



Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2º ciclo de E.I.

Trabajo fin de grado presentado por: Nuria Bofarull Sanz

Titulación: Grado de Magisterio en Educación Infantil

Línea de investigación: Propuesta de intervención

Director/a: Dra. Nataly Dal Pozzo

El Vendrell ,18 de Julio de 2014

Firmado por: Núria Bofarull Sanz

CATEGORÍA TESAURO 1.1.8

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
1.1 Justificación.....	4
1.2 Objetivos	6
1.2.1 Objetivo general	6
1.2.2 Objetivos específicos	6
2. Marco teórico	6
2.1. El juego y sus características	6
2.2 Teorías del desarrollo infantil	8
2.2.1 Teoría de Freud.....	8
2.2.2 Teoría genética de Piaget.....	9
2.2.3 Teoría socio-histórica de Vygotski	12
2.3 El juego simbólico	13
2.3.1 Antecedentes al juego simbólico	13
2.3.2 Diferentes tipos de juego	14
2.3.3 Dimensiones y secuencia en el desarrollo.....	15
2.4 Desarrollo del lenguaje de los 0 a los 6 años	18
2.4.1 Del balbuceo a las primeras conversaciones	18
2.4.2 La adquisición del lenguaje	20
2.5 Relación entre juego simbólico y lenguaje	21
2.5.1 Situaciones que favorecen el lenguaje	21
2.5.2 Juegos y canciones	21
3. Marco metodológico y propuesta de mejora	22
3.1 Marco metodológico	22
3.2 Contextualización	23
3.3 Objetivos de la propuesta.....	24
3.3.1 Objeto general	24
3.3.2 Objetivos específicos por áreas	24
3.4 Metodología.....	25
3.5 Recursos	26
3.6 Aspectos de espacio y tiempo.....	27
3.7 Actividades	27
3.8 Propuesta de evaluación	44
4. Conclusiones y prospectiva.....	45
4.1 Conclusiones	45
4.2 Limitaciones y prospectiva.....	48
5. Referencias bibliográficas y bibliografía	49
5.1 Referencias bibliográficas.....	49
5.2 Bibliografía.....	50
6. Anexo	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	14
Tabla 2.....	29
Tabla 3.....	30
Tabla 4.....	33
Tabla 5.....	34
Tabla 6.....	36
Tabla 7.....	37
Tabla 8.....	39
Tabla 9.....	40
Tabla 10.....	42
Tabla 11.....	43
Tabla 12.....	51
Tabla 13.....	52

RESUMEN

En esta propuesta se fomenta la utilización del juego simbólico como praxis para potenciar el lenguaje en los más pequeños. Por ese motivo se ha realizado una propuesta de intervención que presenta un programa de actividades pensado para desarrollar el lenguaje mediante el juego y sobretodo mediante el juego simbólico. Se pretende establecer así, una pauta o rutina dentro del horario lectivo, en donde se pueda trabajar el lenguaje mediante el juego. Se ha realizado esta propuesta teniendo en cuenta las características de la etapa evolutiva del alumnado para el cual ha sido pensada, es decir, alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil y concretamente de 3 a 4 años. De este modo, se conocen sus características, sus periodos sensitivos y se conoce el momento oportuno para aprender mediante el juego y es aquí donde potenciar el aprendizaje de conceptos, capacidades y habilidades que fomentan el desarrollo integral del niño.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil, juego simbólico, lenguaje, desarrollo integral, representación e imitación.

1. INTRODUCCIÓN.

1.1 Justificación.

El interés en el juego, y en particular en el juego simbólico, surgió a raíz de la realización de la primera fase de las prácticas del Grado de Magisterio Infantil y después de cursar la asignatura Educación Temprana, en la que se analizó la importancia de este, en el desarrollo de los niños/as en la etapa infantil.

Al mismo tiempo, a partir de la asignatura Didáctica de la Lengua española e inglesa, pude ver como mediante el juego los niños¹ aprenden a comunicarse y adquirir conocimientos, de una manera motivadora y eficaz. En estas asignaturas se pudieron analizar diferentes metodologías y recursos para la adquisición de la lengua de una manera positiva, lúdica y natural.

Si se considera que el juego y el lenguaje forman parte del desarrollo natural del niño, se pueden unir ambos factores para potenciarse el uno al otro. A partir de esta afirmación/ hipótesis se pretende presentar una propuesta de mejora para nuestras escuelas, donde quedará reflejado las fases del juego, evolución y cómo mediante éste se puede beneficiar de alguna manera la aparición del lenguaje.

Con el juego los niños aprenden a comunicarse utilizando las palabras, los gestos, el lenguaje corporal, los movimientos y mediante el juego simbólico y el de "y si fuera" se amplían sus experiencias, se adquieren los roles, ponerse en el lugar del otro y se

¹ Nota genérica: En las ocasiones en las que aparece el término "niño" se refiere a niños y niñas.

fomenta la empatía. En este mundo de fantasía no se tiene miedo al error, ni a experimentar y se convierte en un espacio ideal para aprender.

Este será el punto de partida de este estudio, en el que se presentará la importancia del juego en el desarrollo evolutivo de los niños, tanto a nivel motor, comunicativo como emocional y social. Se centrará, así, en cómo el juego puede ayudar a la comunicación y a la adquisición del lenguaje, aspecto fundamental en la etapa infantil. Es por ello que considero que como maestros debemos conocer en qué consiste, sus fases, su evolución y cómo fomentarlo en el aula y en los espacios exteriores disponibles.

Para ello se realizará una propuesta de mejora para trabajar en el aula y en los espacios educativos pertinentes. Es fundamental conocer exhaustivamente el juego simbólico ya que tiene gran importancia en el desarrollo cognitivo, comunicativo, motor, afectivo y social de nuestros alumnos, como hemos citado anteriormente.

Se pretende estudiar cómo se comportan y utilizan el lenguaje nuestros alumnos, mediante la observación en libertad de sus espacios de juego y con alguna intervención por parte del maestro/a. Para ello, se propondrá una propuesta de mejora para fomentar el juego simbólico en el aula y potenciar la comunicación de nuestros alumnos.

Esta propuesta será útil para todos aquellos docentes que tengan contacto con niños y niñas entre los 3 y 6 años y servirá para mejorar la presencia del juego simbólico en el aula y de este modo mejorar el lenguaje oral en el alumnado.

Es fundamental promover mejoras para potenciar el desarrollo del lenguaje para fomentar el desarrollo de las capacidades de los alumnos y poner todos los medios disponibles para tal fin.

1.2 Objetivos.

1.2.1 Objetivo principal.

- Proponer un plan de mejora para trabajar la adquisición del lenguaje, mediante el juego simbólico en 2º ciclo de E. I.

1.2.2 Objetivos específicos.

- Ofrecer nuevas herramientas a los docentes, para fomentar el juego simbólico tanto dentro del aula como en el exterior.
- Favorecer el desarrollo lúdico, afectivo y social de los alumnos.
- Ofrecer situaciones y vivencias que ayuden a los pequeños a desarrollar al máximo sus capacidades para recibir información del mundo que les rodea.
- Fomentar el uso del lenguaje durante el juego y utilizarlo como herramienta de aprendizaje.
- Potenciar la singularidad, creatividad, autonomía personal y la autoestima.
- Utilizar el juego para conocerse a sí mismo, para el control del cuerpo y para la adquisición de hábitos básicos de salud y de bienestar.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1 El juego: un contexto particular para el desarrollo infantil.

El juego es evidentemente un producto natural de los procesos de desarrollo físico y cognitivo del niño. El juego adopta diversas formas que cambian y se hacen más elaboradas a medida que el niño madura, lo cual a su vez, puede servir para observar y estudiar el desarrollo infantil. Los cambios que se van produciendo durante el desarrollo, en las formas del juego, están asociados con el curso del desarrollo y la maduración del niño. Si el juego no evoluciona, haciéndose más complejo y diferenciado podría dar algún indicio sobre algún problema relativo al desarrollo (Garvey, 1985).

No es fácil encontrar una definición clara sobre el juego que pueda englobar situaciones tan diversas como: jugar al escondite, a pillar, jugar a casitas, a médicos, construir un castillo etc. Quizás una manera de aproximarse al concepto de juego, consiste en desvelar algunos atributos que lo caracterizan.

Tal y como afirma Garvey:

El juego puede llamarnos la atención, en ocasiones, como delicado y encantador, como alborotador y turbulento o tan sólo tonto y molesto, cuando imita los actos y las actitudes de los adultos. Sin embargo cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en él pautas de asombrosa regularidad y consistencia. El juego se produce con mayor frecuencia en un período en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como de los sistemas de comunicación, por tanto es de esperar que se halle íntimamente ligado con estas áreas de desarrollo (Garvey, 1985, p.9).

- El niño tiene la oportunidad de realizar acciones en libertad y puede desplazarse al mundo de la fantasía. Puede realizar otros papeles, ser otra persona, otros roles, otros personajes e ir y volver del mundo simbólico al real, sin restricciones.
- Les proporciona placer, mediante el juego el niño se divierte, sonríe, experimenta y aprende sin ningún objetivo establecido.
- Para el niño requiere de esfuerzo e implicación. Para el pequeño se trata de un trabajo serio, donde debe implicarse de forma global.
- Constituye un espacio para la expresión, la interacción y la comunicación (Garvey, 1985).

Mediante el juego, el niño tiene la libertad, el espacio y la oportunidad para expresar su personalidad global. También comunica sus deseos y necesidades, sus vivencias y percepciones, su manera de interpretar el mundo y las posibilidades de sus competencias y limitaciones.

Además el juego no es meramente individual sino que nos lleva a un contexto más social, en el cual, se facilita la relación de los unos con los otros, en un entorno relajado. En este se aprenden las tradiciones, los valores y en definitiva la cultura de cada país. (Vygotski, 1987).

El entorno, los objetos, las tradiciones influyen en la manera de ser y de ver la realidad, es decir un niño europeo tiene unos cuentos, canciones populares y juegos a su alrededor que condicionan su desarrollo, de diferente manera que los niños de etnia africana, por ejemplo. Por todo lo anterior, se entiende que la observación del juego infantil y de la comunicación en situaciones lúdicas permitirá conocer el desarrollo del niño y sobre todo si se observa en interacción con el resto de niños de su entorno.

2.2. Teorías del desarrollo infantil.

Las teorías psicológicas clásicas sobre el juego infantil se han desarrollado en el primer tercio de este siglo y mantienen una influencia importante sobre las investigaciones actuales. Se presentarán de forma breve, algunos aspectos nucleares de aquéllas que se consideran más relevantes por su contribución a la teoría del juego desde una perspectiva evolutiva.

