

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

Espacios de juego simbólico y de experimentación.

Una manera de aprender jugando en educación infantil.

Trabajo fin de grado presentado por: M^a del Mar Sánchez Pérez

Titulación: Grado de Maestro en Educación Infantil

Línea de investigación: Propuesta de intervención y mejora

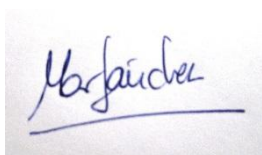
Director/a: Ana González Menéndez

Barcelona

17/07/2013

Firmado por:

M^a del Mar Sánchez Pérez



RESUMEN

La actividad natural por excelencia en la infancia es el juego, multitud de autores de la pedagogía, de la psicología y de las ciencias de la educación en general a lo largo de la historia, han aportado resultados que sustentan la idea de considerar el juego como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del cual el niño conoce el mundo que le rodea, experimentando con el entorno físico y social, consiguiendo un desarrollo integral y la formación de la personalidad, aspectos sumamente importantes para afrontar la vida con éxito.

Con este trabajo se pretende el estudio de una propuesta basada en sesiones de juego simbólico y de experimentación, y a través de su análisis descubrir cómo se abordan los objetivos generales establecidos legislativamente en el Currículum de segundo ciclo de educación infantil.

Asimismo tras el análisis presentamos una serie de propuestas de mejora para conseguir abordar la totalidad de los objetivos generales y a su vez un mayor aprovechamiento de esta metodología en un centro escolar que ya ha iniciado el uso de la metodología lúdica.

Palabras clave:

Juego simbólico y de experimentación, proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollo integral, objetivos generales del segundo ciclo de educación infantil, metodología lúdica.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	5
1.1 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.2 OBJETIVOS	6
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 INTRODUCCIÓN.....	8
2.2 TEORÍAS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO FUNDAMENTAL DEL NIÑO	8
2.3 CONCEPTO DE JUEGO.....	10
2.4 EFECTOS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO HUMANO.....	11
2.5 EL JUEGO SIMBÓLICO	12
2.6 EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO	14
2.7 EL MODELO LÚDICO	16
3. ANÁLISIS DE LOS ESPACIOS DE JUEGO	19
3.1 INTRODUCCIÓN.....	19
3.2 CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR.....	19
3.3 SESIONES EN ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO Y DE EXPERIMENTACIÓN	21
3.4 ANÁLISIS DE LOS ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO Y DE EXPERIMENTACIÓN	24
3.5 CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS	29
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR	31
4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA.....	31
4.2 CRONOGRAMA	31
4.3 CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO	34
4.4 PUESTA EN PRÁCTICA	34
4.5 EVALUACIÓN.....	36
4.6 LIMITACIONES.....	37
5. CONCLUSIONES FINALES	39
6. PROSPECTIVA	42
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA.....	43

7.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
7.2 PÁGINAS WEB	43
7.3 BIBLIOGRAFÍA	44
8. ANEXOS	45
ANEXO 1	45
ANEXO 2	49
ANEXO 3	51

1. INTRODUCCIÓN

El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los demás, a sentir como los demás y, en definitiva, a saber que existen maneras de pensar y de sentir diferentes a la propia. La escuela es un lugar donde también se aprende a vivir, y el juego simbólico es un “espacio de ensayo” para el aprendizaje de la vida, de ahí la importancia de utilizar ese juego simbólico para conseguir potenciar las capacidades necesarias para avanzar en el desarrollo de los más pequeños y posibilitar que los niños y niñas lo consigan de una manera natural, motivadora y autónoma.

Con este trabajo pretendemos corroborar la importancia que tiene el juego en el aprendizaje infantil y concretamente el juego simbólico, y como a partir de este es posible conseguir que los alumnos de educación infantil, adquieran las capacidades necesarias para afrontar futuras etapas escolares y las competencias necesarias para ir formándose como personas autónomas y capaces de enfrentarse con éxito a la vida.

Para fundamentar este trabajo es preciso hacer una aproximación al juego como instrumento de aprendizaje, y para ello realizaremos un recorrido por diferentes aportaciones de autores, que nos introduzcan en la metodología lúdica ofreciendo distintas consideraciones psicopedagógicas y el papel del maestro en dicha metodología.

Seguidamente realizaremos un análisis en un centro escolar en el que se está introduciendo esta metodología, para conseguir averiguar cuáles son los objetivos que se pretenden con los diferentes espacios de juego que se proponen en dicho centro, y comprobar que estos coinciden y abarcan todos los que se establecen en el decreto 181/2008, de 9 de septiembre, por el cual se establecen las enseñanzas del segundo ciclo de educación infantil en Cataluña.

Finalmente, a partir de dicho análisis, se podría valorar si con los rincones de juego simbólico se consideran y obtienen todos los objetivos del Decreto y así proponer posibles mejoras en la utilización de esta metodología en dicho centro, avanzando en el reconocimiento de la comunidad educativa hacia el uso de esta metodología.

1.1 JUSTIFICACIÓN

La elección del tema “Espacios de juego simbólico y de experimentación, una manera de aprender jugando en educación infantil” deriva del resultado de la importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil.

Es preciso que todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomemos conciencia de que el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad del niño y no debe verse únicamente como un espacio de diversión o esparcimiento, sino que es clave para el desarrollo de todo tipo de habilidades cognitivas, comunicativas, sociales y afectivas. Todo esto coincide con la finalidad expresada en el Decreto 181/2008, de 9 de septiembre, en el que se realiza la siguiente afirmación: “La finalidad de la educación infantil es contribuir al desarrollo emocional y afectivo, físico y motor, social y cognitivo de los niños...”

Asimismo es preciso considerar que a través del juego es posible descubrir las propias posibilidades, aprender a conocer el mundo que nos rodea, interpretando la realidad, asumiendo roles, ensayando conductas sociales, y así exteriorizar emociones y fantasías, concluyendo que el juego es una actividad básica e indispensable en la infancia.

La realización de este trabajo resulta interesante, para tomar mayor conciencia desde la perspectiva actual de la comunidad educativa, puesto que a través de él, es posible considerar el juego, no solo como una actividad de diversión, sino además como un activador del desarrollo infantil y un instrumento muy valioso para el aprendizaje, estableciendo acciones que promueven la adquisición de habilidades que capacitan de una manera integral a los niños para conseguir ser personas adultas autónomas y emocionalmente equilibradas.

1.2 OBJETIVOS

Los objetivos generales que se pretenden desarrollar con este trabajo son los siguientes:

- Detectar los objetivos que se trabajan en los diferentes espacios que se proponen en la escuela.
- Comprobar que coinciden o derivan de los objetivos que se proponen en el currículum de segundo ciclo de educación infantil.
- Observar cuáles son los objetivos que más se trabajan y si los hubiera, reconocer los que no se trabajan para realizar nuevas propuestas y así conseguir un mayor equilibrio entre los objetivos.
- Promover que la comunidad educativa valore esta metodología, a través de los resultados de la investigación.

Para concluir nos parece adecuada esta cita, extraída de El blog de *jugarijugar.com*, que resume de alguna manera la importancia del juego para el desarrollo integral de las personas.

“No hay nada que los humanos hagamos, conozcamos, pensemos, esperemos o temamos que no haya sido ensayado, experimentado o al menos anticipado durante la etapa del juego simbólico” Heidi Britz Crecellus.

2 MARCO TEÓRICO

2.1 INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad natural propia del ser humano, indispensable para su desarrollo, ya que resulta ser un exitoso mecanismo de adaptación al medio. En 1938 el historiador holandés Huizinga establece una conexión entre la capacidad humana para jugar como medio de aprendizaje de la cultura y la realidad que rodea a los niños (Huizinga, 1938).

La posibilidad de construir símbolos y representaciones permite establecer acuerdos para asociarnos a una misma realidad, basada en la transmisión del conocimiento mediante la experiencia. El juego se realiza de modo desinteresado, sin más finalidad que el sentimiento de alegría y diversión, pero no simplemente eso, sino que actúa de dinamizador del desarrollo y como un instrumento privilegiado para el aprendizaje, proporcionando una serie de habilidades que ayudarán a los niños a afrontar la vida con éxito.

Es este marco teórico se hará una clara referencia a la importancia del juego en la infancia y a su vez un repaso sobre las características más relevantes del juego simbólico, haciendo hincapié en el método lúdico como herramienta de aprendizaje de conocimientos y facilitador de las capacidades necesarias que se encuentran enmarcadas en el currículum de educación infantil y consideradas imprescindibles para afrontar la vida con éxito. Todo esto intentando remarcar el tema central del trabajo: el juego y la importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2 TEORÍAS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO FUNDAMENTAL DEL NIÑO

Las primeras teorías psicobiológicas del juego fueron formuladas a principios del siglo XIX e interpretaban la actividad lúdica como una manifestación energética bien por exceso de energía (Spencer, 1855) o bien considerada como un proceso de escape de las actividades cotidianas (Lazarus, 1883). A principios del siglo XX, S. Hall describió el juego desde un punto de vista evolucionista en el que el niño imita actividades de sus antepasados descartando así acciones fútiles (Hall, 1904). Karl Gross en la teoría del ejercicio preparatorio afirma que la práctica de ejercicios repetitivos como los que se realizan en el juego impactan significativamente en el desarrollo cerebral del niño preparándolo para la vida adulta (Gross, 1985). Finalmente La teoría del ejercicio complementario de Carr, destaca el juego como catalizador del desarrollo neuronal, ofreciendo una vía de escape

para las reacciones violentas vinculadas al instinto de supervivencia (Navarro Adelantado, 2002).

Las teorías más modernas proponen la actividad lúdica como un potencial para el desarrollo psicológico del niño. Autores como Buytendijk (1935) describen el juego en un marco espontáneo a través del cual el niño progresa en su autonomía. Asimismo Claparède (1934) sostiene que a través de las acciones ficticias que realiza el niño en el acto lúdico consigue representar la realidad y reaccionar ante ella. Posteriormente, Sigmund Freud (1920) define el juego como medio de liberación de emociones reprimidas. En la segunda mitad del siglo XX Jean Piaget desarrolla la *teoría del desarrollo cognitivo* (1959) en la que el juego ayuda al niño a establecer una correspondencia entre pensamiento y acción. El psicólogo suizo define en su teoría cognitiva el juego como medio por el cual el niño crea estructuras mentales, que posteriormente establecerán los elementos cognitivos en el individuo adulto. Inicialmente, la experimentación ayuda al niño a estructurar el entorno para entender la realidad. A medida que el niño va madurando adquiere la capacidad de modificar los elementos asimilados en el proceso de acomodación. Dicha teoría hace una clasificación de los juegos en función de la edad del niño y el nivel evolutivo, estableciendo cuatro estadios. El estadio sensoriomotor en el que el niño evoluciona desde una conducta basada en reflejos innatos, hacia el establecimiento de estructuras motoras mediante la experimentación con objetos y su propio cuerpo. En el estadio preoperacional se desarrolla el juego simbólico, el cual posibilita la comunicación e interpretación de la realidad mediante símbolos, estableciendo así las bases del pensamiento intuitivo. Seguidamente con el estadio de las operaciones concretas la inteligencia evoluciona hacia un pensamiento lógico. En esta etapa aparece el juego de reglas, que potencia el desarrollo social y moral del niño. Finalmente en el estadio de las operaciones formales el pensamiento evoluciona hacia una forma abstracta, con el juego reglado y de construcción como elementos de desarrollo hacia el entendimiento social.

