



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**Propuesta educativa de patio para educación infantil: El mundo a través de los ojos de la infancia**

Presentado por Marina Sarnago Revilla

Tutelado por: Sonia Ortega Gaité

Soria, 19 de junio de 2018

## **RESUMEN**

Este trabajo fin de grado (TFG) tiene como objetivo realizar una propuesta educativa de patio para educación infantil. En la etapa de infantil los juegos adquieren una gran importancia, puesto que actúan en el alumnado, como reforzadores de su propio aprendizaje, además de que les permite desarrollarse a nivel cognitivo, afectivo, psicomotor, social y lingüístico. Este trabajo se basa en el juego que se desarrolla durante el tiempo de recreo. Para ello se hace una breve evolución a lo largo de la historia, comentando también las teorías, tipologías, rasgos más característicos e incluso del valor que tiene el propio juego.

La propuesta educativa del patio se encuadra bajo el título: “El mundo a través de los ojos de la infancia” y busca educar a los/as niños/as en valores, pero haciéndolo mediante el juego. Para ello, se ha tenido en cuenta todo aquello que les rodea, desde una perspectiva internacional.

Por último, se ha realizado una evaluación de programas, donde se han recogido las opiniones del alumnado participante y una valoración profesional por parte de la docente de aula. Para terminar, se presentan las conclusiones respecto al trabajo presentado, señalando, entre ellas, el potencial del juego en el espacio de patio para el desarrollo en la etapa de infantil.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, recreo, educación infantil, propuesta educativa y evaluación de programas.

# **ABSTRACT**

This dissertation aims to develop an educational proposal to be applied in playgrounds for early childhood education. Games become extremely important during early childhood education, since they act in students as reinforcers of their own learning, besides allowing their cognitive, emotional, psychomotor, social and linguistic development. This study will focus on the games played at the playground during breaktime through a brief historical evolution, also analyzing theories, typologies, most significant aspects and even the value of the game itself.

The educational proposal to be applied in playgrounds is framed under the title "The world through the eyes of childhood" and seeks to educate children about values through the game, taking into account everything that surrounds them from an international perspective. In addition, programmes evaluation have been collected out to express the students' opinions and professional appraisal of the teacher. Finally, the conclusions are presented, the potential of the game in the playground space for the development in the early childhood education.

# **KEY-WORDS**

Game, breaktime, early childhood education, educational proposal and programmes evaluation.

# ÍNDICE

1.Introducción y justificación del tema.....	5
2.Objetivos .....	6
3. El juego en la etapa de infantil y primaria.....	7
3.1 La evolución del juego a lo largo de la historia .....	7
3.2 Distintas teorías sobre el juego.....	9
3.3 Acercamiento a los rasgos característicos del juego.....	11
3.4 Diferentes tipologías del juego .....	12
3.5 Funciones del juego como actividades de enseñanza-aprendizaje .....	17
3.6 El juego en el desarrollo infantil.....	18
3.7 El valor del juego en el patio .....	19
4. Propuesta educativa de patio para educación infantil: El mundo a través de los ojos de la infancia .....	21
4.1 Presentación de la propuesta .....	21
4.2 Contexto .....	23
4.3 Objetivos .....	24
4.4 Metodología .....	26
4.5 Desarrollo del proyecto.....	26
4.6 Evaluación del programa.....	38
4.7 Análisis de resultados.....	40
5. Conclusiones.....	45
6. Referencias bibliográficas .....	48
7. Anexos .....	51
Anexo 1: Diario de la propuesta: El mundo a través de los ojos de la infancia .....	52
Anexo 2: Evaluación de la profesora de aula .....	56
Anexo 3: ¿Te lo has pasado bien? .....	57
Anexo 4: ¿Te han gustado los juegos? .....	58
Anexo 5: ¿Que prefieres?.....	58
Anexo 6: ¿Volverás a jugar a estos juegos? .....	59
Anexo 7: ¿Conocías estos juegos? .....	59

# 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El juego es una actividad conocida en todas las culturas. En él, los/as niños/as tienen la oportunidad de divertirse, a la vez de conseguir reforzar su propio aprendizaje. Por lo tanto, se puede observar que tanto en el ámbito familiar, social y cultural, de una u otra forma, todos/as las personas han ido creciendo, teniendo como base el juego. Como consecuencia de ello, es importante añadir que el juego debe experimentarse desde los primeros años de vida, por lo que la etapa de infantil es clave en los/as niños/as.