2.2.1. Teoría de Freud.

Freud (1986) vinculó el juego a la expresión del inconsciente y, en un primer momento, al instinto del placer. El sueño y el juego simbólico sirven para la expresión de procesos inconscientes a los que no tenemos acceso directo y la realización de deseos insatisfechos. Este principio de placer domina las actividades lúdicas de los niños, que eluden la censura gracias a la forma simbólica que adoptan los deseos.

Considera que en el juego también actúan las experiencias reales y no sólo las proyecciones del inconsciente. En este sentido, interpreta que a través de las

experiencias lúdicas, puede reproducir experiencias y acontecimientos dolorosos de la realidad. Freud considera que “en los procesos conscientes no se forman síntomas como el miedo o a la angustia de la ausencia de la madre, por tanto tan pronto como los procesos inconscientes se vuelven conscientes, el síntoma debe desaparecer” (Freud, 1986, p. 39). Es por ello, que el juego puede ser una herramienta para reescenificar situaciones dolorosas o traumas vividos y exteriorizarlos y adaptándose mejor a la realidad y así, controlar y dominar en este, aquello que previamente le domino a él, en la realidad.

Freud recurre al ejemplo del juego del carrete (hacer desaparecer y retornar un carrete atado a una cuerda) para ilustrar la idea del juego como instrumento de elaboración de experiencias difíciles (este juego, según Freud, le permite sobrellevar el displacer y la angustia que le provoca la desaparición de la madre).

Los diferentes juegos, como por ejemplo, juegos de pistoleros, policías y ladrones o simulación de animales, aparecen pero sólo como juego simbólico, no como impulsos que hacen que el niño pueda expresar, según Freud, sus impulsos agresivos sin sentimientos de culpa. Todo es correcto si se mantiene en el terreno de lo simbólico.

2.2.2. Teoría genética de Piaget.

A lo largo de la vida los juegos cambian como lo hace también el proceso del pensamiento, madura el cuerpo con el ejercicio y también se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. En el juego simbólico aparece la imitación y el “hacer como si”, y en el juego colectivo de reglas y constructivo el niño comprende y se sumerge en la vida colectiva de convivencia.

Se parte del concepto según Piaget (1984), para quien la función simbólica es aquélla que consiste en representar algo por medio de un significante diferenciado, como

por ejemplo una escoba que representa un caballo. Está compuesta por dos clases de instrumentos: los símbolos que son contruidos por el sujeto, y que guardan alguna semejanza con sus significados como el anteriormente citado; y los signos, arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos como el signo de OK!, que se aprende por imitación.

Según Piaget (1984) el juego simbólico señala el momento de mayor esplendor del juego infantil. El niño está obligado a adaptarse a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole desconocidos, aún cuando sea, un mundo que todavía no comprende. Es por ello que, como la realidad es demasiado compleja para poder asimilarla, el niño crea un mundo, su mundo. En éste puede ser quien quiere ser, asumiendo diferentes roles sin coacciones ni restricciones y en donde el secreto del aprendizaje resultará de esta fórmula: jugar + equivocarse = aprendizaje, de este modo le será más fácil asimilar la realidad al yo.

La imitación que surge en los primeros año de juego del niño se considera acomodación (se refiere a cualquier modificación dentro de un esquema asimilador o de una estructura) más que asimilación (ninguna conducta aunque sea nueva es un comienzo absoluto, siempre se añade a esquemas previos). Es copia de modelos exteriores. Según Piaget (1984) gracias a estas primeras imitaciones se construye un equilibrio que permite la formación de la inteligencia. Se considera así, que el juego es de gran importancia, ya que ofrece al niño un espacio para transformar la realidad acorde a sus necesidades, intereses y motivaciones sin restricciones de los adultos.

Piaget ubica el juego simbólico a partir del segundo año de vida y diferencia cinco conductas que pueden ser consecutivas, pero, a veces, también simultáneas:

- La imitación diferida (ausencia de modelo). Primero el niño imita con presencia de un modelo a seguir (Ejemplo: movimiento de la mano, cinco

lobitos), después lo hará en ausencia del modelo. (Ejemplo: una niña de 16 meses ve una conducta nueva para ella como por ejemplo ve a un niño dando patadas y tras unas horas imita esas conductas, riéndose). A partir de este momento se considera el inicio de la representación.

- A continuación, aparece el juego simbólico. El niño realiza acciones en momentos que no son los habituales, por ejemplo, realiza la acción de acostarse como si fuera a dormir o coge un palo como si fuera una cuchara. Estas acciones pueden ser el origen de las primeras conductas simbólicas.
- El dibujo es, la fase intermedia entre el juego y la imagen mental.
- Surge después, la imagen mental, es decir, una imitación interiorizada.
- Por último, aparece el lenguaje, que permite recordar acontecimientos pasados o no actuales. (Piaget, 1984, p. 60-61)

A través del juego el niño ejercita sus procesos mentales y desarrolla sus capacidades cognitivas pues desarrollo cognitivo, juego y lenguaje parecen estar en íntima relación. Según Piaget (1984), los primeros juegos de ejercicio servirán para consolidar los esquemas motores y sus progresivas coordinaciones, ya que, las actividades motrices y sensoriales se encuentran en la base del desarrollo de la inteligencia.

La teoría general del juego propuesta por Piaget abrió las posibilidades al análisis cognitivo del juego al relacionarlo con la organización y el desarrollo general del conocimiento. Piaget concibe la evolución de los juegos infantiles en perfecta sintonía con los estadios del desarrollo.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, el niño pasará del juego sensorio-motor al juego simbólico y de éste al juego reglado, como expresión de unas estructuras de conocimiento que pasan de estar basadas primero en la acción, luego en la representación y finalmente en la capacidad de descentración. Se debe considerar que cada estadio no es estanco ya que frecuentemente, se pueden observar varios tipos de juego en una misma edad cronológica.

2.2.3 Teoría socio-histórica de Vygotski.

Bruner presenta la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotski afirmando que el aprendizaje tiene como objetivo promover al niño a nivel intelectual de aquellos que le rodean y pone de manifiesto el carácter meramente social de nuestra naturaleza que permite tal aprendizaje. Con la ZDP el aprendizaje “bueno” es aquel que va por encima del desarrollo, que amplía el horizonte de la zona para que el avance cognitivo no se detenga. (Bruner, 2002, p.19)

En el juego, el niño actúa por encima de sus capacidades como si fuera estirado por una situación que le exige un nivel más alto del que se encuentra. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, ya que no existe el miedo a equivocarse.

Según este autor, el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él, distinto significado. Un ejemplo claro es el niño que juega con una cuchara como si fuera un micrófono, es de este modo como el niño logra alcanzar la capacidad simbólica.

Otro paso es cuando el niño representa al maestro, al médico, al conductor, poco a poco mediante el juego va observando y representando lo que realiza el adulto en su vida cotidiana, su vida social, sus amistades, sus aficiones, las obligaciones y deberes que tiene y en definitiva su rol. Esto permite al niño conocer el contexto social, comprender las relaciones y las normas de comportamiento establecidas. Se trata de algún modo, de una preparación para ocupar su lugar en la sociedad adulta.

Vygotski (1987) plantea que en todo juego donde aparece una situación fingida, es el primer indicio hacia el desarrollo cognitivo y va evolucionando hacia el pensamiento abstracto. El juego simbólico hace posible la diferenciación entre el referente u objeto con uso específico como una escoba= barrer (lo que es en realidad) y el significado que le

da el pequeño una flauta (lo que el niño ve). El pensamiento empezará en la acción (tocar la flauta) y no en el objeto.

El juego ayuda en muchos aspectos a la evolución del niño a nivel cognitivo, social y emocional y por ello se considera en sí mismo una fuente inmensa de desarrollo. Es fundamental presentar los tres elementos básicos entorno del juego, estos son: La acción, como el inicio del comportamiento, el símbolo da significado a esta acción y por último la regla, permite a todos los participantes tener límites compartidos y estables que permiten llevar a cabo la acción (Vygotski ,1987).

2.3. El juego simbólico.

2.3.1 Antecedentes al juego simbólico.

Antes de la adquisición del lenguaje el niño ya realiza sus primeros pasos para comunicarse con los demás. Utiliza el llanto y la sonrisa para comunicar sus necesidades y deseos. Según Piaget (1984) tal y como se ha citado anteriormente, utiliza diferentes medios para nombrar la realidad ausente.

Empieza mediante la imitación que inicia la diferenciación entre significado y significante. Cuando esta diferencia es clara y está interiorizada aparece la imagen mental que es a la imagen del concepto, del significante. A continuación aparece el gesto ficticio que permite hacer presente con el propio cuerpo las características de un objeto o el uso que se le da a este sin la necesidad de su presencia.

Por último aparece el juego simbólico que es diferente al gesto, ya que la acción no se realiza sobre un objeto ausente sino sobre una situación ausente.

Se debe tener presente la evolución en el juego simbólico en su inicio los juegos se refieren a situaciones relacionadas con la adquisición de hábitos como la higiene, la alimentación y se van diversificando durante el tercer año.

2.3.2 Diferentes tipos de juego.

Tabla 1. (Elaboración propia, basada en la teoría evolutiva de Piaget).

<p>JUEGO DEL EJERCICIO (Periodo sensorio-motor de 1-2 años)</p>	<p>Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos. (ej. esconderse y aparecer)</p>
<p>JUEGO SIMBÓLICO (Pre-operatorio de los 3-6 años)</p>	<p>Aparece el simbolismo mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real y ejercita los papeles sociales y los roles.</p>
<p>JUEGO DE REGLAS Y DE CONSTRUCCIÓN (Operaciones concretas de los 6 años en adelante)</p>	<p>Etapa social, aprenden a respetar las reglas del juego. Aparece el juego de construcción, donde el niño acepta que los objetos tienen formas concretas.</p>

Esta tabla-resumen representaría los tipos de juegos según Piaget relacionados con sus etapas evolutivas (sensorio-motor, pre-operacional, operacional concreta) restaría la etapa de operacional abstracta, pero se ha omitido por pertenecer a una etapa superior a la que se está tratando en esta propuesta. Según Piaget el juego sensoriomotor es egocéntrico e individual se trata de jugar con los propios movimientos, reconocer límites y repetirlos hasta controlarlos a la perfección. Pero autores como Garvey afirman que el juego primario se inicia en edades muy tempranas y de manera social, jugando con los otros y que el juego individual es secundario y son efectos derivados del primero. Garvey (1985) considera que existen diferentes tipos de juego, estos son:

- Juego acompañado de movimiento: Como en Piaget, se trata del juego que se inicia mediante el conocimiento del propio cuerpo. En él se permite saltar, correr, realizar persecuciones etc.
- Juego con objetos: Gracias a este se pueden conocer los objetos que nos rodean, juguetes, objetos reales y en esta fase aparecerá el juego simbólico ya que se

utilizarán objetos que no tienen relación aparente para otro fin distinto (ej se utilizará un sombrero como escudo de guerrero).