En la década de los 60 la *teoría sociohistórica* de Lev Vygotsky toma relevancia en los círculos académicos interesados en la psicología evolutiva. En esta teoría define la “zona de desarrollo próximo” distinguiéndola entre la capacidad del individuo para resolver un problema individualmente (nivel de desarrollo) o con ayuda de otros (nivel de desarrollo potencial). De esta manera destaca la importancia de la reciprocidad entre la actividad lúdica y el marco social en el desarrollo de las capacidades del individuo.

Finalmente entre las teorías culturalistas encontramos a Huizinga (1938), que alude a la importancia del juego como transmisor de valores culturales contemporáneos, puesto que éstos van cambiando a lo largo de la historia, en base a las modas o ideas del momento.

2.3 CONCEPTO DE JUEGO

Cotidianamente se define el juego como una actividad recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, pero esta definición no engloba todos los fenómenos que se derivan de esta actividad. Para ello vamos a buscar una definición que nos sirva de punto de partida para demostrar la necesidad del juego en la etapa escolar de educación infantil.

Como hemos visto anteriormente existen diversas construcciones teóricas que ofrecen perspectivas y posturas diferentes sobre el concepto de juego y su importancia, pero también es cierto que, por su carácter difuso, es complejo definirlo desde una perspectiva integral, por lo que no se consigue una noción común y aceptada por todos. Para crear una definición lo más completa posible vamos a comentar las aportaciones a la definición de juego de diferentes autores. De esta manera Johan Huizinga reflexiona sobre este aspecto en su obra “Homo Ludens” y lo define como un acto imprescindible para el individuo como función biológica y a su vez para la comunidad a la que se pertenece, por la intención comunicativa y de relación que crea. Este autor, definió el juego como una actividad libre, ya que el sujeto elige libremente el momento y de qué forma jugar; que se desarrolla como una situación ficticia y puede repetirse; regulada por reglas específicas; con motivación intrínseca y fin en sí mismo (Huizinga, 2005).

Henri Wallon asegura que el juego está integrado en el niño, como un aspecto más de su desarrollo, puesto que va unido a su evolución psicológica y de los aspectos sociales, emocionales y cognitivos, además se caracteriza por tener una finalidad en sí mismo (Zapata, 1989).

Fingermann, en su obra “El juego y sus proyecciones sociales” lo define como una actividad natural, sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma (Fingermann, 1970).

Lev Vigotsky lo caracteriza como una actividad placentera y promotora del desarrollo infantil planteando como pilares centrales y particulares de la actividad lúdica: la instalación de una situación imaginaria y el hecho de ser una actividad regida por reglas de conducta. (Aizencang, 2005).

Jerome Bruner es uno de los autores que más aportaciones ha realizado para resaltar la importancia del juego en el desarrollo infantil. Tras varios estudios afirma que el juego proporciona un magnífico escenario para la experimentación con el medio y los demás, que produce estímulo por sí mismo y minimiza las consecuencias derivadas de los errores cometidos por lo que sirve de ensayo en los aprendizajes. Este autor refuerza la idea de que

el juego se realiza sin una finalidad explícita puesto que los objetivos propuestos al inicio del juego van variando en el transcurso del mismo según los medios e intereses del momento, permitiendo aflorar la imaginación del niño y dando paso a la fantasía. Y lo que más nos interesa desde nuestra perspectiva educativa es que promueve el desarrollo de la inteligencia facilitando actitudes y estrategias para resolver problemas de una forma atractiva y motivante (Bruner, 1983).

Valorando las aportaciones de estos autores y las teorías sobre el juego nombradas en el apartado anterior podemos llegar a una definición de juego que, si no aceptada por todos, sí que englobe los aspectos necesarios para usarlo de forma pedagógica en la etapa de educación infantil. Así podríamos definirlo como una actividad voluntaria, libre, espontánea y autónoma, considerada como conducta universal, innata, necesaria y placentera en todas las culturas; con reglas que deben ser libremente aceptadas y que se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales. Así la consideramos como el principal motor del desarrollo en los primeros años de vida y como vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, que favorece la interacción social y la comunicación, aspectos indispensables y necesarios en esas edades.

2.4 EFECTOS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO HUMANO

Tras valorar los aspectos analizados hasta el momento en este marco teórico podemos afirmar que el juego tiene un papel relevante en el desarrollo del niño y para remarcar este aspecto vamos a relacionar sus efectos con las diferentes capacidades que posibilitan el desarrollo integral de los niños.

Empezaremos con la capacidad afectiva-emocional por considerarla la más importante, puesto que ésta establece la seguridad y el equilibrio necesario para el adecuado dominio de uno mismo. Jugando el niño experimenta y exterioriza un sinnúmero de emociones como la agresividad, la felicidad, el enfado, la sexualidad, el miedo, la ansiedad... y esto le permite, a través de la repetición de secuencias de éxito y la interacción con el entorno, incorporar aspectos como la autoestima y la autoconfianza en sus esquemas mentales. Muchos estudios realizados por autores como Piaget, Wallon, Vigotsky, Elkonin,... concluyen que el juego es un instrumento de expresión y control emocional que proporciona estrategias al individuo para conseguir un desarrollo equilibrado de la personalidad (Garaigordobil, 1996).

Otra de las capacidades más importantes que se desarrollan con el juego es la social. Lev Vygotsky remarca en su teoría el valor socializador y de transmisión de cultura del juego, considerándolo una situación idónea para el aprendizaje de habilidades comunicativas y de

conocimiento social (Garaigordobil, 1996). Bruner asimismo lo propone como un excelente medio de socialización que fomenta el desarrollo del lenguaje y permite incorporar las estructuras sociales en cada cultura (Bruner, 1983). Los estudios de estos y otros autores basados en las aportaciones del juego al desarrollo social, demuestran que el juego promueve la asimilación de conductas, la comunicación, la cooperación, el aprendizaje y el respeto de normas e incluso el descubrimiento de sí mismo en las situaciones de relación e intercambio.

El juego ejercita el cerebro promoviendo el desarrollo de la capacidad cognitiva. Las observaciones realizadas en estudios de los autores mencionados con anterioridad, sustentan la idea de la implicación del juego infantil en el desarrollo del pensamiento, y confirman su importancia en la investigación cognoscitiva del entorno tanto físico como social, consiguiendo con ello la creación de áreas de desarrollo potencial, aspecto que promueve que el pensamiento del niño evolucione hacia la abstracción y la creatividad. (Garaigordobil, 1996).

Para finalizar vamos a comentar las aportaciones del juego al desarrollo de la capacidad sensorio motriz, que no por ello es de menor importancia, pero sí podemos considerar que el niño en todo momento está desarrollándola. Desde el nacimiento su mundo se basa en el movimiento y el descubrimiento sensorial, Henri Wallon afirma que el movimiento se va organizando con el progreso de las relaciones entre el niño y el medio, asimismo considera que el niño jugando imita acciones y reproduce sus vivencias en constante interacción con el medio y a través de su exploración (Vila, 1986). Por lo que sabemos que el juego promueve el desarrollo sensorio motriz y facilita la adquisición del esquema corporal y la coordinación de los movimientos, permitiéndole la exploración y evolución de las propias posibilidades a partir de la repetición de ejercicios.

Aunque son muchos los autores que destacan su importancia, parece ser que su presencia en las aulas infantiles aún no está suficientemente considerada, frecuentemente se priorizan otro tipo de propuestas y el juego termina relegado, bien a momentos de recreo o para rellenar espacios libres del día en el aula.

2.5 EL JUEGO SIMBÓLICO

Como ya hemos visto anteriormente el juego forma parte de la vida, se trata de una actividad innata y necesaria para el ser humano, que evoluciona a la vez que el individuo, según las necesidades y características de sus participantes. A lo largo de la historia se han realizado muchas clasificaciones de juego, nosotros nos vamos a centrar en la clasificación realizada por Jean Piaget, quien dedicó muchos años de su vida al estudio y la investigación

de la psicología genética y evolutiva (Romero, 2008). Este autor es el primero que estableció una concordancia directa entre la evolución del juego en relación con el desarrollo del conocimiento, y la evolución del pensamiento infantil. Asimismo establece que juego e inteligencia evolucionan a la vez pasando por las mismas etapas, por ello hace una clasificación basada en tres grandes tipos de juego en relación con los estadios evolutivos del niño desde su nacimiento hasta la adolescencia.

El primero de ellos, el juego sensorio motor, va desde el nacimiento hasta los 2 años de vida, y se caracteriza por la obtención de placer a través de la realización de ejercicios repetitivos en los que intervienen la coordinación sensorial y motriz.

El siguiente tipo se desarrolla desde los 2 años hasta los 6 años aproximadamente, es el juego simbólico, y el que más nos interesa puesto que es el que se desarrolla a lo largo de la etapa de educación infantil. Inicialmente en esta etapa el niño juega de forma individual, o en paralelo, desarrolla su propio juego de una forma egocéntrica, centrado en sus intereses y deseos individuales, a partir de la repetición de secuencias de actividades en las que sigue siempre los mismos pasos, sin intentar cambiar nada ni en el proceso ni en el resultado.

Posteriormente, sobre los 3 y 4 años el juego simbólico es más evolucionado y el niño empieza a realizar representaciones de la vida cotidiana, transforma la realidad en ficción, comienza a manejar los símbolos y sus significados conscientemente para crear situaciones en las que se representen sus motivaciones y necesidades. Es en este periodo en el que el niño realiza aprendizajes de una forma significativa a través del juego simbólico con el que es capaz de trascender la realidad en tiempo y espacio, hablar de objetos que no están presentes o darles un uso diferente al que tienen para conseguir el juego que desean, e incluso actuar como si fuera otra persona. A través de las conductas planeadas que se realizan en el juego simbólico se integran y refuerzan mutuamente aspectos tan importantes para el desarrollo infantil como son la inteligencia, la afectividad, la competencia lingüística, el conocimiento y el desarrollo social, de ahí que se considere el juego simbólico como mecanismo para impulsar el aprendizaje.

El último tipo de juego en esta clasificación Piagetiana es el juego reglado, éste se inicia a partir de los 6 años, en él los niños ya empiezan a jugar de forma colectiva y acostumbra a ser un juego organizado que comporta el cumplimiento de unas normas aceptadas por todos los participantes y promueven esencialmente la socialización (Piaget, 1984).

2.6 EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO

Numerosos estudios e investigaciones en el ámbito educativo nos ayudan a justificar el juego como el recurso más adecuado en educación infantil para conseguir un aprendizaje y desarrollo integral en el niño, gracias entre otros factores al alto nivel motivador que provoca.

Recurrirnos a autores de la pedagogía moderna, como Rousseau, (1712-1789), Pestalozzi, (1746-1827) y Froebel (1782-1852) que con el nacimiento de la Escuela Activa apostaron por un gran cambio en la educación, en contraposición al modelo tradicional existente hasta ese momento. Esta nueva forma de escuela parte del respeto al niño, considerándolo como un individuo íntegro y reconociéndole así sus derechos. Establece que el profesor debe proveer al niño de estrategias para facilitarle el autoconocimiento, dejando cada vez más de lado su papel de transmisor de conocimiento. Para todo este cambio proponen el juego como un elemento importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otros, posteriormente, como Dewey, Decroly y Freinet con sus distintas trayectorias, aunque siguiendo una misma línea, coinciden en considerar el juego como el protagonista junto con el propio niño en la educación infantil. También profesionales de diferentes disciplinas relacionadas con el desarrollo del niño, como María Montessori, Emmi Pickler y Loris Malaguzzi, a lo largo de los últimos tiempos, han ido investigando y experimentado el uso de nuevas metodologías que impulsan el aprendizaje activo y significativo, valorando y respetando las necesidades individuales de los niños. Han aportado al mundo de la educación nuevas perspectivas de trabajo en las que los niños pasan a ser los que crean su propio conocimiento. Por ello hemos considerado comentarlas, ya que pueden ayudarnos a conseguir integrar lo expuesto en el currículo para la acción educativa a través de la metodología lúdica.