Se puede deducir, como en este trabajo está presente, que el juego tiene una serie de características que lo hacen propio, pero por otro lado nos encontramos con diferentes teorías, tipologías e incluso funciones de él. Esto nos indica, que es difícil realizar solamente una categorización del juego como tal, puesto que, cuenta con mucha variedad en diferentes aspectos, como los expuestos anteriormente. Por lo que, dicho concepto, es muy amplio y heterogéneo.

El motivo de la elección de este tema, concretamente el juego que se lleva a cabo en el patio nace del proceso de prácticas en el centro educativo Virgen de Olmacedo, situado en la localidad de Ólvega. A esto hay que añadirle, la formación académica que he adquirido durante los cuatro años de universidad. Esto ha supuesto un motivo de curiosidad para profundizar más a cerca de este tema tan relevante, así como lleno de diversidad, y para terminar haciendo un trabajo final de grado sobre él. También, se considera importante destacar que el juego no ha dejado de ser nunca un instrumento imprescindible tanto fuera como dentro del aula. De ahí, la finalidad de este trabajo: conseguir hacer del juego el centro de la actividad de los/as niños/as.

En cuanto al futuro de la docencia, el juego, es un término antiguo y ambiguo, a pesar de ello, nunca dejará de ser lo que es, y por ello es importante fomentarlo entre el alumnado, aunque intentando hacer de éste, algo novedoso y llamativo, para procurar llamar su atención. Como se nombra antes, el juego es una necesidad de los/as alumnos/as, y por ello siempre, de una forma u otra, estará presente en la educación escolar (educación formal) y social (educación informal y no formal).

Este trabajo consta de diferentes partes. En primer lugar, se hace una fundamentación teórica, con la finalidad de conocer todo aquello que rodea al juego, tanto en la etapa de infantil como en la de primaria, cerrando con el juego que se desarrolla durante el tiempo de recreo.

En segundo lugar, se encuentra la propuesta educativa: el mundo a través de los ojos de la infancia. Para ello se presenta el tema elegido, que en este caso es, la educación en valores desde una mirada internacional, y que tiene como base diferentes juegos para trabajar con ella. A esto se le añade, el contexto donde se ha puesto en práctica, concretamente en un colegio público de la provincia de Soria. También se fijan una serie de objetivos, tanto a nivel general, como específicos, y el estilo o tipo de metodología que se ha usado. Para terminar, te encuentras con el desarrollo del proyecto trimestral. Seguidamente de esto, se encuentran los cinco juegos, pertenecientes a la semana número ocho, puestos en práctica en el colegio. Después hay una evaluación de programas, donde los instrumentos utilizados han sido un diario de la propuesta “El mundo a través de los ojos de la infancia, un cuestionario para conocer las opiniones del alumnado, y una valoración por parte de la profesora de aula, para posteriormente hacer un análisis de dichos resultados.

Y, en último lugar, se tiene en cuenta una serie de conclusiones, a nivel general, para concluir con este trabajo final de grado, añadiendo a ello, las referencias bibliográficas y los anexos.

## **2.OBJETIVOS**

Este TFG pretende diseñar y realizar una propuesta educativa en los patios escolares infantiles, a través de una serie de juegos en relación con un mismo tema, la educación en valores. Para ello, esta propuesta se encuentra bajo el nombre de “El mundo a través de los ojos de la infancia”, siendo este el hilo conductor de la creación de subtemas a lo largo de las once semanas, pertenecientes al tercer trimestre del curso 2017/2018.

El objetivo general de este trabajo fin de grado es visualizar el tiempo de patio como espacio de aprendizaje a través del juego. Para ello se ha diseñado una propuesta educativa de patio, que tiene como objetivo tratar la educación en valores desde una perspectiva internacional.

En relación con estos dos objetivos generales, por un lado, a nivel de TFG, y por otro a nivel de propuesta educativa, se generan o parten de ellos una serie de objetivos específicos, que son los siguientes:

- Conocer la evolución, características, tipologías y funciones del juego en la etapa de educación infantil y educación primaria, así como analizar diferentes teorías acerca del juego.
- Realizar y poner en práctica la propuesta educativa de patio: El mundo a través de los ojos de la infancia.
- Desarrollar una evaluación de programas de la propuesta educativa presentada, mediante una serie de instrumentos de análisis.