- Juego con el lenguaje: Los niños encuentran placer, en la repetición de rimas, de canciones, en la realización de ruidos y de onomatopeyas.
- Juego con materiales sociales: Se trata del juego que necesita de otros para ser realizado. Juegos de policías y ladrones en el que el niño precisa de un plan sobre una idea a realizar y el papel del rol a representar.
- Juego con reglas: Es el juego que va marcado por unas normas que todos deben conocer y respetar. Sin ellas, el juego no sería posible y si no son cumplidas por los participantes existe penalización. Es un claro precedente a las normas sociales adultas.
- Juego ritualizado: Se presenta como cualquier tipo de juego anteriormente presentado, tratado con repetición y llevado al ritual. Se considera como el turno de cada niño para realizar el juego añadiendo sus propios matices.

2.3.3 Dimensiones del juego simbólico y secuencias de su desarrollo.

Existen diferentes etapas dentro de los juegos simbólicos según (De McCune-Nicolich, 1981, citados por Natanson, 2000):

➤ Descentración.

Se trata de la primera etapa del juego simbólico en donde destacan las acciones que el niño realiza con su cuerpo y que no tienen finalidad en sí mismas, es decir, hace como que bebe pero en una taza vacía. Estos primeros juegos no se distinguen de otro tipo de conductas por las que el niño nombra los objetos por medio de acciones de reconocimiento. En una segunda etapa aparecen juegos dirigidos hacia otros, ya sean niños o juguetes. Al principio, se toman como agentes pasivos, que reciben la acción del niño. En una etapa más evolucionada, el niño permite a los juguetes un papel más

activo en la que éstos, ya participan del juego, rasgo fundamental en la fase de descentración.

Los indicios más claros de que se ha alcanzado la descentración se presentan cuando el pequeño verbaliza y dota al juguete de intenciones, sentimientos y emociones.

Existe otro aspecto relacionado con la progresiva descentración, que no se refiere a los participantes, sino al cambio de origen de donde se toman las acciones del juego. En un primer momento, las acciones son las que el niño realiza en su vida cotidiana (comer, dormir etc.), pero pasará a imitar también los juegos que ve en los adultos como por ejemplo hablar por teléfono, limpiar etc.

➤ Sustitución de objetos.

En esta etapa el niño, realiza juegos mediante objetos conocidos y cercanos a él como una cuchara o un peine tanto a tamaño real como en pequeña escala. A continuación, empieza a remplazar estos objetos reales por otros utensilios sin utilidad específica cómo por ejemplo un palo para utilizarlo como una cuchara. Esta etapa es muy evolucionada, ya que será capaz de utilizar objetos diferentes a los reales con lo únicamente comparte alguna semejanza para realizar la misma actividad.

➤ Integración.

Se trata de la adquisición de mayor complejidad en la estructura del juego. Cuando se inicia el juego simbólico aparece como un juego relacionado con las acciones cotidianas, simples y aisladas. A continuación se produce una elaboración elemental que consiste en aplicar esos mismos esquemas a dos o más objetos o agentes. Por último, aparece la fase más evolucionada en la que realiza combinaciones de varios esquemas que incluyen a dos o más acciones simbólicas.

➤ Planificación.

En una primera etapa el juego simbólico parece dado por la presencia de ciertos objetos o juguetes que dirigen una acción concreta. En una posterior se observa que el niño procura buscar el material imprescindible, para el juego que tiene pensado realizar. Esto permite otorgar un sentido de planificación y preparación antes de empezar el juego y puede al mismo tiempo, verbalizar aquello que pretende hacer.

Estas etapas se complementan entre sí, es decir, se pueden encontrar juegos más elementales en fases en las que el niño tiene la suficiente madurez para realizar juegos con mayor dificultad. A partir de los tres años, el juego solitario con objetos va transformándose en un juego más socializado en el que los juegos con otros y la adopción de roles sociales para simular situaciones reales, va adquiriendo un progresivo protagonismo. Se deja de lado el juego egocéntrico para dar paso al juego colectivo, cooperativo y social.

El juego simbólico presenta grandes beneficios para el niño tales como la comprensión del mundo que le rodea, practicar roles de la sociedad adulta, potenciar la imaginación y la creatividad y por supuesto y de aquí se debe esta propuesta, en el desarrollo del lenguaje.

Natanson afirma:

En el juego de “fingir” existe una progresión evolutiva en el tipo de juguetes o utensilios que utilizan los niños. Para los más pequeños cuanto más real son más fácil es de interpretar. A partir de los dos años utilizan juguetes con semejanzas con los objetos reales la cual cosa facilita la acción. Los juguetes cumplen el papel de alimentar el juego simbólico en esta etapa. Cuando el niño va creciendo puede jugar sin necesidad de los utensilios reales o que guarden características semejantes. El centro se traslada al niño, el juguete se convierte en lo que dicta el juego. Jugar a hacer ver es un escenario donde el niño puede aprender sobre los objetos

del mundo real y las relaciones sociales e integrar este aprendizaje en su propio entendimiento. (Natanson, 2000, p.119)

2.4 Desarrollo del lenguaje de los 0 a los 6 años.

Desde el nacimiento el bebé intenta comunicarse con los adultos mediante el llanto. Progresivamente su maduración cognitiva y social permitirá una comunicación más rica con los adultos gracias a la aparición de las primeras palabras. Este progresivo desarrollo puede ser potenciado mediante el contacto con los demás, ya que la comunicación, se trata de un acto social, de entender y hacerse entender. Al respecto Turner afirma que:

El niño ha de desarrollar la capacidad de comprender lo que la otra persona intenta comunicar y ser capaz, a su vez, de comunicar lo que intenta dar a entender al otro. La comunicación es un acto cognitivo y social que implica la presencia de dos o más personas que desean entender y que se las entienda. (Turner, 1986, p. 70-71).

2.4.1 El balbuceo y las primeras conversaciones.

Durante los dos primeros meses de vida el bebé se comunica mediante reflejos universales como el llanto y la sonrisa, y con ellos suele mostrar agrado o malestar. Estos reflejos son universales y se han observado en niños/as de todo el mundo. Posteriormente empiezan los denominados gorjeos o primeros balbuceos y dan paso a la fase del laleo donde aparecen las primeras sílabas y se distingue la lengua materna. Comienza la comprensión global de aspectos paralingüísticos como tonos e inflexiones de voz de las personas que le rodean.

A continuación, empieza la fase de la ecolalia que se trata de nuevas estructuras silábicas que se van semejando más al lenguaje adulto, ya que se le une el paralenguaje que une el tono y la entonación. En este momento aparecen las primeras protoconversaciones que posteriormente darán lugar a los primeros diálogos. En un inicio, se trata de pequeños espacios de conversación que constan de turnos de escucha y habla, por ejemplo el niño llora y el adulto le canta, el niño escucha y así sucesivamente.

Poco después, surgen las holofrases en donde mediante una palabra se presenta una frase como “camión” pero con la intención de expresar: “Mira mamá el camión de papá”. Para perfeccionar esta fase el adulto debe reforzar la frase sin corregir pero repitiendo, “Sí, el camión de papá, ¿verdad?”. A partir de esta última fase aparecen las primeras palabras y con ellas la sobreextensión. Según Oléron “Aparece cuando una palabra ha sido aplicada a un objeto (persona o situación) y el niño extiende su uso a objetos que poseen una semejanza con él”. (Oléron, 1985, p.81)

En ocasiones se utiliza la palabra “perro” para determinar a todos los animales de cuatro patas. A partir de este momento aparecen las primeras palabras que se irán perfeccionando e integrando mediante las rutinas diarias, las canciones, etc.

La maduración del niño irá marcando el ritmo de aparición de las nuevas palabras pero a los 24 meses hay un aumento considerable de éstas. A su vez, se irán interiorizando las primeras normas gramaticales como la concordancia del género y el número.

A los tres años será capaz de mantener conversaciones sin referentes a la vista, es decir, en un entorno descontextualizado, pero necesitará temas conocidos por él porque todavía se encuentra en la fase preoperatoria según Piaget (1984).

A los cuatro años se encuentra en la fase operatoria según Piaget (1984) y por tanto, es capaz de entender el espacio-tiempo, lo que le permite empezar a conjugar los tiempos verbales. Es capaz de discernir lo que se hizo ayer, de lo que se hace hoy y lo que se hará mañana, en diferentes lugares. En esta fase ya empieza a componer oraciones compuestas utilizando nexos para unir diferentes sintagmas.

Por último a los 5 y 6 años, empiezan a sacar sus propias conclusiones lógicas. Es capaz de utilizar el lenguaje para regular su conducta y la de los demás.

2.4.2 La adquisición del lenguaje.

El niño, desde muy temprano, distingue los distintos tonos de voz y las entonaciones (paralenguaje), por ejemplo, cuando empieza a contestar a preguntas le resulta más fácil enseñar la mano, si el adulto se le formula con la entonación interrogativa (¿dónde está la mano de mi niño?) que cuando lo hace de forma imperativa: muéstrame tu mano. Natanson afirma que “a partir de los 6 meses, el niño puede utilizar los gestos con función comunicativa. De este modo el niño señala, para captar la atención del otro y se hace entender” (Natanson, 2000, p.90).

La parte kinésica se refiere a los gestos. Desde que el bebé es muy pequeño, empieza a reconocer los gestos del adulto, se fijará especialmente en la cara y en los gestos que realiza cuando habla. Los gestos tienen un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje. A partir del año es posible que empiece a señalar cosas con cierta función simbólica (ej. levantar los brazos para que lo cojan o soplar cuando algo está caliente). Natanson afirma: que “cuando el pequeño relaciona la palabra con la idea dejará de utilizar los gestos” (Natanson, 2000, p.91).

Es fundamental que los adultos sean conscientes del nivel lingüístico de los receptores del mensaje y se adapten a su nivel. Al mismo tiempo, según Bruner (2002), los educadores o cuidadores aprovecharán la entonación que utilizan las madres llamado “baby-talk”, para llamar la atención de los más pequeños. Es fundamental que se tenga en cuenta el nivel comprensivo y por tanto se realicen frases cortas y sencillas para facilitar la comprensión. Por este motivo, se recomienda utilizar un vocabulario restringido, es decir, que el niño oiga una y otra vez palabras conocidas hasta que llegue a interiorizarlas. De este modo se facilita la comunicación entre los dos interlocutores y la aparición de múltiples experiencias compartidas. A esto se le denomina “andamiaje” tal y como afirma Fernández Viader y Pertusa (2005), consiste en facilitar un entorno cómodo, que dé acceso al lenguaje. Para que este sea adecuado, el adulto debe realizar la doble

operación de colocarse en el lugar del niño/a para ajustarse a sus posibilidades y al mismo tiempo abrirles nuevos horizontes de comprensión. Al mismo tiempo, se considera que es el mejor escenario para propiciar la aparición del lenguaje y estas características del habla facilitan el aprendizaje de la lengua.