Empezaremos con el método de Pedagogía Científica, su creadora María Montessori, remarca la importancia de los periodos sensibles, en los que los niños adquieren multitud de habilidades con facilidad, establece que estos periodos se encuentran en la etapa de educación infantil y que en combinación con un ambiente organizado se favorece el auto-aprendizaje y se facilita el desarrollo de aspectos sociales, emocionales e intelectuales, permitiendo al niño ir creando su propio conocimiento y evolucionar sin la supervisión constante del adulto, de forma autónoma. La filosofía Montessori es lo que nos interesa para trabajar en el aula de infantil, más que su material didáctico en sí mismo, la manera en que se expone y el funcionamiento del mismo, para poder tomarlo como ejemplo a la hora de intervenir con los niños. Debe ser un material motivador que permita la experimentación y ofrezca el poder de autocorrección (Zapata, 1989).

Posteriormente Emmi Pickler, ya en los años 50, desarrolló varios estudios basados en el respeto evolutivo del niño, considerándolo el único protagonista en su desarrollo y estableciendo que el rol del adulto ha de limitarse a acompañarle, mostrándole afecto y apoyo en todo momento (Pikler, 2000). Según esta pediatra húngara el niño va avanzando en su desarrollo motor cuando está preparado para ello, asimismo podemos considerar que el juego es un recurso que permite al niño avanzar progresivamente según sus necesidades, extrapolándolo a todos los aspectos del desarrollo, no únicamente al motor.

En la misma línea encontramos a Loris Malaguzzi, impulsor del proyecto llevado a cabo en Reggio Emilia en los años 50, una propuesta que se centra en la escuela como lugar de investigación, aprendizaje y reflexión, y en el niño como constructor de conocimiento, identidad y cultura. De su trabajo, llevado a cabo en las escuelas de la provincia de Reggio Emilia, extraemos entre otras muchas ideas, la de que el niño es responsable de su propio aprendizaje, a través de la interacción con los materiales del entorno y el uso de los recursos que posee, y para ello es necesario hacerlo de una forma lúdica, dándole un papel importante al juego en todo el proceso, y para ello es indispensable que el adulto confíe en las potencialidades y capacidades del niño (Malaguzzi, 2001).

En nuestro país la ley de educación ha sufrido diferentes modificaciones a lo largo de la historia, pero ya en el año 2007 en el Real Decreto 1630/2006, del 29 de diciembre, establece que *“...los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social...”* (Boletín Oficial del Estado núm. 4,4 de enero de 2007) (Romero, 2008).

Asimismo en la introducción del currículum de educación infantil de la comunidad autónoma de Cataluña se insta a promover el juego como una actividad natural del niño, ya que le permite integrar espontáneamente la acción con las emociones y el pensamiento, favoreciendo su desarrollo personal y social. En dicho currículum se establecen una serie de capacidades, en relación con los contenidos de las áreas y los criterios de evaluación, que los niños deben haber desarrollado al finalizar la etapa. Esas capacidades son el resultado del aprendizaje que a lo largo de la educación infantil los niños deberán desarrollar. Estas se precisan a través de los objetivos de ciclo y su consecución permitirá al niño afrontar con éxito el resto de etapas escolares. Los objetivos se concretan en base a estos cuatro ejes:

1. Aprender a ser y actuar de una forma cada vez más autónoma.
2. Aprender a pensar y a comunicar.
3. Aprender a descubrir y tener iniciativa.
4. Aprender a convivir y habitar el mundo.

El rol del maestro debe ser el de actuar como facilitador de un entorno donde se creen expectativas para el alumnado, a través de actividades interesantes y significativas que proporcionen las mismas oportunidades de aprender, independientemente del género, la habilidad, la edad, el origen sociocultural y los conocimientos previos.

Consecuentemente se insta a crear unos espacios de aprendizaje globalizados, estableciendo relaciones entre los contenidos de las diferentes áreas de conocimiento, con el fin de contribuir al desarrollo de los niños, acercándolos a la interpretación del mundo, dándole significado y facilitándoles la participación activa. La escuela debe asegurar para todos los niños experiencias ricas, realizando una labor de acompañamiento, impulsando el planteamiento de interrogantes, encaminando las respuestas a sus preguntas, ofreciendo materiales, recursos y estrategias que ayuden a través de los diferentes lenguajes a conectar de forma consciente con las experiencias vividas y así integrar los nuevos conocimientos asociándolos con los que ya poseen, aprovechando su curiosidad y entusiasmo para elaborarlos de forma estructurada (Decreto 181/2008, de 9 de septiembre).

Con todo lo expuesto hasta el momento podemos considerar que los espacios de juego simbólico deben formar parte de la propuesta de aprendizaje integral y globalizado expuesta en el currículum de educación infantil, puesto que en ellos el niño, de una forma lúdica, puede realizar todo un aprendizaje basado en la experimentación y el autodescubrimiento, recomendado y expuesto por los diferentes autores a lo largo de los últimos años y que ayudan al individuo a potenciar las capacidades que necesita para ir desarrollando su personalidad y adquiriendo los aprendizajes necesarios para afrontar la vida con éxito.

2.7 EL MODELO LÚDICO

Si consideramos el juego como un modelo de conducta infantil, podemos entender su uso como la base de un método de intervención educativa. Para ello es imprescindible que únicamente el educador lo considere como un medio educativo, es él quien marca unos objetivos y acompaña a los niños en su actividad lúdica para conseguir esos objetivos. Es preciso que el niño en ningún momento sea consciente de los objetivos que se pretenden, puesto que en ese momento dejaría de considerarlo un juego. Es justamente la ausencia de presión por conseguir un objetivo lo que permite al niño aprender experimentando y practicando a través del juego.

Con la organización de espacios de juego pueden conseguirse objetivos educativos relacionados con el desarrollo psicomotor, afectivo, cognitivo y social de forma integrada,

puesto que con esta forma de estructuración pedagógica, el aprendizaje surge como consecuencia del juego y no a la inversa. Es labor del adulto tanto permitir el desarrollo libre y placentero del juego potenciando los aspectos implícitos en él, como la organización y elección de los espacios de juego, que deben proporcionar experiencias de juego enriquecedoras y variadas. Es preciso optimizar los recursos tanto espaciales como materiales de la escuela teniendo en cuenta las barreras físicas y técnicas del centro. Asimismo es conveniente que los espacios de juego estén separados en función del tipo de actividad que se realice evitando así interferencias entre ellos y entre sus participantes. Deben ser funcionales y estimulantes, con el material dispuesto al alcance de los niños y apropiado a sus características.

Para aplicar esta metodología es necesario conocer y controlar una serie de variables que nos ayudaran a planificar una intervención adecuada. Estas variables son:

1. El contexto: el conocimiento de las características físicas del centro nos permite establecer una organización lo más precisa posible, adecuando los recursos materiales y la infraestructura a los objetivos que se pretenden.
2. Los alumnos: es preciso conocer y considerar sus características reales, nivel de maduración e inquietudes, para adaptar la intervención lúdica al máximo a sus intereses y necesidades. Para conseguir un análisis preciso es necesario también considerar las características del entorno social en el que viven.
3. El personal docente: es indispensable el trabajo cooperativo y coordinado entre todos los integrantes del claustro de profesores, deben establecer los objetivos que pretenden con claridad, organizar y planificar los espacios para conseguir la asimilación de los contenidos curriculares y realizar una evaluación continuada tanto de los espacios como de los alumnos pretendiendo la mejora en el uso de esta metodología.
4. El espacio y el tiempo: se trata de una doble variable en la que se debe establecer un esquema temporal para marcar el tiempo del que se dispone para llevarlo a cabo, la duración del proyecto y el espacio físico en el que se realiza, teniendo en cuenta las características de la actividad y así adecuarse lo mejor posible a las necesidades.

Para planificar y llevar a cabo el modelo lúdico en educación infantil es preciso seguir estas fases:

1. Diagnóstico previo de la situación de los alumnos, y del contexto tanto físico como social del centro escolar.
2. Objetivos didácticos claros y específicos en concordancia con el contenido curricular.
3. Justificación de las propuestas de intervención.
4. Creación de los espacios de juego basándose en el resultado del diagnóstico anterior y los objetivos que se pretenden.

5. Planificación temporal, espacial y material en coherencia con los recursos de que se dispone.
6. Evaluación tanto de los aspectos organizativos y funcionales del proyecto como de la consecución de los objetivos por parte de los alumnos.

El instrumento de evaluación de este modelo está basado en la observación, una vez marcados unos criterios de evaluación que concreten las conductas observables en los niños y a partir de las cuales se pueda inferir el grado de consecución de los diversos objetivos y las capacidades que se trabajan. Esta evaluación debe hacerse en tres momentos, en una fase inicial una evaluación diagnóstica que permita saber el punto de partida de los conocimientos y actitudes de los alumnos, y que sirve para decidir los espacios que se van a proponer y la organización de los mismos, previniendo que los materiales proporcionen la posibilidad de ser manipulados en función de los diferentes niveles de conocimiento y ritmos y sean válidos para todos los niños. El segundo momento se trata de la evaluación formativa, donde se recoge información de cómo va el proceso de aprendizaje y para ir ajustando la ayuda que se ofrece a cada niño, con los recursos que disponemos, para seguir el proceso de aprendizaje. Finalmente una evaluación final, que permita saber el grado de consecución de los objetivos y a la vez como una información válida para saber desde dónde parte el grupo y continuar programando los espacios los cursos posteriores.

3. ANÁLISIS DE LOS ESPACIOS DE JUEGO

3.1 INTRODUCCIÓN

En este apartado pretendemos profundizar en el uso de espacios de juego simbólico y de experimentación que realiza una escuela de segundo ciclo de educación infantil para, tras su análisis, comprobar que jugando libremente con un material variado y estimulante se abordan los aspectos más importantes de los objetivos establecidos a nivel legislativo para esa etapa de escolarización.

Para ello empezaremos por realizar una contextualización del centro escolar profundizando en la estructura metodológica que utiliza el centro para acabar introduciendo los espacios de juego simbólico y experimentación.

Finalmente pasaremos a realizar un análisis de cada uno de los espacios para valorar así si éstos abordan los objetivos en cuestión que nos interesan y una vez realizado esto pasaremos a proponer posibles mejoras.

3.2 CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

El centro escolar donde proponemos llevar a cabo nuestro análisis, y posterior propuesta de mejora, es una escuela pública creada en el año 2006, de dos líneas, con 448 alumnos y un claustro formado por 30 profesores.

La escuela se sitúa en Abrera, una población de la comarca del Baix Llobregat, de la provincia de Barcelona de unos 10.000 habitantes. Desde los años 90 hasta el 2010 aproximadamente, el crecimiento de la población ha sido muy importante pasando de unos 5.000 habitantes a doblar la población, mayoritariamente de familias con progenitores jóvenes (25 a 45 años) procedentes del área metropolitana de Barcelona.

La economía del pueblo se basa en la actividad industrial, sobre todo el ramo de la metalurgia y automoción. Cuenta con poco comercio y servicios, aunque en la última década han aumentado, actualmente la población ya dispone de biblioteca y piscina municipal e instituto de secundaria.

En lo que respecta a las familias, la mayoría de ellas son de un nivel socioeconómico medio-bajo, castellanoparlantes, actualmente con un índice importante que se encuentra en situación de paro. Han aumentado las familias en situación de riesgo social, debido a la fuerte crisis que estamos padeciendo en estos últimos años.

