano y el inglés) trabajamos los animales, su aspecto y su sonido. Con las canciones (En la granja de Pepito) afianzamos conceptos mientras nos divertimos



Anexo 9

Motricidad

A través de los recorridos y las yincanas trabajamos la motricidad, el equilibrio y el desarrollo corporal en general. Tres días a la semana realizamos recorridos diferentes, y los otros dos días de la semana los compensamos con bailes.

Es una actividad divertida y diferente que les encanta.



Anexo 10

Inglés

Con el uso de bits y canciones comenzamos a aprender una lengua diferente.

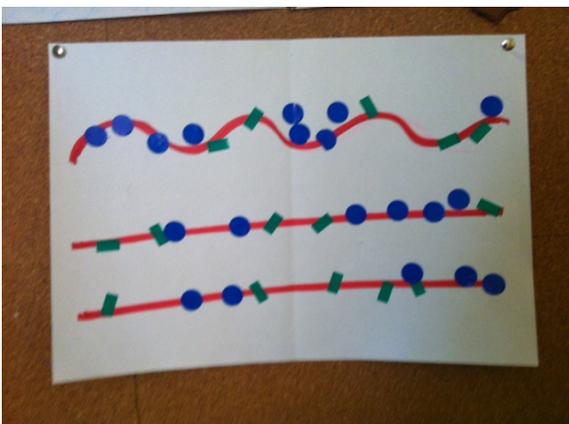


Anexo 11

Motricidad fina y óculo-manual

Trabajamos murales, talleres, fichas de trabajo y fichas complementarias.

El uso de gomets, pinturas de dedos, ceras y materiales escolares diversos como el algodón o el papel higiénico son muy beneficiosos para ellos, ya que van explorando las distintas texturas de los materiales, mientras que ellos solos crean manualidades o completan fichas, por lo que su satisfacción aumenta progresivamente, haciendo que quieran seguir trabajando.



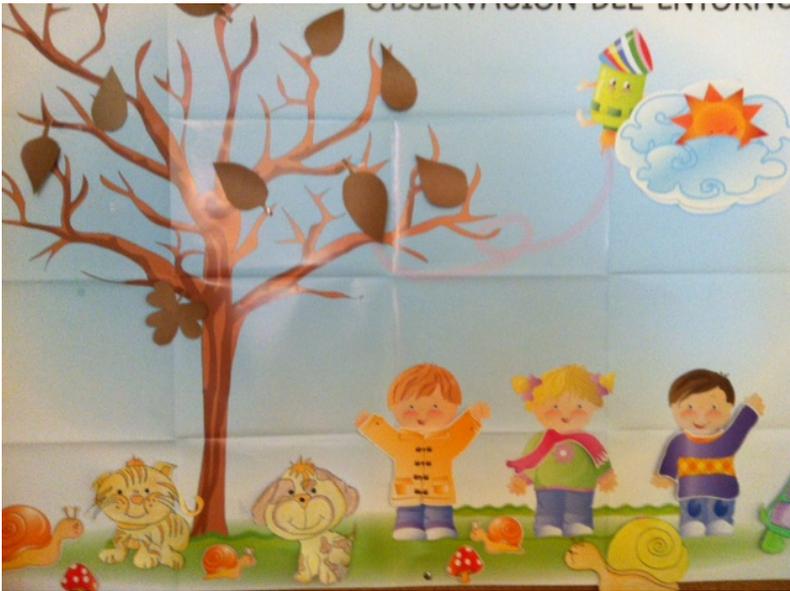
Taller de invierno



Taller de otoño



Taller de otoño. Vestimos a los niños según el tiempo de la estación en la que nos encontramos



Anexo 12

Música

Comenzamos a desarrollar el sistema auditivo a través del manejo de instrumentos (siempre adaptados a ellos), así como de las canciones, melodías y sonidos de nuestro cuerpo.



Anexo 13**Juego libre y simbólico**

A través del juego libre desarrollamos la imaginación y su estimulación. Mientras que con el juego simbólico desarrollamos la capacidad de recrear situaciones y vivir otras que de otra forma no les serían posibles.

**Anexo 14****Construcciones y actividades en grupo**

A través de los juegos en grupo, como los puzzles, las construcciones o los encajables, desarrollan la socialización, se hacen responsables de cuidar su material y comienzan a compartir lo que ellos tienen con los demás miembros del grupo, a la vez que continuamos trabajando la motricidad fina y la afianciación de conceptos de una manera estimulante y divertida.



Anexo 15

Murales para la decoración del aula

Un aula relajado, bonito y estimulante, hace que los niños quieran permanecer en ese aula y que el acudir a ella diariamente sea algo divertido y despreocupado.