2.5 Relación entre juego simbólico y lenguaje.

Según afirma Marchesi, Alonso, Paniagua y Valmaseda (1995) citado en el libro de la Dra. Maria Pilar Fernandez Viader y la Dra. Esther Pertusa (2005):

La construcción del símbolo supone dos operaciones previas: El desplazamiento es decir, sacar del contexto natural formas de actuación o de funcionamiento y la atribución adjudicación a otros objetos de una nueva identidad. El uso de símbolos lúdicos es precursor y facilitador de las primeras palabras. Las condiciones de libertad que todo juego implica, permiten ensayar un sinfín de posibilidades de “sustitución” simbólica de carácter arbitrario, que prepararan al niño/a para comprender y utilizar las “sustituciones” en un código cultural común (Fernandez Viader y Pertusa, 2005, p.60).

2.5.1 Situaciones que favorecen el lenguaje.

Según Natanson (2000), existen ciertas situaciones que pueden facilitar el aprendizaje del lenguaje. Los niños aprenden el lenguaje dentro de un entorno de comunicación y esto supone una gran ayuda para los pequeños, ya que son contextos que conocen y tienen sentido para ellos. Las rutinas diarias, las acciones y los objetos cercanos suelen ser el primer vocabulario que aprenden los niños. Las comidas, la hora del baño, el momento de ir a la cama ayudan al niño a anticiparse y los adultos pueden ayudar recordando el nombre de los objetos, de las rutinas, de las acciones para ir proporcionando al niño una estructura que favorecerá la adquisición del lenguaje.

2.5.2 Juegos y canciones.

El lenguaje se aprende con más facilidad en un contexto cercano para los pequeños como es el juego. Los juegos están incluidos en las rutinas diarias y por tanto,

son secuenciados y repetitivos y favorecen la adquisición del lenguaje como por ejemplo el “Arre arre ta tanet” o “cuando vayas a por carne”. Estos juegos hacen disfrutar a los más pequeños y a medida que van creciendo aumentará el afecto y el cariño por ellos, porque se los harán propios y los reconocerán. A lo largo de su desarrollo sus habilidades irán mejorando con lo que sacarán más provecho al juego y aprenderán a compartir, nuevo vocabulario, nuevas experiencias, relacionarse con los demás e incluso a gestionar sus emociones (Natanson, 2000).

Los juegos irán cambiando a medida que vayan creciendo adaptándose al desarrollo del pequeño y se irán volviendo más complejos. El papel del niño se irá modificando y pasará de ser sujeto pasivo a ser sujeto activo. En este momento es cuando el juego simbólico será más evidente, cuando los pequeños se pongan en el lugar de otros, como haciendo de papa hablando por teléfono o bien haciendo que están durmiendo porque juegan a papa y mama y deben irse a dormir. Estos juegos permiten el desarrollo del lenguaje y la aparición de nuevo vocabulario de manera espontánea y libre.

Otra forma de facilitar el aprendizaje del lenguaje es a partir de canciones. Estas son repetitivas y trabajan con el metalenguaje. A partir de ellas se pueden trabajar las rutinas, conceptos como los días de la semana o incluso jugar con las canciones de coro y de saltar a la cuerda. Del mismo modo, existen canciones donde se trabaja la representación y la identificación con elementos del entorno, ya sea poniéndose en el lugar de un animal o haciendo de tren.

3. MARCO METODOLÓGICO Y PROPUESTA DE MEJORA.

3.1 Marco metodológico.

Se partirá del estudio en libertad del juego en niños de segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente en el aula de 3 a 4 años y se propondrá una propuesta de mejora en el aula. Es decir, se tratará de fomentar el uso del juego y en concreto del juego

simbólico para potenciar el uso del lenguaje de los más pequeños. Se pretende mejorar los espacios de juego sin una invasión excesiva por parte de los adultos, ya que es un espacio de libertad para ellos y deben expresarse con total naturalidad, sin miedo al error y usando toda su imaginación.

3.2 Contextualización.

Esta propuesta de intervención va dirigida a alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil de centros escolares de El Vendrell (Tarragona). Las edades de este curso están comprendidas entre los 3 y 4 años. El número de alumnos/as con el que se pretende trabajar es de 26, considerando ésta, una ratio estándar en los centros escolares de Cataluña.

Para la realización de la propuesta es imprescindible adaptar o facilitar ciertos espacios en el aula, o en su lugar utilizar otras aulas con espacio suficiente para que los alumnos puedan desarrollar las actividades y juegos con comodidad.

Es fundamental que el espacio sea amplio, bien iluminado, sin obstáculos y con material adaptado a los objetivos que se quieren conseguir. Se pretende al mismo tiempo potenciar el juego en espacios exteriores siempre que el centro tenga disponibilidad y el clima lo permita.

Se considera un privilegio el juego al aire libre por las posibilidades del desarrollo de habilidades motoras que puede permitir, y al mismo tiempo por la sensación acentuada de libertad en el niño, hecho que favorecerá la aparición libre del juego simbólico.

En caso de aplicación, el diseño del estudio se centra en un modelo intersujeto ya que no se pretende comparar los resultados con otros centros o aulas sino comparar los resultados antes y después de la aplicación de la propuesta en cada alumno en particular.

3.3 Objetivos de la propuesta.

3.3.1 Objetivo general:

- Fomentar el desarrollo del lenguaje mediante el juego simbólico como recurso imprescindible en el aula.

3.3.2 Objetivos específicos por áreas:

A. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

- Favorecer el conocimiento de sí mismo y de su identidad personal.
- Confiar en las propias posibilidades de acción y participación.
- Potenciar el esfuerzo personal en los juegos cooperativos.
- Respetar las normas del juego y alcanzar su óptimo desarrollo.
- Promover una actitud positiva hacia el juego y el aprendizaje del lenguaje.

B. Conocimiento del entorno.

- Identificar grupos de pertenencia propios como familia y escuela.
- Aprender y representar diferentes roles establecidos en la sociedad adulta.
- Conocer y representar mediante gestos y sonidos animales y vehículos.
- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.

C. Lenguaje: comunicación y representación.

- Utilizar los gestos para comunicar y expresar sentimientos y emociones.
- Expresar hechos y emociones de manera oral.
- Escuchar cuentos e historias populares con actitud positiva.
- Participar en actividades de dramatización, juego simbólico y expresión corporal.
- Representar un cuento con disfraces y títeres.
- Favorecer la imaginación y la creatividad.

3.4 Metodología.

La metodología planificada para llevar a cabo esta propuesta de intervención es activa y participativa, ya que es imprescindible la actuación del alumnado y tiene un papel protagonista en las actividades que se propondrán a continuación. La motivación es interna, ya que viene dada por el propio juego como expresión libre de los niños/as.

Se utiliza la organización del aula en los tres niveles: trabajo individual, en pequeño grupo o en gran grupo según las actividades que se realicen. Las actividades que se realizan en gran grupo tienen que ver con juego libre y canciones, en pequeño grupo actividades de estilo más representativo y simbólico como el rol-playing, teatro con títeres o juego por rincones y por último el juego individual con actividades preparadas para evaluar uno a uno la capacidad de ponerse en el lugar de otro mediante la representación.

La observación en la Etapa Infantil es directa e individual aunque las actividades se trabajen en grupo, se pretende así conocer el desarrollo de cada alumno y las mejoras adquiridas tras la aplicación de la propuesta. Gracias a una observación continuada se consigue adaptar las actividades a las necesidades de cada alumno y realizar una educación más personalizada.

Previamente a la puesta en práctica en el centro educativo, es necesaria una planificación de las sesiones. Se realizará una sesión por semana durante un trimestre escolar. Aunque se presentan 10 sesiones, las dos primeras se realizarán en dos semanas cada una, ya que se trata de sesiones más extensas. De este modo se redefine en 12 semanas lectivas. Cada sesión tiene una duración de 60 minutos pudiendo adaptar el tiempo de la actividad al ritmo de los alumnos.

La evaluación se realizará al inicio de la aplicación de la propuesta, durante y al final. De este modo se realizará una evaluación continua y permitirá observar el progreso y los resultados tras la aplicación.

3.5 Recursos.

Recursos personales.

- Maestro de educación infantil
- TEI (técnico en Educación infantil)
- Pedagogo/a

Recursos materiales.

- Música
- Dvd
- Disfraces
- Teatrillo
- Títeres
- Peluches
- Juguetes (coches, cocina etc.)
- Sábana
- Objetos indiferentes al juego como un palo, un jersey, un papel, etc.
- Plastilina

Se considera fundamental utilizar como recurso, LA LIBERTAD es decir, utilizarla como herramienta para que funcione y se lleve a cabo el objetivo principal que es, la práctica del juego. En ocasiones con voluntad de guiar se interviene en exceso y es por este motivo que se debe acentuar la importancia de la libertad en estas actividades ya que se percibirá, así, la esencia del juego.

3.6 Aspectos de espacio y tiempo.

Las sesiones están pensadas para realizar en el aula, en una sala amplia o bien incluso en el exterior. Es imprescindible tener condiciones ambientales satisfactorias, debe ser un espacio amplio y bien iluminado, práctico y accesible para los alumnos. Las sesiones tendrán una duración de 60 minutos, ya que principalmente se establecerá una rutina de presentación (¿Qué vamos a hacer? Actividad y reflexión sobre lo que se ha realizado (¿Qué hemos aprendido?). Estarán planificadas para que sea indiferente en que franja horaria se puedan realizar.

Se recomienda que se realicen por la tarde, ya que de este modo se dejan libres las horas de la mañana para las rutinas diarias, otras áreas como la lectoescritura o bien las matemáticas. Es fundamental que los niños se sientan guiados, pero libres en el momento del juego.

3.7 Actividades.

Como se ha citado anteriormente, las etapas del juego no son estancas y por lo tanto se presentan actividades en las que hay más presencia de movimientos corporales y desarrollo motriz y otras más centradas en el juego simbólico. Todas ellas se realizan con el fin de observar y evaluar el desarrollo del juego simbólico en el niño. De este modo se conocerá que conceptos tienen asumidos y cuales irán adquiriendo durante la implantación de la propuesta.

- Sesión 1: El espejo sabio.

Esta sesión se realizará en un lugar acondicionado con un espejo, juguetes y mesas para dibujar. Las tareas se realizarán en pequeños grupos de 4 y 5 alumnos es decir, en pequeños grupos. Para realizar esta sesión se utilizaran dos días, es decir dos sesiones de una hora.

Actividad 1: Expresión de nuestras emociones mediante el espejo. Los alumnos deben ir practicando las expresiones faciales de alegría, tristeza, sorpresa, rabia, enfado etc. Una vez observado cómo cambia la expresión e identificar cuáles son cada una de ellas, debe ser capaz de reconocerlas en los demás.