El centro se creó como producto de la masificación que estaba sufriendo la anterior y única escuela que existía en el municipio. Así entonces, siendo inicialmente ocupada por profesores de la escuela anterior, que no del todo satisfechos con la metodología de esa escuela y con inquietudes sobre cómo se deberían desarrollar los niños y niñas en la etapa de su infancia, se trasladan al nuevo centro poniendo en práctica una manera de trabajar más cercana a sus creencias y convicciones: el niño como protagonista en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Apostando por un aprendizaje significativo, a partir de la acción y basado en los intereses de los niños como también de su entorno más inmediato.

La escuela tiene como objetivo prioritario la formación integral de la persona fundamentada en el desarrollo de su capacidad de razonamiento y en la educación en valores y actitudes de respeto, libertad, solidaridad, cooperación, tolerancia e integración. Es por eso que además de los contenidos propiamente escolares potencia los hábitos de conducta que favorecen el diálogo, la convivencia y el respeto a los demás para conseguir personas responsables con igualdad de derechos.

La línea metodológica del centro prioriza en el proceso de enseñanza-aprendizaje que los alumnos construyan sus conocimientos a partir de experiencias personales. El método de trabajo se basa en la observación y la deducción, valorando la adquisición de técnicas y procedimientos de trabajo, la adquisición de contenidos y conocimientos básicos y las actitudes positivas hacia el trabajo y el estudio.

En el ciclo de educación infantil, ya en el año 2007, decidieron eliminar la editorial que les proporcionaba los cuadernos de trabajo para introducir la metodología de rincones de trabajo. A través de ellos se abordan los contenidos de las áreas curriculares. Tienen establecidos 7 rincones de trabajo con acceso a 4 niños en cada uno de ellos, éstos son: el rincón de la biblioteca, el rincón de ciencias, el rincón del ordenador, el rincón de letras, el rincón de plástica, el rincón de habilidades y destrezas, y el rincón de matemáticas. Con el uso de los rincones diversifican el trabajo del aula para favorecer la autonomía del niño y dar respuesta a los diferentes ritmos, niveles e intereses de aprendizaje. Realizan un trabajo individual pero a la vez compartido en pequeño grupo, facilitando el diálogo y la colaboración entre los niños. El tipo de actividades escogidas intentan ser significativas y contextualizadas. Todos los niveles del ciclo tienen los mismos rincones, pero con diferentes propuestas de trabajo adaptadas a las características del grupo. Cada alumno realiza su plan de trabajo individual y se autoevalúa el nivel de dificultad de la actividad llevada a cabo. Cada sesión dura una hora y media realizándose 2 sesiones semanales en el nivel de P3, 3 sesiones semanales en el nivel de P4 y 4 sesiones semanales en el nivel de P5.

Además hacen proyectos de aula en el primer trimestre para la elección del nombre del aula, y en los trimestres siguientes dependiendo de los intereses de los alumnos de cada aula. Realizan diferentes trabajos relacionados con las fiestas tradicionales y las diferentes estaciones del año a lo largo del curso. Asimismo tienen establecidas dos sesiones de una hora de psicomotricidad y música a la semana desdoblado los grupos. Además tienen establecidas dos sesiones de una hora y media a la semana de juego libre en espacios de juego simbólico y experimentación. Dichas sesiones son las que pasaremos a analizar con detenimiento a continuación para conseguir valorar la relación entre las posibilidades que ofrecen estos espacios y los objetivos que se pretenden para esta etapa.

3.3 SESIONES EN ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO Y DE EXPERIMENTACIÓN

Se trata de unas sesiones que se llevan a cabo en unos espacios preparados para favorecer el juego simbólico y la experimentación. En ellos participan todos los alumnos de un mismo nivel, es decir como el centro es de 2 líneas, los niños de las 2 aulas del mismo nivel. El centro ha establecido una organización en la que los niños pueden escoger una vez a la semana el espacio en el que quieren participar, repitiendo el espacio en la segunda sesión de esa misma semana. Se les presenta una hoja en la que aparecen en una tabla las imágenes de los diferentes espacios a los que puede ir ese trimestre, y es el niño el que selecciona el espacio pegando una pegatina de color sobre la imagen del espacio al que quiere ir. Las plazas de cada espacio se encuentran limitadas, por lo que si se da el caso de que el espacio tenga el aforo completo, se le ofrece al niño la posibilidad de escoger otro espacio para esa semana, reservándole el elegido para la siguiente.

Los espacios de juego simbólico y de experimentación están organizados de la siguiente manera:

Se realizan tres grandes grupos entre todos los alumnos del mismo nivel de educación infantil, que se distribuyen en cada uno de los tres pasillos que dan acceso a las aulas.

Pasillo de P3 con 4 espacios en los que se distribuyen un total de 52 alumnos procedentes de primero de infantil.

Pasillo de P4 con 3 espacios en los que se distribuyen un total de 52 alumnos procedentes de segundo de infantil.

Pasillo de P5 con 3 espacios en los que se distribuyen un total de 52 alumnos procedentes de tercero de infantil.

En el cuadro siguiente pasamos a realizar un resumen de los espacios de juego simbólico y de experimentación que se ofrecen, los materiales de cada uno de ellos y el número de niños recomendado para cada espacio.

Cuadro 1: Organización actual de los espacios de juego.

ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO Y DE EXPERIMENTACIÓN.	ESPACIO FÍSICO	MATERIAL
ORIENTACIONES	Número de niños	
CAJAS Y TELAS	AULA P3A 13	Cajas de cartón y plástico de diferentes tamaños. Telas de diferentes texturas y tamaños.
EXPERIMENTACIÓN: se experimenta poniendo y sacando, por dónde se cuele, por dónde no, con diferentes materiales. Se ejercita la prensión óculo manual y la motricidad fina. La experimentación consta de dos espacios: cubetas con legumbres, semillas, etc., y el espacio de la pica del agua del aula.	AULA P3B 13	1 cubeta por cada 2 niños/as llenas de semillas, legumbres, arroz, pasta seca, harina, tierra... Potes, coladores, cucharas, embudos...
LA CASITA	VESTÍBULO P3 13	Formado por juguetes que imitan a una casa: cocina, cama y cuna, mesa y sillas... Menaje del hogar: plancha, tabla, cubiertos y vajilla, revistas, teléfonos, etc.
ANIMALES	PATIO INTERIOR ENTRE AULAS 13	Animales de plástico y goma y elementos naturales: troncos de diferentes medidas, piedras y piñas.
TALLER	AULA P4A 18	Piezas de madera, tornillos, tuercas, imanes, diferentes tipos de cerraduras....
LUZ	AULA DE DESOBLAMIENTO 16	Mesa de luz, retroproyector, materiales opacos, transparentes, translúcidos, de diferentes colores. Material de sombras chinas.
EL SUPERMERCADO	AULA P4B 18	Objetos del mercado. Balanzas, cestos, papel y lápiz para hacer la lista, dinero ficticio, cajas registradoras de juguete.
COCHES Y RAMPAS: creación de rampas con diferentes materiales y experimentación con la velocidad y el peso.	AULA P5A 18	Rampas con: cartones, maderas, tablas, y tubos. Coches de diferentes medidas.
ESPACIO SONORO	AULA P5B 18	Instrumentos musicales, discmans, grabadoras, PDI, cancioneros....

DISFRACES, MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA	VESTÍBULO P5 16	Ropas para disfrazarse, zapatos, pinturas espejos, peines, gomas, clips del pelo, pinzas...
------------------------------------	--------------------	---

Elaboración propia

La secuencia de realización de todos los espacios es la misma y se centra en tres momentos: *Momento inicial* (10 minutos): todos los alumnos del espacio se presentan y se saludan, así como la maestra que se encarga de ese espacio. Se repasan las normas de orden y uso que son las siguientes:

- Respetar el material.
- Respetar a los compañeros.
- Al aviso del maestro todos deben participar en la recogida y ordenación del material.

Momento de juego y experimentación (50 minutos): los niños pueden experimentar y jugar libremente con el material.

Momento final (30 minutos): es el momento de recogida y organización del material (10 minutos) y de exposición de lo acontecido, se invita a todos los participantes a exponer lo que han hecho y si se ha realizado algún hallazgo, compartirlo con el resto de compañeros.

El papel del maestro en estos espacios es el de observador que ofrece su ayuda cuando se le solicita, incitando a los niños a realizar descubrimientos por sí solos. Controla la situación para evitar peligros y si es necesario media en los conflictos que puedan surgir entre los niños. A través de la observación realizan la evaluación inicial, formativa y final a lo largo del curso, utilizando como instrumento de evaluación una parrilla con estos criterios específicos:

- Expresarse con las propias emociones e iniciarse en su identificación.
- Tener interés y confianza en los otros y sentirse parte del grupo, estableciendo relaciones afectivas positivas mutuas.
- Identificar características y regularidades en el entorno natural, social y cultural, y utilizar los recursos gráficos para recoger y comunicar las observaciones.
- Usar la lengua oral, el gesto y las imágenes para expresar ideas, deseos, sentimientos y emociones; escuchar y participar de manera activa en situaciones habituales de conversación y de aprendizaje con el uso de un lenguaje no discriminatorio y con una actitud de respeto hacia las otras culturas y las diferentes lenguas.

3.4 ANÁLISIS DE LOS ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO Y DE EXPERIMENTACIÓN

En los espacios de juego simbólico los niños están en una actividad constante, cualquier estímulo que encuentran a su alcance es un pretexto para la acción y la relación. Cada niño se expresa libremente y de forma particular, nunca encontramos dos niños que jueguen igual. Al concedernos tiempo para mirar lo que realizan, con ojos de observador consciente, nos damos cuenta de que se trata de una actividad llena de contenido, que favorece la evolución del niño y del juego.

Ciertamente estos espacios facilitan la observación puesto que los niños están muy enfrascados en su actividad y se muestran de una forma totalmente espontánea. El observador externo pasa prácticamente desapercibido. En el momento de la observación ponemos especial atención a las acciones y actitudes que nos ayuden a relacionar lo que están consiguiendo los niños en cada uno de los espacios, con los objetivos generales que se establecen en el currículum de segundo ciclo de educación infantil.

Para poder explicitarlo vamos a proceder a exponer cada uno de los objetivos que se deben conseguir al finalizar la etapa de segundo ciclo de educación infantil, y vamos a relacionar su consecución con los diferentes espacios que se trabajan en este centro escolar, con el fin de averiguar si son tenidos en cuenta todos los objetivos y si es necesario realizar cambios que posibiliten la consecución de todos ellos o tal vez posibles propuestas de mejora e innovación para esta actividad.

Objetivo 1: *Identificarse como persona sintiendo seguridad y bienestar emocional, conociendo el propio cuerpo, sus necesidades y posibilidades, los hábitos de salud y ganar confianza en la regulación de uno mismo.*

Ciertamente todos los espacios expuestos permiten la consecución de este objetivo puesto que en el momento inicial de todas las sesiones, indistintamente del espacio en el que se realicen, existe un tiempo dedicado a la presentación y saludo que permite a los niños identificarse como personas, así como a lo largo del curso conseguir sentir seguridad y bienestar emocional gracias a esos momentos de interacción verbal. A su vez el juego libre permite que el niño interaccione con el entorno a través de su propio cuerpo, ayudándole así a conocer las necesidades y posibilidades que le ofrece. Teniendo en cuenta que en cualquier momento pueden surgir dificultades individuales, podemos considerar que se trabajan hábitos saludables para conseguir la autorregulación del niño.