Actividad 2: Plasmar las emociones en un papel mediante un dibujo. “¿Cómo te sientes hoy?”. A continuación se realizará un juego colectivo en donde un alumno se colocará en medio del aula y debe expresar la emoción que le indicará la maestra en el oído sin que los demás compañeros la oigan. El alumno mediante su expresión facial y corporal deberá hacer entender a sus compañeros cómo se siente.

- Sesión 2: ¿Qué harías tú?

Se realizará en dos sesiones de 60 minutos en la que todos los alumnos participarán. Se realizará en parejas que representarán los protagonistas de la situación presentada por la maestra. A partir de la actividad anterior, se pretende avanzar hacia la representación de situaciones cotidianas, para realizar un aprendizaje significativo cercano a la realidad de los alumnos. Los niños se sentarán en semicírculo para ver a los compañeros que realizan la representación.

Actividad 1: Alegría: Se presenta una situación como por ejemplo: Es el aniversario de Pepe y mama le ha preparado una tarta. De manera libre y espontánea deben representar a los compañeros la situación y como se sienten emociones, expresiones etc.

Actividad 2: Tristeza: Igual que la anterior se presenta una situación: El niño ha roto un juguete sin darse cuenta y se lo explica a sus padres. Se puede ir cambiando la emoción y de este modo pueden ir participando el resto de alumnos. A continuación se presentan las tablas 2 y 3 con las actividades anteriormente presentadas.

Tabla 2. (Elaboración propia).

SESIÓN 1: “ El espejo sabio”			
NIVEL EDUCATIVO	P3 Segundo ciclo de infantil	ÁREA	Conocimiento del sí mismo y lenguaje: comunicación y expresión
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresar emociones. • Discernir sentimientos mediante la expresión facial. • Dibujar y representar las emociones en el papel. • Desarrollar la empatía. • Promover la expresión oral y la introducción de nuevo vocabulario. 			
CONTEXTO			
<p>Para poder explicar las emociones se debe ver cómo afectan en nuestra expresión facial y corporal. Para ello, se utiliza el espejo del aula como herramienta para reconocer las emociones en nuestras caras y ser capaz de discernir lo que le nos pasa y lo que les pasa a nuestros compañeros. Ayuda a ponerse en el lugar del otro. A continuación se plasmará en un dibujo.</p>			
METODOLOGÍA: Se realiza con una metodología activa y participativa.			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Presentar bits con imágenes de expresiones faciales.		<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento facial de las emociones. • Dibujo de lo aprendido. • Diferenciación de emociones. • Aplicación de emociones en muñecos. 	
RECURSOS		Se necesita un espejo, folios, muñecos y a nuestros propios compañeros.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		<p>Se realiza en un lugar donde se disponga de un espejo, juguetes y mesas para dibujar. Normalmente en el aula habitual.</p> <p>Las tareas se realizan en pequeños grupos de 4 y 5 alumnos y de forma grupal.</p> <p>Para realizar esta actividad se utilizarán dos sesiones de una hora cada una.</p>	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Actividad 1: Espejo	Mediante el espejo se observan las expresiones de alegría, tristeza, enfado y sorpresa.		
Actividad 2: Dibujo y juego mímico	<p>Se completa la actividad mediante un dibujo sobre cómo se sienten ellos.</p> <p>A continuación se realiza un juego colectivo donde un compañero se coloca en medio del aula y sin decir nada, expresa una emoción que los compañeros deben reconocer.</p>		
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral de emociones. • Utilización de nuevo vocabulario. • Discernir emociones mediante la dramatización. • Reconocer y nombrar diferentes emociones. 			

Tabla 3. (Elaboración propia).

SESIÓN 2: ¿Qué haría tú?			
NIVEL EDUCATIVO	P3 Segundo ciclo de educación infantil.	ÁREA	Conocimiento de sí mismo y de los demás y lenguaje comunicación y expresión.
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir las emociones en los demás. • Desarrollar la capacidad empática. • Representar diferentes situaciones. • Expresar de manera oral y gestual sentimientos y emociones. 			
CONTEXTO			
En el aula se improvisan diferentes situaciones conocidas por nuestros alumnos, como una habitación desordenada, un día vacaciones etc. Se trata de que el pequeño sea capaz de reconocer y representar una situación.			
METODOLOGIA: Se realiza con una metodología cativa y participativa.			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
A partir de la actividad anterior donde han aprendido diferentes emociones. Se pretende avanzar hacia la representación de situaciones cotidianas.		<ul style="list-style-type: none"> • Representación de emociones e identificación de estas. • Reconocer las situaciones como propias y representarla a los compañeros. • Expresar oralmente lo que sucede. 	
RECURSOS		Se necesitan juguetes y un espacio amplio donde los niños puedan sentarse en semicírculo, para ver a los compañeros que realizan la representación.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se realiza en dos sesiones para que todos los alumnos puedan hacer la actividad. Cada sesión tendrá una duración de 60 minutos. Se realiza en parejas que representan los protagonistas de la situación presentada por la maestra.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Actividad 1: Alegría		En esta actividad uno de los alumnos celebra su cumpleaños y mama le ha preparado una tarta. Cada uno de manera libre debe representar que hace la mama y que hace el niño y como se sienten.	
Actividad 2: Tristeza		Se cambian los papeles y el niño ahora será el adulto y viceversa. En este caso al niño se le ha roto un juguete. Los niños deben representar la situación.	
EVALUACION			
Se trata de evaluar si son capaces de reconocer los sentimientos y si son capaces de utilizar el juego simbólico para representar lo sucedido. En todo momento se debe dejar liberta a la improvisación porque se trata de un juego con ciertas normas a respetar, pero ante todo un juego.			

- Sesión 3: El tren loco.

Para esta actividad se recomienda el uso de un espacio exterior o si no es posible, el uso de la sala de psicomotricidad. Se realizarán diferentes actividades en una misma sesión: la primera basada en la imitación y el juego simbólico con muñecos y la última centrada en la representación en el juego del tren. Se realizarán todas las sesiones de forma grupal.

Actividad 1: Imitación y simbolismo: La maestra se pondrá frente a los alumnos y representará acciones como por ejemplo: bailar sevillanas, hablar por teléfono, peinar a una muñeca, etc. A continuación los niños deben imitar su juego, deben coger juguetes libremente y recordar aquellas acciones que han visto reflejadas en la maestra.

Actividad 2: Representación: En el patio colocados como un tren (en fila), deberán representar aquellos animales que la maestra dirá. Por ejemplo: rana, conejo, elefante, león y deberán representar cada uno de ellos saltando, rugiendo, caminando de forma pesada, etc. Se pretende ver el progreso del juego simbólico en todas sus fases desde la imitación hasta la representación. En esta actividad se ve reflejado el protagonismo del juego en el desarrollo motor.

- Sesión 4: La caja mágica.

Para esta actividad se recomienda una sala amplia como la de psicomotricidad, donde los alumnos tengan espacio para colocarse en semicírculo.

Esta sesión se divide en dos actividades claramente diferenciadas, una para el juego y otra para la reflexión, expresión oral y relajación. Se precisa de una caja decorada con colores divertidos y vistosos e imágenes plastificadas, como material de refuerzo.

Actividad 1: Juego: Se colocan todos los participantes en semicírculo con los ojos tapados y la cabeza entre las piernas. La maestra se colocará en frente de la caja mágica. A continuación dirá: “Se abre la caja mágica y de ella salen...” Unas motos! Los alumnos debe imitar el objeto citado y desplazarse por el aula haciendo “rumm, rumm!!”. Cuando la maestra diga “Se cierra la caja mágica” todos deben volver a su posición inicial. Y se vuelve a proceder con otro ejemplo. Se puede realizar tanta veces como sea conveniente.

Actividad 2: Expresión: Los niños se sientan en semicírculo y se dedica un espacio para la reflexión, se pregunta qué les ha gustado más o menos, que han sentido, si han tenido alguna duda, si han sentido miedo, vergüenza etc. Se trata de dar tiempo a la reflexión, a la expresión oral de emociones y sentimientos y por ello se debe conseguir un ambiente cómodo y agradable.

Poco a poco también se irán calmando de la excitación previa y servirá de espacio para la relajación, en la que deben aprender a respirar y a apaciguar su excitación. Es fundamental que en este espacio de comunicación se dé especial importancia al respeto por el turno de palabra. Deben aprender que si se habla por encima de otro no se entiende nada y no se llegará a tener una conversación coherente. Se debe hablar por turnos y alzando la mano.

A continuación se presentan las tablas 4 y 5 con las actividades anteriormente presentadas.

Tabla 4. (Elaboración propia).

SESIÓN 3: El tren loco			
NIVEL EDUCATIVO	P3 Segundo ciclo de educación infantil.	ÁREA	Lenguaje: Comunicación y representación Conocimiento del entorno y conocimiento de sí mismos.
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar nuevas formas de desplazamiento. • Reconocer objetos y animales de nuestro entorno. • Perfeccionar la imitación, el simbolismo y la representación. • Utilizar el espacio con respeto. • Utilizar el lenguaje oral para completar las acciones simbólicas. • Utilizar vocabulario adecuado a cada situación. 			
CONTEXTO			
<ul style="list-style-type: none"> • Se empieza imitando las expresiones y gestos de la maestra • En parejas se imita al compañero. <p>Se realiza un tren, el maquinista irá cambiando a lo largo de la actividad para que pasen diferentes alumnos y se sientan protagonistas. El resto cumple lo que manda el maquinista y representa el animal que se indique imitando sus movimientos.</p>			
METODOLOGÍA: Se utiliza una metodología activa y participativa.			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Tras la actividad del espejo, los niños saben lo que es imitar y por tanto se perfecciona el concepto y se amplía hacia el simbolismo y la representación.		<ul style="list-style-type: none"> • Perfeccionamiento de la imitación mediante el juego del espejo • Realización de juego simbólico con muñecos • Representación de animales en el patio. • Utilización de nuevo vocabulario. 	
RECURSOS		Juguetes y un patio donde realizar los juegos de psicomotricidad.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se realizan diferentes actividades en una misma sesión de una hora. La primera basada en la imitación y el juego simbólico con muñecos y la segunda centrada en la representación en el tren de animales y medios de transporte. Esta actividad se realiza de forma grupal.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Actividad 1: Imitación y simbolismo	La maestra se coloca frente a sus alumnos y representa diferentes acciones como por ejemplo: bailar sevillanas, hablar por teléfono, ir a comprar al súper, cocinar, peinar una niña, hacer dormir a un bebe etc. Los niños a continuación deben imitar y coger juguetes libremente realizando alguna de las acciones que han visto en la maestra.		
Actividad 2: Representación	En el patio colocados como un tren se irán presentando diferentes animales que los niños deben representar. Ej: Rana= saltar.		
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral y gestual mediante el juego. • Representar situaciones y animales conocidos con su propio cuerpo. • Iniciar la imitación del otro. 			

Tabla 5. (Elaboración propia).

SESIÓN 4: La caja mágica			
NIVEL EDUCATIVO	P3 Segundo ciclo de educación infantil	ÁREA	Conocimiento del entorno Lenguaje: comunicación y representación
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la imaginación y la creatividad. • Introducir nuevo vocabulario, sonidos y onomatopeyas. • Expresar de manera oral sentimientos y emociones. • Participar de manera activa en el juego. • Respetar el turno de palabra. 			
CONTEXTO			
Se necesita un aula con espacio para que los niños puedan sentarse cómodamente y desplazarse por ella. Se recomienda el aula de psicomotricidad.			
METODOLOGÍA: Se realiza con una metodología activa y participativa			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Es conveniente presentar las categorías con las que se puede trabajar: animales, medios de transporte etc.		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción de nuevo vocabulario, sonidos y onomatopeyas. • Identificación y representación del objeto de la caja. • Expresión oral de sentimientos y emociones. 	
RECURSOS		Se precisa de una caja decorada con colores vistosos e imágenes plastificadas como material de refuerzo.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se recomienda el aula de psicomotricidad para facilitar el desplazamiento de los alumnos y la correcta ubicación en forma de semicírculo. La sesión tendrá una duración de 60 minutos. La actividad se divide en dos partes una para el juego y otra de reflexión en donde se dedica un tiempo para la expresión y al mismo tiempo sirve como espacio de relajación.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Actividad 1: Juego	Se colocan todos los participantes en semicírculo con los ojos tapados y la cabeza entre las piernas. El maestro se coloca en frente con la caja mágica. A continuación dice: "se abre la caja mágica y de ella sale: unas motos y todos los alumnos deben imitar el objeto y desplazarse por el aula. Cuando se dice: "se cierra la caja mágica" todos deben volver a su posición inicial. Y se vuelve con otro ejemplo como perros, mariposas etc. Se puede repetir en tantas ocasiones como se considere oportuno.		
Actividad 2: Expresión	Los alumnos se sientan en semicírculo y se dedica un espacio para preguntar que han sentido, que les ha gustado más o menos, si han tenido alguna duda, si han tenido miedo. Se trata de dejar un tiempo a la expresión oral y se debe buscar un ambiente cómodo y agradable.		
EVALUACION			
<ul style="list-style-type: none"> • La participación y la actitud activa. • Reconocer a los objetos de la caja mágica. • Imitar y representar a los objetos. • Expresar de manera coherente sentimientos y emociones. 			

- Sesión 5: ¡A los rincones!

Para realizar esta actividad se precisa de los cuatro rincones del aula. Se empezará decorando cada rincón y se debe proveer de materiales suficientes para que se pueda realizar en cada rincón roles diferentes y así cada niño pueda ponerse en el lugar de diferentes roles sociales adultos.

Los rincones tratarán del rol sanitario (doctor/a-enfermero/a y paciente), rol educativo (maestro/a-alumno/a), rol cocinero/a (cocinero/a-cliente o cocinero/pinche) y por último el rol de policía y ladrones. En cada rincón debe haber disfraces o complementos que puedan utilizar para ponerse en el lugar de cada uno de los roles.

Se recomienda realizar la actividad en el aula habitual, ya que es dónde tendrán fácil acceso a materiales, juguetes improvisados etc. Se procederá de la siguiente forma: se realizarán cuatro grupos, uno por rincón, de este modo podrán ir rotando cada quince minutos a un nuevo rincón y representar así, un nuevo rol. La maestra indicará el cambio de rincón mediante una palmada transcurrido el tiempo marcado. Es conveniente dejar actuar a los alumnos con total libertad, de esta manera se mantendrá intacta la esencia del juego.

- Sesión 6: Indios y vaqueros.

Para realizar esta actividad se recomienda utilizar el patio para dar más libertad a los alumnos. Se precisan objetos que no guarden relación con el juego o la acción a realizar; estos podrían ser: un palo, una sábana etc. El juego se realizará de forma grupal, aleatoriamente se indicará los niños que harán de indios y los que harán de vaqueros mediante el recurso de la elección por los zapatos. Se trata de colocar en medio del aula grupos de zapatos que formarán el grupo. Durante el resto de la sesión, se dejará que utilicen los objetos para jugar de la manera libre. A continuación se presentan las tablas 6 y 7 con las actividades anteriormente presentadas.

Tabla 6. (Elaboración propia).

SESIÓN 5: ¡A los rincones!			
NIVEL EDUCATIVO	P3 segundo ciclo de educación infantil	ÁREA	Conocimiento del entorno Lenguaje: comunicación y representación
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la imaginación y la creatividad. • Expresar de manera oral sentimientos y emociones. • Fomentar el uso del lenguaje y nuevo vocabulario. • Participar de manera activa en el juego. • Fomentar el juego social y el uso de reglas. 			
CONTEXTO			
Se necesita un aula con cuatro rincones decorados y provistos de material suficiente para que los niños puedan realizar en cada uno de ellos, un rol diferente. Los rincones tratarán de rol sanitario (doctor, enfermera, enfermo), rol educativo (maestra/o –alumno/a), rol cocinero/a, rol de policía. En cada rincón debe haber disfraces y complementos como cucharas para los cocineros y libros para los maestros. Deben ser conocidos por los alumnos.			
METODOLOGÍA: Se realizará con una metodología activa y participativa			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Es conveniente presentar los roles a representar: médico/a, cocinero/a, maestro/a, policía.		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción de nuevo vocabulario. • Identificación de materiales y objetos relacionados con los diferentes roles. • Expresión oral de acciones y sentimientos relacionados con el rol. • Utilización del juego simbólico para hacer como si fuera otro. 	
RECURSOS		Se necesitan materiales relacionados con los diferentes roles, disfraces, juguetes o utensilios a tamaño real como cucharas, libros o fonendoscopios.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se recomienda el aula habitual, ya que es donde tienen fácil acceso a los materiales relacionados con el rol a representar. La duración de la sesión :será de 60 minutos. Se realizan cuatro grupos, uno para cada rincón. De este modo podrán rotar cada 15 minutos, a un rincón diferente.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Juego		Se colocan todos los materiales en cada rincón. Se explican las normas del juego. Cuando la maestra de una señal con una palmada, todos cambian de rincón. Es conveniente dejar libertad en este juego para que los alumnos se expresen y actúen con naturalidad.	
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente y de manera positiva. • Reconocer los roles y representar sus características principales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos. • Respetar las normas y a los compañeros 			

Tabla 7. (Elaboración propia).

SESIÓN 6: Indios y vaqueros			
NIVEL EDUCATIVO	P3 segundo ciclo de educación infantil	ÁREA	Conocimiento del entorno Lenguaje: comunicación y representación
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la imaginación y la creatividad. • Expresar de manera oral sentimientos y emociones. • Fomentar el uso del lenguaje y nuevo vocabulario. • Participar de manera activa en el juego. 			
CONTEXTO			
Se recomienda utilizar el patio o un espacio exterior para dar más libertad al juego y dejar volar la imaginación			
METODOLOGÍA: Se realizará con una metodología activa y participativa			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Es conveniente presentar los roles a representar: indios y vaqueros		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción de nuevo vocabulario. • Identificación de materiales y objetos relacionados con los diferentes roles. • Expresión oral de acciones y sentimientos relacionados con el rol. • Utilización del juego simbólico para hacer como si fuera otro. 	
RECURSOS		Se precisa de objetos que en principio no guardan relación con la acción a realizar, como un palo, una sábana, unos cubos, arena, una escoba etc.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se recomienda si se dispone de él, el uso de un espacio exterior. Es necesario un contexto cómodo para la realización del juego simbólico de manera libre y natural. Se realiza de manera grupal. Aleatoriamente se indica quién hace de indio y quién de vaquero. Para hacer la elección, se utiliza el recurso de la elección por los zapatos de los alumnos. Se escoge un grupo que hará de indios y otros de vaqueros. Únicamente se podrá utilizar los materiales seleccionados	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Juego		Durante los 60 minutos se dejará que los alumnos jueguen en el patio utilizando la sábana y los demás objetos para realizar juego simbólico de manera libre y natural.	
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente y de manera positiva. • Reconocer los roles y representar sus características principales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos. • Utilizar el simbolismo para cambiar el uso habitual de los objetos por el uso que ellos imaginan. 			

- Sesión 7: Las ocas y los patos.

Es necesaria un aula con espacio suficiente para realizar dos filas: una para los niños y otra para las niñas y se colocarán uno en frente de otro. Los niños y niñas deberán bailar imitando el comportamiento y la voz (cantando) de los patos (masculino) y las ocas (hembras).

Se realizará la actividad en dos ocasiones: la primera los niños serán los patos y las niñas las ocas, en la segunda vez los niños serán las ocas y las niñas los patos. A continuación se dejará un espacio para la reflexión y la conversa en la que se preguntará como se han sentido representando animales, si les ha gustado cambiar de rol de género, etc. Se pretende observar la participación, la actitud y sobretodo la expresión oral de emociones y sentimientos.

- Sesión 8: Peque-chef.

Se precisa de un aula con mesas para trabajar con la plastilina. Se recomienda que se realice en el aula habitual, ya que tendrán fácil acceso a todos los materiales necesarios. Se colocará cada mesa decorada y preparada como si fuera una cocina. Se podrá decorar con un horno mediante una caja de cartón y unos utensilios de juguete o reales como un cucharón o una olla. Al mismo tiempo se necesitará de una mesa vacía para presentar los pasteles finalizados.

Se trabajará de manera individual, ya que se valorará la creatividad y puesta en acción de los cocineros/as. La actividad consistirá en preparar un pastel y decorarlo con materiales del aula como por ejemplo gomets o virutas de goma etc. Se presentarán todos los pasteles realizados y entre todos los alumnos se realizará una votación en la que nadie puede votar su propio pastel y debe votar el de alguien. Quien salga ganador se le premiará con un gomets de una cara contenta. A continuación se presentan las tablas 8 y 9 con las actividades anteriormente presentadas.

Tabla 8. (Elaboración propia).