Objetivo 2: *Ser y actuar de forma cada vez más autónoma, resolviendo situaciones cotidianas con actitud positiva y superando las dificultades.*

Justamente uno de los aspectos prioritarios con la realización de los espacios de juego y de experimentación es el de conseguir que los alumnos sean y actúen de forma autónoma. Asimismo podemos considerar, tras el previo estudio en el marco teórico de las implicaciones del juego en el desarrollo de las capacidades del niño, que con la participación libre y espontánea que permite el juego en todos los espacios expuestos, se potencia esta actitud y a su vez posibilita que en el transcurso del ciclo, se encuentren con multitud de situaciones cotidianas y dificultades que, a través del juego, pueden entender y ayudarles así a resolverlas y superarlas con una actitud positiva.

Objetivo 3: *Sentir que pertenece a grupos sociales diversos, participando activamente en ellos y utilizando los hábitos, actitudes, rutinas y normas propias.*

Una de las peculiaridades del juego simbólico es que en él el niño imita acciones y actitudes adultas, lo que le permite jugar a ser otra persona, imitando sus hábitos, actitudes y rutinas, haciendo uso de las normas propias del grupo social al que imita. Es por todo esto que podemos considerar que a través del juego en espacios como el de la casita, el supermercado, o los disfraces el niño puede conocer, diferenciar y entender las características de los diversos grupos sociales de su entorno y ayudarle así a participar activamente de ellos.

Objetivo 4: *Aprender con y a través de los otros, disfrutar de la relación e integrarse en el grupo estableciendo relaciones afectivas positivas con actitudes de empatía y colaboración e intentando resolver conflictos de manera pacífica.*

El proceso de simbolización que permite el juego se fundamenta primordialmente en los avances que realizan los niños en su lenguaje, el cual posibilita llegar a acuerdos con los niños que comparten el juego, establecer relaciones entre ellos de una forma positiva y asimismo desarrollar actitudes de empatía y colaboración. Esta colaboración implica compartir un objetivo común y la aceptación de normas de juego y de unos roles. Conforme avanzamos en la edad de los niños que participan en estos espacios de juego, se puede observar cómo el juego es cada vez más complejo y pasa de ser individual a realizarse en grupo, permitiéndoles integrarse en el grupo y disfrutar de las relaciones que se crean.

Objetivo 5: *Observar y experimentar en el entorno próximo con curiosidad e interés, interpretándolo y haciendo preguntas que impulsen la comprensión del mundo natural, social, físico y material.*

Una de las características del juego es que se trata de una herramienta motivadora sobre todo en la infancia, lo que provoca un mayor interés en el niño, y consigue dar significación a los aprendizajes que va realizando.

En los espacios de juego creados en el centro escolar que nos ocupa también hay cabida para la experimentación, concretamente en el espacio de Animales, en el que los niños experimentan con el entorno natural, puesto que se realiza en uno de los patios interiores durante todo el curso, por lo que las características naturales del mismo van variando según la época del año e invita a los niños a observar y cuestionarse los cambios que en él se producen. Además el material de este espacio está formado por elementos naturales como son piedras, arena, piñas secas, troncos, ramas e incluso agua, que juntamente con los muñecos de animales provoca que los niños creen multitud de situaciones y composiciones que les ayudan a cuestionarse y comprender mejor aspectos del mundo natural y físico.

Asimismo el espacio de Experimentación, tal y como indica su nombre, también ofrece multitud de posibilidades para experimentar con materiales de diferentes texturas y grosores, realizando trasvases de éstos con diversos utensilios, como coladores, embudos, cucharas, recipientes, que les posibilitan observar e interpretar los diferentes resultados que ocurren según los materiales utilizados a través de un aprendizaje activo.

También el espacio del Taller, en el que los niños manipulan objetos de la realidad como son: tornillos, tuercas, cadenas, mosquetones, diferentes cerraduras, llaves, herramientas imanes, y piezas de madera, abre la posibilidad a que con todo esto los niños realicen todo un trabajo de manipulación óculo manual a través de la experimentación y la construcción de composiciones que les provoca a su vez cuestionarse aspectos físicos y materiales generándoles una comprensión significativa.

El espacio de Luz también ofrece multitud de posibilidades para experimentar. La luz como recurso resulta muy atractivo para los participantes, puesto que realizan multitud de descubrimientos llenos de colores, sombras, transparencias... La proyección de composiciones propias les provoca satisfacción así como jugar con la luz, los efectos visuales que produce y sobre todo experimentar con las sombras que produce su propio cuerpo.

Objetivo 6: *Conocer experiencias, historias y símbolos de la cultura propia del país y de la de otros compañeros y compañeras, generando actitudes de confianza y respeto por las diferencias y valorando las relaciones sociales y afectivas que se establezcan.*

Los espacios de juego simbólico y experimentación permiten, en multitud de ocasiones, generar actitudes de confianza y respeto por las diferencias existentes entre los participantes, es labor del maestro ayudarles a conseguirlo de forma positiva, empezando por su propia actuación, dado que los niños aprenden por imitación, consideramos que si se trata de una actitud presente en todo momento conseguirán asimilarla e incorporarla a su propia conducta. Asimismo valorar las relaciones sociales y afectivas que se establecen entre los niños también es un aspecto que se trabaja de forma implícita en todos los momentos y situaciones que se dan en los espacios de juego y de experimentación. Recordemos el valor socializador y de transmisión de cultura, que ejerce el juego, reconocido por autores como Bruner o Vigotsky.

Por el contrario en ninguno de los espacios de juego y de experimentación que se realizan en esta escuela, se abarcan aspectos como el conocimiento de experiencias, historias y símbolos de la cultura propia del país y de la de otros compañeros de forma directa, por lo que podríamos considerar que es uno de los aspectos referidos en los objetivos del currículum que se deberían incorporar con la preparación de algún espacio nuevo o con la aportación de alguna propuesta de material que lo permita, para así conseguir trabajar todos los objetivos que se pretenden en esta etapa con este tipo de metodología. No obstante no nos queda ninguna duda de que este objetivo se consigue con otras actividades que se realizan en la escuela a lo largo del ciclo.

Objetivo 7: *Representar y evocar aspectos de la realidad vivida, conocida o imaginada y expresarlos mediante las posibilidades simbólicas que les ofrece el juego y otras formas de representación.*

Indudablemente nos encontramos ante un objetivo claramente conseguido con el uso de la propuesta de los espacios de juego que exponemos. El juego simbólico es el juego por excelencia en la etapa de educación infantil, justamente porque a través de él los niños representan y evocan los aspectos de la realidad y porque con este tipo de juego consiguen entender el mundo que habitan a la vez que van formando su propia personalidad. Por lo tanto los espacios de la Casita, el Supermercado, el de Disfraces y peluquería, el de Coches y rampas o el de Cajas y telas son los que permiten conseguir el objetivo que nos ocupa de forma directa.

Objetivo 8: *Comprender las intenciones comunicativas de otros niños y de personas adultas y expresarse mediante la palabra, el gesto y a través del juego.*

Hemos visto en la aproximación teórica cómo diferentes autores afirman que el juego simbólico facilita el desarrollo del lenguaje y la comunicación. Efectivamente en todos los espacios de juego y de experimentación se produce comunicación tanto verbal como no

verbal, en ellos el niño utiliza diferentes formas de expresión, incluso a través del propio juego, hecho que le permite gestionar las emociones y regular su propia conducta. Cuando el juego pasa a ser compartido por varios participantes requiere por parte de éstos todo un trabajo para comprender las intenciones comunicativas mutuas. Asimismo la satisfacción misma que les produce participar de estos espacios les crea la necesidad de comprender las de las personas adultas que les rodean. A su vez cabe destacar que el niño utiliza el juego como una forma más de expresión, que engloba todas las formas de comunicación existentes.

Es por tanto que consideramos todos los espacios de juego y de experimentación una forma idónea de conseguir este objetivo.

Objetivo 9: *Desarrollar habilidades de comunicación, expresión, comprensión y representación por medio de los lenguajes corporales, verbales, gráficos, musicales, audiovisuales y plásticos; iniciar el proceso de aprendizaje de la lectura y de la escritura, de las habilidades matemáticas básicas y del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.*

Tras las observaciones realizadas en las sesiones de juego simbólico y experimentación podemos corroborar que permiten notablemente el desarrollo de todas las habilidades expuestas en este objetivo a través de todas las formas de lenguaje existentes, con gestos y movimientos, con las palabras o con dibujos. En cuanto al lenguaje musical, es la experimentación llevada a cabo en el espacio Sonoro, con instrumentos de pequeña percusión, el teclado, el cancionero, lo que les permite generalizar el uso de este lenguaje a otros espacios y momentos, ponemos como ejemplo el hecho que pudimos observar directamente en el espacio de Animales en el que dos niñas crearon una especie de xilófono utilizando troncos de diferentes medidas. En este mismo espacio con la Pantalla Digital Interactiva (PDI) se trabajan aspectos que potencian el lenguaje audiovisual a través del uso de las tecnologías.

En cuanto a la iniciación en el proceso de lectura y escritura podemos considerar que se tiene en cuenta puesto que tanto en los espacios de la Casita como en el del Supermercado entre el material dispuesto encontramos papeles y rotuladores con los que los niños pueden realizar sus listas de la compra, haciendo uso de sus conocimientos anteriores relativos a la lectoescritura. Consideramos que no facilitan la iniciación al proceso en sí mismo, pero sí su uso en el juego.

Finalmente en cuanto a la iniciación de las habilidades matemáticas básicas, es un aspecto que claramente se trabaja con la participación en los espacios de juego y de experimentación, por un lado el espacio de Rampas y coches, en el que se realiza todo un

trabajo inconsciente con aspectos matemáticos como la velocidad, el peso e incluso la tridimensionalidad. También el espacio de Cajas y telas en el que los niños realizan construcciones a gran escala con esos materiales que utilizan posteriormente como escenario de un juego simbólico imaginario.

El espacio de Experimentación, a su vez, con el juego de bandejas, permite trabajar nociones matemáticas de clasificación, cantidad, peso, tamaño, cambios de estado de los materiales, etc., de una forma activa, en la que el niño puede acabar deduciendo muchos conocimientos por sí mismo.

En el espacio de Animales también se puede considerar que se trabajan aspectos matemáticos, puesto que la mayoría de composiciones que realizan conllevan una construcción tridimensional, recreando las formas geométricas más comunes.

Objetivo 10: *Aprender y disfrutar del aprendizaje, pensar y crear, cuestionarse cosas, hacerlas bien hechas, plantear y aceptar la crítica y hacer crecer el conocimiento de forma cada vez más estructurada.*

Indiscutiblemente tras las observaciones realizadas en las sesiones de juego simbólico y de experimentación, podemos confirmar que jugando es posible aprender de forma placentera, este hecho genera una motivación importantísima que anima a los niños a crear, a utilizar el pensamiento para cuestionarse aspectos de la realidad y ayudarles a incorporar los nuevos conocimientos a los que ya poseen de una forma estructurada. Y todo esto es posible en parte por la participación activa y el aprendizaje significativo que proporcionan los diferentes espacios de juego y de experimentación analizados.

Asimismo en el momento final de todos los espacios se establece un tiempo en el que todos los participantes pueden intervenir de forma ordenada para realizar explicaciones de lo que han realizado en ese espacio. Se trata de un momento dedicado a que los niños planteen al resto de participantes sus hallazgos, si es que los ha habido, así como escuchar y atender las opiniones del resto de niños, lo que podríamos considerar un inicio a la crítica y, en consecuencia, a su aceptación.