SESIÓN 7: Las ocas y los patos			
NIVEL EDUCATIVO	P3 segundo ciclo de educación infantil	ÁREA	Conocimiento del entorno Lenguaje: comunicación y representación
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la imaginación y la creatividad. • Expresar con el propio cuerpo los roles. • Fomentar el uso del lenguaje corporal y nuevo vocabulario. • Participar de manera activa en el juego. • Fomentar el lenguaje oral para expresar emociones. 			
CONTEXTO			
Se necesita un aula con espacio suficiente para realizar dos filas: una para los niños (patos) y otra para las niñas (ocas). Se colocarán uno en frente de otro.			
METODOLOGÍA: Se realizará con una metodología activa y participativa			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Es conveniente presentar como debe realizar el baile y la representación de cada rol, tanto para los patos como para las ocas.		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción de nuevo vocabulario. • Identificación del baile en el aula. • Expresión corporal roles de género (ocas/patos). • Utilización del juego simbólico para representar animales conocidos. • Utilización del lenguaje oral para expresión de sentimientos y emociones. 	
RECURSOS		Se necesita un equipo de música con lector de Cd's, para acompañar a los niños en el baile.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se recomienda el aula habitual o el aula de psicomotricidad. La sesión es de 60 minutos. Se realiza la actividad en dos ocasiones. En un primer lugar los niños harán de patos y las niñas de ocas y posteriormente los niños harán de ocas y las niñas de patos. A continuación se dedicará un espacio para la reflexión.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Actividad 1: Baile		Se colocan los niños en una fila y las niñas en otra. Se realiza una coreografía imitando como caminan las ocas y los patos. A continuación se cambian los roles los niños hacen de ocas y las niñas de patos. La canción dice: <i>OCAS: Las ocas van descalzas, descalzas, descalzas, las ocas van descalzas.</i> <i>PATOS y los patos también.</i> <i>OCAS: Pongámonos zapatos, zapatos, zapatos, pongámonos zapatos</i> <i>PATOS: y calcetines también y calcetines también.</i>	
Actividad 2: Reflexión y expresión		Se preguntará a los alumnos como se han sentido y se dará un espacio para la expresión oral.	
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente y de manera positiva. • Reconocer los roles y representar sus características principales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos. • Utilizar el simbolismo para cambiar el uso habitual de los objetos por el uso que ellos imaginan. 			

Tabla 9. (Elaboración propia).

SESIÓN 8: Peque-chef			
NIVEL EDUCATIVO	P3 segundo ciclo de educación infantil	ÁREA	Conocimiento del entorno Lenguaje: comunicación y representación
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la imaginación y la creatividad. • Expresar de manera oral sentimientos y emociones. • Fomentar el uso del lenguaje y nuevo vocabulario. • Participar de manera activa en el juego. • Representar con plastilina objetos reales. • Fomentar las relaciones con iguales y el uso de normas. 			
CONTEXTO			
Se necesita un aula con mesas para moldear la plastilina. Colocar una mesa como cocina se puede decorar la pared con utensilios, y hacer un horno con una caja de cartón y otra mesa para presentar las obras decoradas y listas para presentar. Al mismo tiempo se debe disponer de un delantal por niño para que se sientan como verdaderos cocineros.			
METODOLOGÍA: Se realizará con una metodología activa y participativa			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Es conveniente presentar el rol a realizar y se puede presentar como un concurso de cocina en el que el premio será ser el protagonista de la semana o un gomets –adhesivos con la cara feliz.		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción de nuevo vocabulario. • Identificación de materiales y objetos relacionados con el rol. • Expresión oral de acciones y sentimientos relacionados con el rol. • Utilización del juego simbólico para hacer como si fuera otro. 	
RECURSOS		Se necesitaran materiales relacionados con el rol de cocinero, como cucharas, ollas, delantales, y el material para crear las tartas, pastelitos y pasteles, la plastilina. Se necesita algún material como gomas de borrar, lápices o gomets-adhesivos para decorar las creaciones de los niños. Se decoran las mesas de los alumnos como cocinas.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se recomienda el aula habitual, ya que es donde tendrán fácil acceso a los materiales relacionados con el rol a representar. Se realiza de manera individual para ver la creatividad, imaginación y capacidad simbólica de cada uno de ellos. La sesión es de 60 minutos.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Juego		Se colocan 2 alumnos por cocina, deberán compartir horno y ayudarse en la realización de "sus pasteles". Cada uno realiza su pastel y posteriormente entre todos se decidirá que pastel ha sido el mejor.	
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Participar de manera activa y positiva. • Reconocer los roles y representar sus características principales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos. • Respetar las normas y a los compañeros. 			

- Sesión 9: ¡Vamos de vacaciones!

Se recomienda realizar la actividad en el aula, ya que es necesario el uso de materiales como cajas de cartón, blue-tack o cinta adhesiva etc. Se repartirán en cinco grupos de cinco y uno de 6. Cada grupo representará un rol de la familia.: papa: mama, hijo, hija y abuelos. A continuación se les explica una situación familiar, por ejemplo: La familia Carrascal se va a la playa! Ayúdanos a preparar sus maletas! ¿Qué te llevaría tu si fueras el abuelo?

A continuación deben colocar en las maletas, las imágenes de los objetos que, correspondan a tu rol. Por último se seleccionará un alumno por grupo y se repasará vocabulario y explicará el porqué de la elección. A partir de este juego los pequeños realizarán una pequeña representación de cómo cogen el coche y como se montan en él. El resto de los alumnos podrán ir incorporando ideas de hacia donde irán, inventando así una historia improvisada.

- Sesión 10: Mira qué te cuento.

Se precisa de un aula y de un pequeño teatrillo, como si se tratase de un escenario. En primer lugar se debe presentar el cuento de Caperucita Roja y se debe tener en cuenta los personajes a representar: Caperucita, la abuela y el lobo. Se realizarán 6 grupos de cuatro alumnos y 2 de cinco alumnos, si es necesario se añadirá en estos dos grupos el personaje de la mamá de Caperucita.

En segundo lugar, se repartirán los personajes al azar y cada alumno deberá representar un personaje. Debe ser improvisado recordando la historia explicada anteriormente. Se debe dejar paso a la expresión oral y corporal de manera libre. A continuación se presentan las tablas 10 y 11 con las actividades anteriormente presentadas.

Tabla 10. (Elaboración propia).

SESIÓN 9: ¡Vamos de vacaciones			
NIVEL EDUCATIVO	P3 segundo ciclo de educación infantil	AREA	Conocimiento de sí mismo, conocimiento del entorno y lenguaje: comunicación y representación
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la imaginación y la creatividad. • Expresar de manera oral sentimientos y emociones. • Fomentar el uso del lenguaje y nuevo vocabulario. • Participar de manera activa en el juego. • Potenciar el juego simbólico como recurso para aprender. 			
CONTEXTO			
Se recomienda realizar la actividad en el aula, ya que es imprescindible el uso de materiales como cajas de cartón, imágenes plastificadas de ropa, utensilios etc y blue-tack o cinta adhesiva.			
METODOLOGÍA: Se realizará con una metodología activa y participativa.			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Es conveniente presentar los roles que realizarán cada uno, ya que son conocidos por todos, papa, mama, hijo-hija y abuelos. Es necesario explicarles una situación que les sea familiar para que el aprendizaje sea significativo.		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción de nuevo vocabulario. • Identificación de materiales y objetos relacionados con los diferentes roles. • Expresión oral de acciones y sentimientos relacionados con el rol. • Utilización del juego simbólico para hacer como si fuera otro. 	
RECURSOS		Se necesitarán cinco cajas de cartón para cinco grupos de 5 y uno de 6. Cada grupo representará un rol cercano y familiar como la mama, el papa. Etc. Se necesitarán imágenes de objetos y utensilios útiles para viajar y algunos que no lo sean. Al mismo tiempo se presentarán objetos adecuados e inadecuados para el rol.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se recomienda el aula habitual, ya que es donde tendrán fácil acceso a los materiales relacionados con el rol a representar. Se realizarán cinco grupos, de cinco alumnos y uno de seis. Cada uno tendrá un rol. La sesión es de 60 minutos.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Juego	Cada grupo tendrá un rol: Grupo 1: papa, grupo 2 : mama, grupo 3: hijo, grupo 4:hija y grupo 5: abuelos. Los alumnos deben ser capaces de discernir que objetos son necesarios para viajar y cuales son adecuados para el rol que deben representar. A continuación se seleccionará al azar a un miembro de cada grupo al cual se le irán colocando cada uno de los objetos que se le han otorgado. A partir de este juego los pequeños realizarán una pequeña representación de cómo cogen el coche cuando se van de viaje y como se montan en él. El resto de los alumnos podrán ir incorporando ideas de hacia donde irán, destino etc, inventando así una historia improvisada.		
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Participar activamente y de manera positiva. • Reconocer los roles y representar sus características principales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos. • Discernir objetos según el rol a representar. • Crear historias entre todos mediante el uso del lenguaje. 			

Tabla 11. (Elaboración propia).

SESIÓN 10: Mira qué te cuento			
NIVEL EDUCATIVO	P3 segundo ciclo de educación infantil	ÁREA	Conocimiento del entorno Lenguaje: comunicación y representación
OBJETIVOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la imaginación y la creatividad. • Expresar de manera oral sentimientos y emociones. • Fomentar el uso del lenguaje y nuevo vocabulario. • Participar de manera activa en el juego. • Representar un cuento representando cada rol. 			
CONTEXTO			
Se necesita un aula con un pequeño teatrillo realizado en cartón, a modo de escenario.			
METODOLOGÍA: Se realizará con una metodología activa y participativa			
CONTENIDOS PREVIOS		CONTENIDOS DE LA TAREA	
Es conveniente explicar el cuento previamente para conocer la historia y los personajes.		<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del cuento de la Caperucita Roja. • Introducción de nuevo vocabulario. • Representación de diferentes roles. • Expresión oral de acciones y sentimientos relacionados con el rol del cuento. • Utilización del juego simbólico para hacer como si fuera otro. 	
RECURSOS		Se necesitaran materiales relacionados con los diferentes roles, disfraces, cesta, capa para la abuelita, pasteles, etc.	
TEMPORALIZACIÓN Y ESPACIOS		Se precisan de cuatro personajes: Caperucita, abuela, lobo y el cazador. Se realizarán 6 grupos, 4 de cuatro alumnos y 2 de cinco, en este último se realizará en dos ocasiones para que participen todos los alumnos o bien se puede inventar un personaje como la mama de Caperucita. La sesión es de 60 minutos.	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD			
Juego	En primer lugar se cuenta el cuento para recordar la historia y se explica a los alumnos lo que se va a realizar a continuación. Se repartirán los personajes al azar y cada alumno deberá representar el personaje del cuento que le ha tocado. Debe ser improvisado según se vayan acordando del cuento. La maestra debe estar cerca por si se quedan en blanco y para ir marcando el hilo de la historia, pero siempre dejando margen a la improvisación, al uso del lenguaje oral y a la naturalidad del juego.		
EVALUACIÓN			
<ul style="list-style-type: none"> • Participar de manera activa y de manera positiva. • Reconocer los roles y representar sus características principales. • Utilizar el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos. 			

3.8 Propuesta de evaluación.

- Evaluación inicial (ver anexo tabla 12): Se prestará especial atención a la observación del juego libre, mediante la que se pretende evaluar la seguridad, la relación con los compañeros etc.
- Evaluación formativa (ver anexo tabla 13): Se pretende observar, mediante las actividades propuestas, la actitud del niño con el juego simbólico y la utilización del lenguaje oral y gestual para comunicarse con los compañeros o bien con los juguetes.
- Evaluación final (ver anexo tabla 12): Se tratará de evaluar el proceso realizado desde la primera actividad y la evolución en los objetivos marcados teniendo en cuenta cómo el juego y el lenguaje pueden haber influenciado en diferentes aspectos del alumno desde una visión integral de la educación.

En cada hoja de registro aparecen los indicadores de evaluación y los ítems para evaluar serán Nunca (N), A veces (AV), Casi siempre (CS) y Siempre (S).

La evaluación en la Etapa Infantil es continua y global, es decir, se tiene en cuenta el progreso del alumno durante todo el proceso educativo y, se evalúa a la persona de forma global. Cada uno de los alumnos es diferente y tal y como se ha citado anteriormente, las fases del juego se pueden entrelazar y esto facilita una gran variedad de resultados posibles, diferentes perfiles, ritmos de aprendizaje y distintos niveles en el alumnado. Cabe esperar, que los docentes tengan en cuenta las etapas evolutivas y sus características, pero considerándolas como guías, para de este modo comprobar una evolución positiva y al mismo tiempo tenerlas presentes para detectar de forma precoz necesidades especiales.

La evaluación del juego y del lenguaje se presenta como una herramienta para evaluar el desarrollo, pero teniendo presente las diferencias individuales.

Cabe la posibilidad de que un niño maduro cognitivamente pueda jugar a juegos complejos como imitar o peinar a su muñeca asumiendo la personificación de una peluquera, representar roles o jugar con objetos sin relación con el juego, pero en cambio presente dificultades para expresar emociones y explicar una situación cotidiana y viceversa.

4. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA.

4.1 Conclusiones.

En la realización de este trabajo se ha tenido la oportunidad de reflexionar sobre las metodologías utilizadas en el aula y cómo los docentes podrían aprovechar un instrumento que es intrínseco al niño para aprender conceptos y habilidades básicas, como el lenguaje. Se ha demostrado que el aprendizaje significativo se mantiene y se recuerda durante más tiempo que el aprendizaje memorístico, por tanto se debe trabajar en esta dirección.

Se ha observado que el juego es beneficioso en las rutinas diarias y que mediante él, se consiguen mejoras destacables en el lenguaje y en otras áreas del desarrollo infantil. La propuesta de mejora ha sido diseñada y elaborada pensando en su futura aplicación en centros públicos y privados de El Vendrell (Tarragona).

En la parte teórica de la propuesta del trabajo se presentaron los antecedentes históricos fundamentales de la psicología y la educación como Piaget o Bruner entre otros. A partir de sus teorías se ha pretendido definir la temática y la finalidad de la propuesta de mejora. La parte práctica consta de un amplio apartado de actividades que unen el juego simbólico con el aprendizaje del lenguaje y que tienen un gran valor educativo.

El objetivo general se ha conseguido con el desarrollo de la propuesta de intervención, ya que en ella se han fusionado las principales disciplinas a estudiar, sobre las cuales ha sido notorio el enriquecimiento mutuo entre el juego simbólico y el lenguaje.

Los objetivos específicos se concretaron a partir de las actividades propuestas con el fin de conseguir trabajar las tres áreas fundamentales en la etapa infantil, conocimiento de sí mismo, conocimiento del entorno y lenguaje, presentes en cada actividad.

Los materiales, el tiempo, el espacio, los recursos y la evaluación han sido pensados para aprender mediante el juego y de esta forma lúdica alcanzar conocimientos y nuevas habilidades. Aprender de este modo, es significativo en la vida de los más pequeños, ya que relacionan el nuevo aprendizaje con su quehacer diario. El juego supone una tarea seria y que requiere atención y esfuerzo, aspectos fundamentales para el aprendizaje.

La evaluación se ha dividido en tres partes: inicial, continua y final. Los ítems que se han marcado se evalúan mediante la observación directa y sistemática. Las tablas se han diseñado con el fin de medir la progresión del alumno antes, durante y después de la propuesta. Se proponen así, dos tablas (ver anexo), una de ellas servirá para la evaluación inicial y final, y la segunda es orientativa para realizar la evaluación continua.

Cada actividad tiene sus propios ítems de evaluación, y esta última tabla (ver anexo tabla 13) únicamente pretende ser una referencia para englobar los ítems comunes para todas las actividades.

La tabla 12 (ver anexos) propone indicadores que se pueden observar mediante el juego libre y por tanto, se pueden realizar al inicio y al final de la propuesta. Estos indicadores son: seguridad, autoregulación, actitud, movimientos corporales, etc. Estos,

van más allá del juego y el lenguaje, pero se consideran fundamentales para dar una visión global del desarrollo del alumno.

En la tabla 13 (ver anexos) citada anteriormente, se pretende ofrecer una tabla común para todas las actividades y se proponen indicadores como: actitud positiva, participación, expresión oral, vocabulario, capacidad de imitación etc. Ítems compartidos en cada actividad. Con todo ello, se pueden considerar como conseguidos los objetivos marcados en el trabajo.

Al inicio de la propuesta surgieron diferentes dudas sobre la práctica educativa en la etapa infantil. Gracias a éstas, se ha tenido la oportunidad de reflexionar sobre la praxis que se está llevando a cabo en la educación infantil y hacia la que “algunos” pretenden dirigir a la educación en general.

En la etapa infantil los pequeños aprenden conceptos básicos, conductas, roles, valores y límites que formarán al niño como persona, como ser, dentro de una sociedad. Por este motivo, se ha pretendido concienciar a las escuelas de la importancia de introducir el juego en las aulas. Mediante la experimentación, la manipulación, el aprender haciendo y jugando, se adquieren conocimientos que de otra forma serían más complejos de adquirir. Mediante esta propuesta se ha pretendido potenciar la singularidad, la autonomía del niño y su autoestima y, al mismo tiempo, ofrecer situaciones y vivencias que ayuden a los más pequeños a desarrollar al máximo sus capacidades.

Durante la elaboración de la propuesta se observó un ítem a corregir, la posible intrusión que se realiza en el juego infantil. Aunque en todos los casos el docente debe quedar al margen de la puesta en práctica del juego, en mayor o menor grado se tiende a influenciar en la libertad de éste. Por tal motivo, se propuso que cada actividad debe ser

llevada a cabo con suma delicadeza y presentada como una opción de juego y puesta en práctica con la libertad que caracteriza al juego.

El lenguaje se ha presentado de manera intrínseca en el juego, en cualquiera de sus modalidades, pero se ha pretendido introducir progresivamente en la escuela como una herramienta para trabajar nuevo vocabulario, canciones, etc., y así facilitar su adquisición.

Para finalizar, cabe destacar la variedad de temas que se propusieron mediante el juego como el respeto a los demás, conflictos en el aula, el esfuerzo personal, la empatía, la imaginación o la memoria y la dificultad de elección de las mismas ya que cada una de ellas, es fundamental en el desarrollo integral del niño.

4.2 Limitaciones y Prospectiva.

Al realizar este trabajo se presentó alguna dificultad en su puesta en práctica, ya que hubiera sido interesante su presentación en un centro y la aplicación directa con los alumnos. La falta de tiempo ha sido un inconveniente para llevar a cabo esta idea, pero eso no impide que se pueda realizar en un futuro.

Mediante este trabajo se ha pretendido presentar al juego, como un recurso educativo con grandes beneficios para el aprendizaje de los más pequeños. Gracias a éste, se ha observado la limitación que se encuentra el docente al tratar con la libertad del niño, ya que la participación del docente la puede condicionar. Por ello, se debe aprender a trabajar mediante el juego y la formación de los docentes en este aspecto, será fundamental.

Después de realizar esta propuesta de mejora de un modo teórico, restaría ponerla en práctica en el aula para conocer los resultados de forma fidedigna.

Para ampliar el campo de estudio y conocer mejor su repercusión sería conveniente extender la iniciativa al resto de cursos de la etapa de infantil, es decir, P4 y P5, adaptando las actividades al nivel evolutivo de los alumnos.

Se trata de una propuesta pensada para llevarla a cabo durante un trimestre escolar, pero con la intención de que pueda ser programada para un curso escolar. Por este motivo, sería necesario contar con personal docente, un pedagogo o incluso un técnico educativo, para dar soporte al personal docente fijo en el aula y como posible refuerzo para realizar las horas propias para la realización de estas sesiones.

Cabe mencionar la importancia de contrastar información con posibles propuestas similares puestas en práctica, en otras comunidades autónomas, países etc., y así contrastar resultados obtenidos.

Al mismo tiempo, se podría aplicar esta propuesta, a niños con necesidades educativas especiales o con dificultades auditivas, para los que la adquisición del lenguaje podría suponer un hándicap en el aprendizaje. Por tanto, se debería adaptar la propuesta al perfil de los alumnos, pero manteniendo la esencia de la propuesta.

Por último, tal y como se ha presentado en los aspectos de espacio y tiempo, se ha aconsejado realizar las sesiones por la tarde, pero sería conveniente proponer y aplicar la propuesta en diferentes franjas horarias para discernir ciertamente, cuál es la más adecuada para el aprendizaje del lenguaje mediante el juego simbólico.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA.

5.1 Referencias bibliográficas.

- Bruner, J.S (2002) *“Acción, pensamiento y lenguaje; compilación de J.Linaza”* Madrid. Alianza Editorial.

- Fernández Viader, M^oP, Pertusa, E (2005) “*El valor de la mirada*” sordera y educación” Publicacions i edicions de la Universitat de Barcelona.
- Garvey,C (1985) “*El juego infantil*” Serie Bruner . Madrid. Ed: Morata.
- Natanson, J (2000) “*Aprender jugando*” Barcelona. Ed: Paidós.
- Freud, S (1986) “*Introducción al psicoanálisis*”. Barcelona. Ed:Edicions 62.
- Olerón, P (1985) “*El niño y la adquisición del lenguaje*” París. Ed: Morata.
- Piaget, J (1984) “*Psicología del niño*” Madrid. Ed: Morata.
- Turner, J (1986) “*EL niño ante la vida*” Madrid. Ed: Morata.
- Vygotski,L (1987) “*Pensamiento y lenguaje*” Buenos Aires. Ed: La Pléyade.

5.2 Bibliografía.

- Garvey, C (1987) “*El habla infantil*” Madrid. Ed: Morata.
- Slobin, D (1987) “*Introducción a la psicolingüística.*” México, D.F. Ed: Paidós.
- V.V.A.A (2000) “*Psicología del desarrollo hoy*”. Madrid. Ed: McGraw-Hill.
- Vygotski,L y Luria,A (2007)“*El instrumento y el signo en el desarrollo del niño*” Madrid: Fundación Infancia y aprendizaje.
- “*El juego en el desarrollo infantil*”. Unidad 2. Recuperado el 02/06/2014 <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