3.5 CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS

Una vez realizado el análisis de los espacios de juego a través de la observación directa, para detectar los objetivos que se trabajan en ellos y a su vez comprobar que coinciden o derivan de los objetivos que se proponen en el currículum de segundo ciclo de educación infantil, podemos concluir que nos hallamos ante una propuesta, que siendo muy atractiva y motivadora para los alumnos consigue abordar casi la totalidad de los objetivos que se pretenden. Decimos casi la totalidad de los objetivos puesto que es cierto que encontramos

algunas carencias de ellos, aunque no en la totalidad del objetivo. Es el caso del sexto objetivo, con el que se pretende que los alumnos conozcan experiencias, historias y símbolos de la cultura no únicamente la propia, sino la de otros compañeros, puesto que no hemos encontrado ningún espacio de juego y de experimentación en el que se aborde este aspecto de dicho objetivo.

Asimismo para la consecución del objetivo noveno, en lo que se refiere a que los niños inicien el proceso de aprendizaje de la lectura y de la escritura, es cierto que los espacios de juego simbólico y de experimentación no provocan el inicio del proceso, sino más bien sirven de entrenamiento de los conocimientos adquiridos, como es el caso de las listas de la compra que se ofertan en los espacios de la Casita y el Supermercado.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL CENTRO ESCOLAR

Con el resultado del análisis de los espacios de juego simbólico y de experimentación que se llevan a cabo en un centro escolar de segundo ciclo de educación infantil, y con la idea de aportar nuevas ideas para conseguir un mayor aprovechamiento de esta metodología en el centro que nos ocupa, como el reconocimiento que dicha metodología merece por parte de la comunidad educativa, a continuación vamos a realizar una propuesta de intervención y mejora a partir de la propuesta de los espacios de juego simbólico y de experimentación analizada.

4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA

- Introducir alguna propuesta en algunos espacios para conseguir que a través del juego simbólico y la experimentación se aborden las carencias observadas tras el análisis realizado de los mismos.
- Aportar propuestas de mejora para conseguir un mayor aprovechamiento de esta metodología en el centro escolar escogido.
- Realizar una exposición tras las conclusiones de este trabajo para conseguir el reconocimiento que dicha metodología merece por parte de la comunidad educativa.

4.2 CRONOGRAMA

A partir de la propuesta existente proponemos para la consecución del primer objetivo de nuestra propuesta:

1. Abrir las sesiones de juego simbólico y de experimentación a las familias del centro para que participen en el espacio de la Casita. Permitiendo la entrada de 2 o 3 adultos integrantes de alguna familia de los alumnos, pretendemos que compartan el juego simbólico con ellos y conseguir así que se enriquezcan de las relaciones con personas de culturas diferentes que pueden aportar experiencias, historias y símbolos de su cultura. Manteniendo 2 sesiones a la semana, la primera de ellas podría estar encaminada al juego libre entre los niños, para mantener la libertad en el juego y la segunda sesión abrirla a las familias que quieran participar. Para ello es preciso informarles de las características de esta actividad y del objetivo que se pretende con su participación y conseguir que se sientan motivados a colaborar.
2. Para iniciar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en primer lugar proponemos que estos espacios de juego se realicen con grupos internivel, es decir reorganizar la propuesta de agrupamiento en la que los grupos para participar en los diferentes

espacios estén formados por alumnos provenientes de los tres niveles del segundo ciclo de educación infantil, con esto encontraremos que en un mismo grupo participarán alumnos que aún no han iniciado el proceso de aprendizaje de la lectoescritura con otros que ya lo han iniciado. Con esto pretendemos mantener que la actividad sea realizada sin intervención directa del maestro, sino que sean los propios niños quienes, en colaboración, se ayuden a iniciar el proceso de aprendizaje. Para ello en el espacio del Supermercado crearíamos rótulos para designar los productos y en el momento inicial de la sesión, tras los saludos, el maestro explica que entre todos deberían clasificar los rótulos con los productos. Esta propuesta sería para el primer trimestre. En el segundo trimestre se trataría de crear los rótulos entre todos los participantes con pegatinas de letras. Y en el tercer trimestre intentar escribirlos entre todos los alumnos. Esta propuesta se realizaría en la primera sesión de la semana, dejando la segunda sesión exclusivamente para el juego libre con el material existente y los rótulos creados.

3. Propuesta para realizar los espacios de juego con grupos internivel: Los espacios de juego simbólico y de experimentación se organizarán de la siguiente manera: realizaremos 3 grandes grupos entre todos los alumnos del ciclo de educación infantil, que se distribuirán en cada uno de los 3 pasillos que dan acceso a las aulas.

Pasillo de P3 con 4 espacios en los que se distribuyen un total de 64 alumnos procedentes de los tres niveles.

Pasillo de P4 con 3 espacios en los que se distribuyen un total de 46 alumnos procedentes de los tres niveles.

Pasillo de P5 con 3 espacios en los que se distribuyen un total de 46 alumnos procedentes de los tres niveles.

Con esta propuesta cada uno de los 3 grandes grupos formados por alumnos de los 3 niveles estará durante cuatro semanas en un pasillo, pudiendo escoger cualquiera de los espacios de ese pasillo. Con esta nueva organización pretendemos que los alumnos se beneficien de la interacción con otros niños de edades muy próximas pero no iguales, lo que les permitirá un enriquecimiento mutuo. Pero para ello es conveniente plantear una adaptación de todos los alumnos, para introducir el nuevo planteamiento de organización de los grupos y especialmente de los alumnos de P3 puesto que estos alumnos, al ser nuevos en el centro escolar, no conocen las instalaciones y sobre todo porque muchos de ellos es la primera vez que acuden a un centro escolar, y el hecho de no conocer el espacio puede producirles limitaciones para actuar de forma espontánea y libre.

Proceso de adaptación: en el mes de septiembre cada nivel por separado irá pasando por todos los ambientes para conocer los espacios. El mes de octubre se mezclarán los alumnos de P4 y P5. Y más adelante, cuando los maestros de P3 lo consideren adecuado, se mezclarán todos los alumnos del ciclo, para que ya en el mes de noviembre esté totalmente integrada la nueva organización.

4. Propuesta para introducir una lengua extranjera a los alumnos de segundo ciclo de educación infantil. Lo realizaríamos en el espacio de Disfraces y Peluquería, aprovechando que la directora del ciclo es maestra de lengua inglesa, propondríamos que fuera ella quien, combinando las labores de dirección, participara en el espacio elegido como maestra de lengua inglesa en ese momento. Su función sería la misma que la del resto de maestros únicamente que utilizando la lengua inglesa para comunicarse con los alumnos e incitarles a que inicien la comprensión y el uso de esta lengua en momentos puntuales, como por ejemplo en el momento inicial de las presentaciones y los saludos. Además introducir vocabulario sencillo relacionado con el espacio (oficios, personajes, colores y complementos de vestuario).
5. Propuesta para mejorar la evaluación de los espacios de juego simbólico y de experimentación. Sería conveniente añadir una pauta específica de observación del juego simbólico para mejorar la evaluación individual, a partir de los criterios de evaluación que ya tienen establecidos. Se trata de una parrilla en la que basaríamos nuestra observación en estos 4 parámetros:
 - Relación con el material.
 - Relación consigo mismo.
 - Relación con el espacio y el tiempo.
 - Relación con los iguales.

Ejemplo de parrilla (Anexo 1)

6. Realizar una exposición con fotografías para informar a las familias de los beneficios de esta metodología y conseguir que valoren el trabajo realizado en los diferentes espacios de juego simbólico y de experimentación. La exposición podría elaborarse en el pasillo central que da acceso a las aulas. Propondríamos la creación de un plafón por cada espacio, en cada uno de ellos realizaríamos una explicación seguida de imágenes que reflejen el trabajo realizado y algunos resultados. Asimismo a principio de curso realizaríamos un tríptico informativo para introducirles en el uso de esta metodología. Tríptico (Anexo 2).

4.3 CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

El contexto de la propuesta sigue siendo el mismo, lo llevaríamos a cabo en el mismo centro escolar de segundo ciclo de educación infantil, ocupando todas las aulas, dos de los pasillos de acceso a las mismas, el aula de desdoblamiento y uno de los patios interiores. Asimismo, y considerando las características del entorno expuestas ya en el capítulo 3 de este trabajo destacamos que se trata de familias formadas por progenitores jóvenes, lo que nos hace pensar que puedan llegar a valorar esta metodología con facilidad, como el hecho de que entre ellas hay un porcentaje relevante de familias de otras culturas.

El hecho de que se trate de una propuesta ya existente en el centro, aunque con cambios en su organización, nos permite considerar que ya se tienen en cuenta los aspectos del entorno en ella.

4.4 PUESTA EN PRÁCTICA

Las sesiones de juego simbólico y de experimentación constituyen una propuesta anual, creemos que sería conveniente introducir los cambios de mejora en la propuesta que ya realiza el centro, en el inicio del curso 2013-2014, ya que actualmente, en el tercer trimestre, consideramos una introducción muy precipitada que conlleva grandes cambios, principalmente para los alumnos que necesitan de un periodo de adaptación, para evitar confundirlos, pero también para el equipo de docentes que intervienen en los espacios, considerando el trabajo que conlleva la reorganización que pretendemos con esta propuesta.

Se trata de continuar con dos sesiones a la semana de 1h 30m, puesto que consideramos que el resto de trabajo que tienen estructurado a lo largo de la semana también es sumamente importante y sobre todo adecuado a los alumnos.

A continuación en el cuadro siguiente pasamos a realizar un resumen de las propuestas de mejora en los espacios de juego simbólico y de experimentación. En él se puede observar que el número de alumnos en cada espacio ha variado, lo que nos permite, considerando los aspectos de infraestructura para el bienestar de los alumnos, un mejor aprovechamiento de las sesiones y reducir los participantes en la mayoría de espacios.

Asimismo hemos añadido las orientaciones oportunas en cada espacio para realizar las nuevas propuestas.

Cuadro 2: Nueva propuesta de organización y planteamiento de los espacios de juego simbólico.

ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO Y DE EXPERIMENTACIÓN. ORIENTACIONES	ESPACIO FÍSICO Número de niños de los tres niveles.	MATERIALES
CAJAS Y TELAS	AULA P3A 17	Cajas de cartón y plástico de diferentes tamaños. Telas de diferentes texturas y tamaños.
EXPERIMENTACIÓN: se experimenta poniendo y sacando, por dónde se cuela, por dónde no, con diferentes materiales. Se ejercita la prensión óculo manual, y la motricidad fina. La experimentación consta de dos espacios: cubetas con legumbres, semillas, etc., y el espacio de la pica del agua del aula.	AULA P3B 17	1 cubeta por cada dos niños/as llenas de semillas, legumbres, arroz, pasta seca, harina, tierra... Potes, coladores, cucharas, embudos...
LA CASITA: la segunda sesión de la semana se permitirá el acceso de 2 o 3 familiares adultos de diferentes culturas para compartir el juego simbólico con los niños.	VESTÍBULO P3 12	Formado por juguetes que imitan a una casa: cocina, cama y cuna, mesa y sillas... Menaje del hogar: plancha, tabla, cubiertos y vajilla, revistas, teléfonos, etc.
ANIMALES	PATIO INTERIOR ENTRE AULAS 18	Animales de plástico y goma y elementos naturales: troncos de diferentes medidas, piedras y piñas.
TALLER	AULA P4A 17	Piezas de madera, tornillos, tuercas, imanes, diferentes tipos de cerraduras....
LUZ	AULA DE DESDOBLAMIENTO 12	Mesa de luz, retroproyector, materiales opacos, transparentes, translúcidos, de diferentes colores. Material de sombras chinas.
EL SUPERMERCADO	AULA P4B 17	Objetos del mercado. Balanzas, cestos, papel y lápiz para hacer la lista, dinero ficticio, cajas registradoras de juguete.

COCHES Y RAMPAS: creación de rampas con diferentes materiales y experimentación con la velocidad y el peso.	AULA P5A 17	Rampas con: cartones, maderas, tablas y tubos. Coches de diferentes medidas.
ESPACIO SONORO	AULA P5B 17	Instrumentos musicales, discmans, grabadoras, PDI, cancioneros....
DISFRACES, MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA. Con una maestra de lengua inglesa para introducir mediante el juego el descubrimiento de una lengua extranjera.	VESTÍBULO P5 12	Ropas para disfrazarse, zapatos, pinturas espejos, peines, gomas, clips del pelo, pinzas...

Cuadro de elaboración propia.

4.5 EVALUACIÓN

En este apartado vamos a hablar de la evaluación de los alumnos, pero a su vez de la evaluación de la propuesta de intervención y mejora.

Empezaremos por la evaluación para la consecución de los objetivos por parte de los alumnos, es fundamental el papel del maestro como observador externo, que debe poner especial atención a las repeticiones y a los cambios que se producen, puesto que son hechos que informan del momento en el que se encuentran los alumnos. Para transcribir toda esa información utilizaríamos la parrilla de observación creada en el punto 5 de nuestras propuestas de mejora. En ella, la observación que sugerimos se haya organizada alrededor de 4 parámetros de relación del niño, con el material, con el espacio y el tiempo, con la relación con uno mismo y con la relación con sus iguales, considerando que la actualización de esos cuatro parámetros, una vez por trimestre, nos puede reflejar aspectos importantes de la construcción de su identidad personal y de las capacidades que desarrolla en relación con las que se pretenden en el currículum a través de los objetivos expuestos en él.

Para la evaluación de nuestra propuesta de intervención y mejora, pasaríamos una encuesta de satisfacción tanto al claustro de profesores del centro que participan de la propuesta, para valorar la aceptación y viabilidad de los cambios que proponemos, como a las familias para valorar el índice de aceptación por parte de ellas, como integrantes de la comunidad educativa y principales interesados en el bienestar y beneficio de sus hijos. (Encuestas de calidad en Anexo 3). Estas encuestas las pasaríamos en el tercer trimestre del curso 2013-2014, una vez puedan valorarse objetivamente los aspectos que pretendemos.

Con los resultados de estas valoraciones daríamos por culminado nuestro trabajo y, a su vez, el centro podría utilizar las conclusiones para continuar mejorando la calidad de la enseñanza.

4.6 LIMITACIONES

En el momento inicial, a la hora de proponer las intenciones con este trabajo, no se cayó en la cuenta de que, como es el caso, se trataría de una propuesta de intervención y mejora tan elevada, por lo que no se había considerado la imposibilidad de llevarla a cabo. Una vez iniciado el trabajo, se creyó conveniente realizar todas estas propuestas que ciertamente eran imposibles de introducir una vez iniciado el curso y ya en su tercer trimestre. Por todo se ha de apuntar que la principal limitación que se ha encontrado para ponerla en práctica es la complejidad que conlleva realizar los cambios que se pretenden sin antes realizar el estudio y análisis previo y el consecuente trabajo. Una vez realizado todo este proceso y considerando los intereses principalmente de los alumnos, pero además del claustro de profesores, hemos creído proponerla para el inicio del curso siguiente. Ciertamente este aspecto no nos permite elaborar unas conclusiones con datos reales, aunque sí nos ha servido para valorar la importancia del juego en la etapa de educación infantil y corroborar que los objetivos generales de etapa se pueden conseguir jugando y experimentando.

Adentrándonos ya en las limitaciones más específicas una vez se lleve a cabo la propuesta, debemos considerar el factor de interés por parte del claustro de profesores, que en principio se muestra muy abierto a colaborar e incluso a aprovechar nuestro trabajo para mejorar su práctica, pero que lo cierto es que con todo y con la buena intención que presentan, no debemos olvidar que les exige una serie de cambios acompañados de un mayor esfuerzo y trabajo, que sumado al que ya realizan y a la situación actual que vive la enseñanza pública en estos momentos de recortes sociales, puede crearles algún tipo de reticencia.

Asimismo el interés por parte de las familias para participar, tanto en el espacio de la Casita, como en la elaboración de la encuesta de calidad, aspecto que creemos que valorarán como positivo, pero que requiere de una implicación y participación activa.

Otra limitación que ya existe, y que también se debe a la situación actual del departamento de enseñanza, es la que se da en el momento en el que alguno de los maestros que participan en los espacios debe coger la baja por enfermedad, puesto que hasta los 10 días de baja de personal no se pone un sustituto, y esta actividad necesita de 10 adultos entre maestros, especialistas y TEI (Técnica Especialista en Educación Infantil), para un cómputo

de alumnos que habitualmente cuenta con 6 maestros de educación infantil, 2 maestros especialistas y 1 TEI, que aunque para realizar las sesiones de espacios de juego simbólico y experimentación se añade la directora del centro, en el momento en el que alguien falta se deben anular las sesiones para realizar otra actividad acorde con la situación, ya que la directora va a ocupar el lugar de la persona que está de baja.

5. CONCLUSIONES FINALES

Ya en el momento de plantear este trabajo conocíamos la importancia del juego en la etapa de educación infantil, pero ciertamente no llegábamos a conocer el alcance de sus posibilidades. El trabajo de análisis y observación en el centro escolar nos ha mostrado la realidad del proceso de aprendizaje, y lo más curioso es cómo en ese proceso resalta el protagonismo de los niños quienes, sin la intervención directa de los maestros, y solo a través de la interacción con un material cuidadosamente escogido y con los demás niños, adquieren las capacidades y habilidades necesarias para afrontar con éxito el camino de la vida.

Con el análisis de las diferentes aportaciones de autores referidas en el marco teórico hemos podido introducirnos a fondo en las posibilidades que ofrece el juego, fundamentado en multitud de estudios y trabajos realizados a lo largo de la historia psicológica, pedagógica y educativa de la humanidad. Esa fundamentación teórica nos ha permitido entender y valorar el juego desde otra perspectiva, dándonos cuenta de la posibilidad que representa en el proceso de enseñanza aprendizaje, realizándolo de una forma natural, atractiva y globalizada que potencia el desarrollo integral del niño. Por otro lado nos encontramos con que tratándose de estudios y aportaciones realizadas ya desde el siglo pasado ciertamente a día de hoy en muchos centros escolares, se muestran reticentes al uso de la metodología lúdica como instrumento de aprendizaje. Entendemos que quizás el hecho de desconocer la práctica y la organización de dicha metodología sea el causante de dicha reticencia, y es en parte lo que nos ha llevado a realizar este trabajo de análisis en un centro escolar de segundo ciclo de educación infantil que realiza sesiones de juego simbólico y de experimentación, para poder así conocer y comprobar de forma directa los beneficios y las dificultades que conlleva.

Para valorar los beneficios de esas sesiones nos basamos en la consecución de los objetivos establecidos en el currículum de educación infantil, puesto que consideramos que necesariamente deben permitir su adquisición y así regirnos por unos resultados comunes y necesarios para el buen desarrollo del niño. Una vez realizado el trabajo de campo, basado en la observación directa de los niños en los distintos espacios, podemos concluir que la participación en ellos promueve la autonomía, el autoconocimiento, la socialización, el descubrimiento y la comunicación en los niños, considerándolos como los aspectos imprescindibles que deben abordarse en la etapa de educación infantil y coincidiendo con los objetivos que se establecen en el currículum.

Ciertamente el análisis basado en la consecución directa de cada uno de los objetivos del currículum, a través de la participación en los distintos espacios de juego y de experimentación, nos muestra la carencia de algunos aspectos en un par de objetivos. Uno de ellos es el caso del objetivo que se refiere a *“Conocer experiencias, historias y símbolos de la cultura propia del país y de la de otros compañeros, generando actitudes de confianza y respeto por las diferencias y valorando las relaciones sociales y afectivas que se establecen”*, puesto que directamente en ninguno de los espacios de juego y de experimentación se aborda este objetivo, aunque tampoco podemos descartar que en las relaciones y conversaciones que llevan a cabo los niños, en algún momento no se expongan experiencias, historias y símbolos de sus diferentes culturas. Pero aún así como consideramos que no debe dejarse este aspecto a la casualidad del momento, hemos creído conveniente subsanar esta carencia realizando una propuesta de intervención y mejora, en la que ofrecemos la posibilidad de invitar a participar a las familias en el espacio de la Casita, compartiendo momentos de juego e intercambio con los niños que participen, consiguiendo así un enriquecimiento mutuo. Los alumnos abordan el objetivo que pretendemos, y las familias se sienten partícipes del proceso de aprendizaje de sus hijos.

El otro objetivo que consideramos que no se cumple en su totalidad es el 9º, en el aspecto que hace referencia a: *“...iniciar el proceso de aprendizaje de la lectura y de la escritura...”* que aunque ciertamente se tiene en cuenta, puesto que encontramos en diferentes espacios material para realizar listas de la compra y tickets de compra, no valoramos que se consiga directamente iniciar el proceso como se especifica en el objetivo, sino más bien el ensayo de los conocimientos adquiridos con anterioridad. Para intentar abordar este aspecto, proponemos la realización de estas sesiones con grupos formados por alumnos de los tres niveles del ciclo, y que se les ofrezca material para crear los rótulos necesarios para el espacio del Supermercado entre todos los alumnos que participan de él. Con ello intentamos promover que los alumnos que ya hayan iniciado el proceso de aprendizaje de la lectoescritura ayuden a iniciar el mismo proceso en los más pequeños, manteniendo la no intervención directa del adulto, como en el resto de objetivos de esta propuesta de espacios de juego simbólico y de experimentación.

Además de averiguar los objetivos que se trabajan con esta propuesta de espacios de juego simbólico y de experimentación, hemos comprobado que coinciden con los que se pretenden en el currículum de segundo ciclo de educación infantil, y propuesto mejoras para conseguir abordar la totalidad de ellos, realizando una propuesta de intervención y mejora que consideramos interesante para conseguir un mayor aprovechamiento de esta metodología en el centro escolar escogido.

Teniendo en cuenta las características del centro, del alumnado y de la metodología con que trabaja el claustro de profesores, proponemos unos cambios que creemos pueden ser factibles y favorables para el conjunto de la comunidad educativa. Entre ellos se encuentran realizar la misma propuesta pero con grupos formados con alumnos de los 3 niveles del ciclo mezclados, para beneficiarse mutuamente de la interacción internivel. Así como la introducción de una lengua extranjera aprovechando la propuesta lúdica existente a modo de iniciación al conocimiento de la existencia de otras lenguas diferentes a las propias de la comunidad catalana. Y el tratamiento de la evaluación de los alumnos en los espacios de juego simbólico y de experimentación, proponiendo una pauta específica de observación a partir de los criterios de evaluación ya existentes en su propuesta.

Abordando el último de nuestros objetivos, con el que pretendemos conseguir el reconocimiento del juego como instrumento de aprendizaje y una mayor valoración de la metodología lúdica por parte de la comunidad educativa, hemos propuesto la realización de una exposición con imágenes y aclaraciones para que las familias, tras la información inicial, la participación activa y los resultados de nuestro trabajo, comprendan el trabajo llevado a cabo en el centro escolar con sus hijos y den al juego el valor que merece en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es imprescindible reconocer que en los inicios de este trabajo creímos que podríamos llevarlo a cabo en el curso actual, pero ciertamente, una vez metidos a fondo en él y valorando la posibilidad de realizar un trabajo más exhaustivo y una propuesta de intervención de estas características, que aborda cambios organizativos tanto para el profesorado, como para las familias, como para los alumnos, consideramos oportuno proponerla para el inicio del siguiente curso 2013-2014, dando tiempo así a realizar los cambios oportunos y conseguir una mayor aceptación por parte de todos los implicados.

Una vez considerada esta opción, y tras el trabajo realizado con este proyecto, podemos afirmar que con la propuesta de espacios de juego simbólico y de experimentación que hemos podido observar y analizar en el centro escolar de segundo ciclo de educación infantil seleccionado, y realizando las propuestas que pretendemos y exponemos en este trabajo, se consigue abordar de una forma natural, global y atractiva todos los objetivos que se pretenden y se describen en el currículum de este nivel escolar.

Por todo ello podemos concluir afirmando que los espacios de juego simbólico y de experimentación permiten aprender jugando en la etapa de educación infantil.

6. PROSPECTIVA

Nos encontramos ante una propuesta que necesita de implicación y esfuerzo por parte del claustro de profesores para crearla, organizarla y llevarla a cabo en las aulas, pero que ciertamente resulta muy atractiva y beneficiosa para el desarrollo de los niños. Como ya hemos comprobado tras el análisis realizado en las sesiones de espacios de juego simbólico y de experimentación, participando en ellos es posible abordar todos los objetivos generales que se pretenden en el currículum de segundo ciclo de educación infantil, de una forma natural, divertida, motivadora y global.

Por ello, y considerando que se trata de una metodología que empieza a aflorar en las escuelas de la zona, pensamos que sería conveniente poderla exponer al resto de comunidades educativas que puedan estar interesadas. Para realizar este traspaso de información, y basándonos en la necesidad que tiene la educación de apertura y los beneficios que puede ofrecerle, propondríamos realizar una exposición de la propuesta en el blog de la escuela, para que todos aquellos que estén interesados puedan adentrarse en ella a través de internet, un medio de transmisión de información en auge en esta era de la comunicación y de las tecnologías.

Asimismo a través del grupo de coordinación de 0 a 6 años que existe en el Centro de Recursos Pedagógicos de la zona la propuesta podría darse a conocer al resto de escuelas de segundo ciclo de educación infantil de esa zona. De esta manera se podría realizar un enriquecimiento mutuo entre todas las escuelas para seguir trabajando en la mejora de la calidad de la enseñanza, considerando las posibles propuestas de mejora que pudieran surgir del grupo que participa en la coordinación.

Otra manera de transmitir la propuesta sería tratar de ofrecerla al Instituto de Ciencias de la Educación para introducirla en las jornadas de formación que oferta para el profesorado de educación infantil. Con ello conseguiríamos que escuelas de toda Cataluña pudieran conocerla y beneficiarse de ella.

Y todas estas iniciativas tratarían de llevarse a cabo porque consideramos que se trata de una propuesta adecuada, beneficiosa, atractiva y motivadora, que se adapta a las necesidades de los niños y es factible para la situación actual de las escuelas y de la educación en general.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA

7.1 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.

Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. *Juego, pensamiento y lenguaje*, (pág. 9). Gales.

Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: Ateno.

Garaigordobil, M. (1996). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Secretaria general Técnica. Ministerio de educación y ciencia.

Gross, K. E. (1985). *psicología del juego*. Madrid: Visor.

Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. Mejiro: Fondo de cultura económica.

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.

Piaget, J. I. (1984). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Romero, V. G. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.

Vila, I. (1986). *Introducción a la obra de Henri Wallon*. Barcelona: Anthropos.

Zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje escolar*. México: Pax México.

7.2 PÁGINAS WEB

DECRETO 181/2008, de 9 de septiembre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil. Consultado el 7 de marzo de 2013 en: www.gencat.cat/diari/5216/08247053.htm.

El bolg de jugarijugar.com. Consultado 21 de marzo de 2013 en: <http://jugarijugarcas.wordpress.com/2010/11/>.

El juego como vehículo de adquisición de aprendizajes. Universidad de Granada. Autores: Viciano Garófano, V., Conde Caveda, J.L., Conde Caveda, J. Consultado el 3 de abril de 2013

en:

<http://rodin.uca.es:8081/xmlui/bitstream/handle/10498/7747/31481115.pdf?sequence=1>

Rincones de juego y de intercambio grupal, como proyecto de nuestra comunidad educativa. Artículo de AULA de infantil. Ámbito 0-6. Nº 50, Julio y Agosto 2009. Autores: Anna Domènech Campoy, Gemma Elies Llurba, Josep M. Martí Bernat. Consultado el 3 de junio de 2013 en: <http://aulainfantil.grao.com/revistas/aula-infantil/050-la-escuela-infantil-en-america-latina/rincones-de-juego-y-de-intercambio-grupal-como-proyecto-de-nuestra-comunidad-educativa>.

7.3 BIBLIOGRAFÍA

Bañeres, D., Bishop A., Claustre, M. , Comas, O., Escuela infantil Platero y yo, Garaigordobil, M., Hernández,T., Lobo, E., Marrón, M., Ortí, J., Pubill, B., Velasco, A., Soler, P., Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó. Barcelona.

Laguía, M.J. y Vidal, C. (1987). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6años)*.Graó. Barcelona.

Ruiz de Velasco Gálvez, A., Abad Molina, J. (2011). *El juego simbólico*. Graó. Barcelona.

8. ANEXOS

ANEXO 1

PAUTA DE OBSERVACIÓN: Relación con el material

Alumnos P3A	Selecciona el material antes de empezar a jugar.	Una vez el material no da más de sí, no lo utiliza.	Utiliza los objetos según su función.	Utiliza los objetos para comunicarse con los demás.	Observaciones

PAUTA DE OBSERVACIÓN:**Relación consigo mismo**

Alumnos P3A	Juega solo	Juega espontáneamente	Intenta comunicarse con sus compañeros	Desarrolla siempre el mismo rol	Reclama la presencia del adulto. (para: resolver situaciones, sentirse reconocido, o introducirse en el juego)	Confía en sus posibilidades	Tiene iniciativa	Expresa sensaciones y emociones con el juego	Observaciones

PAUTA DE OBSERVACIÓN:

Relación con el espacio y el tiempo

[illegible]

PAUTA DE OBSERVACIÓN:**Relación con los demás**

Alumnos P3A	Representa acciones aisladas	Participa de las historias de otros compañeros	Imita el juego de sus compañeros	Adapta su rol al juego de otros	Comparte un mismo juego con otros compañeros	Interacción a su juego con el de otros compañeros	Se relaciona por igual con todos los compañeros	Compañeros de juego más frecuentes	Observaciones

ANEXO 2

ESPACIOS DE JUEGO SIMBÓLICO Y EXPERIMENTACIÓN:

“En nuestra escuela aprendemos globalmente jugando libremente en unos espacios preparados”.

El juego permite el desarrollo del niño, es fuente de autoafirmación, satisfacción y placer. Jugar supone ser activo y prepararse para la vida adulta.

Una carencia importante de juego en la infancia llevará un desarrollo incorrecto e incompleto de la personalidad del niño. Por tanto es necesario tomar conciencia de la importancia del juego en la vida del niño/-a, valorar los juguetes en este contexto y abandonar la idea de que

el juego es un momento de entretenimiento y poco más.

Cualquier objeto en manos de un niño puede transformarse en material de juego con el mismo valor que el juguete comercializado, por tanto los juguetes y los espacios de juego han de ser creaciones artesanas especialmente diseñadas por los adultos para estimular el juego de los niños.

Hemos diseñado 10 espacios en que los niños/-as de 3, 4 y 5 años puedan jugar y experimentar juntos.

Los espacios de Juego simbólico:

LA CASITA,

EL SUPERMERCADO

ANIMALES

DISFRACES Y PELUQUERÍA

CAJAS Y TELAS

Los espacios de juego y experimentación:

COCHES Y RAMPAS

TALLER

LUZ

ESPACIO SONORO

EXPERIMENTACIÓN

EL JUEGO SIMBÓLICO, es el juego en el que el niño imita acciones de la vida cotidiana del mundo del adulto. Representa el apogeo del juego infantil y es sobre todo hasta los 6 años el juego por excelencia.

Aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad de representación mediante el cual representa acciones y reglas básicas imaginarias que se refieren a los acuerdos sobre a qué se juega.

El hecho de explorar y reproducir el mundo adulto hace que se desarrolle el pensamiento creativo y les ayuda a resolver conflictos, tensiones, sentimientos. Es un aprendizaje que ayuda al niño a conocerse a sí mismo y al entorno social que le envuelve.

Todo este proceso de simbolización se fundamenta básicamente en los avances que va haciendo su lenguaje, el cual le posibilita llegar a acuerdos con los niños que comparte el juego. Esta colaboración implica un objetivo común y la aceptación de normas de juego y de unos roles.

EL JUEGO DE EXPERIMENTACIÓN, es el juego en el cual el niño investiga, toca, experimenta con diferentes materiales de la vida cotidiana que se ponen a su alcance. La experimentación con estos materiales les ayuda a estructurar la mente y a aumentar su nivel de concreción e imaginación. Con estos materiales. Los niños crean sus propias hipótesis haciéndose preguntas como: ¿Qué es esto?, ¿Qué puedo hacer con esto? ¿Qué pasaría si...?

También a través de este juego los niños se inician en la lógica, matemáticas, haciendo diferentes combinaciones, observaciones, clasificaciones, comparaciones, seriaciones.



Por todos estos motivos este curso 2013/ -14 os invitamos a formar parte de nuestro proyecto en el espacio de juego de la Casita en el que podréis participar de él jugando con los niños/-as que en él participen.

Os aseguramos que será una experiencia enriquecedora para todos.

ANEXO 3

**ENCUESTA DE VALORACION AL CLAUSTRO DE PROFESORES
DE 2º CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

- 1. Se han introducido propuestas de mejora en los espacios de juego simbólico y experimentación, ¿cuál es el grado de satisfacción?**

(1 Malo, 2 Regular, 3 Bueno, 4 Muy bueno).

1 2 3 4

- 2. ¿Y el grado de dificultad a la hora de introducirlos?**

(1 Ninguno, 2 Poco, 3 Bastante, 4 Mucho)

1 2 3 4

- 3. ¿Crees que han beneficiado el proceso de aprendizaje de los niños/-as?**

(1 Nada, 2 Poco, 3 Bastante, 4 Mucho)

1 2 3 4

- 4. ¿Qué aspectos crees que deberían considerarse para seguir mejorando la propuesta?**

ENCUESTA DE VALORACIÓN A LAS FAMILIAS

- 1. ¿Habéis recibido información desde la escuela sobre los beneficios del juego simbólico y experimentación en el 2º ciclo de Educación Infantil?**

(1 Ninguna, 2 Poca, 3 Bastante, 4 Mucha)

1 2 3 4

- 2. ¿Qué os parece la propuesta de los espacios de juego simbólico y experimentación que se realiza en la escuela?**

(1 Mal, 2 Regular, 3 Bien, 4 Muy bien).

1 2 3 4

- 3. ¿Os ha enriquecido participar de la propuesta?**

(1 Nada, 2 Poco, 3 Bastante, 4 Mucho)

1 2 3 4

- 4. ¿Cómo valoráis el uso del juego simbólico y de experimentación para el desarrollo de vuestro hijo/-a?**

(1 Mal, 2 Regular, 3 Bien, 4 Muy bien).

1 2 3 4

- 5. ¿Qué aspectos creéis que deberían considerarse para mejorar la propuesta?**