### **3. EL JUEGO EN LA ETAPA DE INFANTIL Y PRIMARIA**

#### **3.1 LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO A LO LARGO DE LA HISTORIA**

El juego se puede definir como una actividad conocida por todas las culturas, donde los niños y niñas son capaces de divertirse a la vez de reforzar su propio aprendizaje. Esta dinámica también ayuda a su desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor, social y lingüístico. La palabra juego tiene diferentes significados, ya que a medida que ha pasado el tiempo, el concepto ha evolucionado.

Podemos ver que el juego es algo tan antiguo como el ser humano, aunque sus características, tipos o teorías cambien con el tiempo. A lo largo de la historia el significado de juego ha ido evolucionando, y en las diferentes etapas hay una serie de factores o ámbitos que cambian, aquí es donde se va a hacer un pequeño recorrido por la historia.

Durante la etapa clásica, en el mundo romano el término ludus (juego en latín) era broma o alegría, por ello jugando se divertían y era una forma de celebrar la felicidad (González, 1987). Mientras que, para los griegos, según Platón y Aristóteles, daban mucha importancia al aprender jugando y a partir de ahí formar sus mentes para desarrollarse

como adultos, algo que consideraban vital los padres y madres de los/as niños/as (López, 2010), además de ser el juego una forma de evadirse de sus preocupaciones (González, 1987). Algunos de los juguetes que utilizaban en esta época eran las canicas, peonzas, yoyos o aros.

Del siglo V al XV, lo que corresponde a la edad media, en el desarrollo de los juegos se representaban personajes animales o humanos (Delgado, 2011). En los juegos estaban limitados los reglamentos y eran muy pocos objetos los que se utilizaban para su desarrollo, pero se consideraba una necesidad para el ser humano. Ejemplos de juegos fueron el ajedrez, los dados como un juego popular que se desarrollaban en todas las clases sociales o las damas y el juego de cartas.

El juego en la etapa moderna, concretamente en el siglo XVII, se consideraba como un elemento que facilitaba el aprendizaje de los niños y niñas, por lo que se le empezaba a dar mucha más importancia que en años atrás. En el siglo XVIII el juego se presenta como un instrumento pedagógico que busca un sistema educativo que sea útil y agradable, donde los niños y niñas tengan la posibilidad de desarrollarse en todos los ámbitos propios. Esto se convirtió en algo obsesivo para los que impartían la educación en ese momento, es decir la iglesia (Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía, 2011).

El autor principal que empezó a desarrollar teorías y propuestas sobre el juego fue Friedrich Fröbel, pedagogo e impulsor del concepto de jardín de infancia. Convirtió un centro para el mantener el deseo de actividad de la infancia y de la juventud, con el objetivo de formar maestras de educación infantil, así como conseguir que las madres se hicieran educadoras. Fröbel impartió muchos cursos sobre este tipo de metodología para las madres (Soétard, 2013).

Para Fröbel el juego es la unión entre el mundo interior y exterior de los/as niños/as, ya que mediante él toma conciencia de su alrededor y a la vez práctica una actividad. También consideraba importante las funciones simbólicas que tienen los juegos y la creación imaginaria que posee el/la niño/a. El juego nos lleva a la alegría, felicidad, a la libertad y a la paz con nosotros mismos y con todo aquello que nos rodea (Soétard, 2013).

Y ya en la época contemporánea, a pesar de que los niños y niñas tenían poco tiempo para jugar, surgen diferentes propuestas por pensadores importantes acerca del juego (Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía, 2011).

Durante la segunda mitad del siglo XIX, algunos pensadores propusieron teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) consideraba al juego como un gasto de energías que no sobraban, ya que sus propias necesidades se satisfacen por otros factores o elementos.

Por otro lado, Lázarus (citado por López, 2010) consideraba que había dos tipos de actividades, aquellas en las que había que trabajar, y el juego como momento donde los niños y niñas descansaban y podían disfrutar.

Groos (citado por López, 2010) por su parte, habla de que el juego es un modo de desarrollar funciones imprescindibles para la vida adulta, para aquello que en un futuro nos ayudara en la vida cotidiana.

Ya entrados en el siglo XX, encontramos a Hall que explica que mediante el desarrollo del juego el/la niño/a es capaz de experimentar la historia de la humanidad. En el caso de Freud, considera el juego como una liberación de conflictos, y como una necesidad de expresión y comunicación con los demás (citado por López, 2010).

Con el paso del tiempo, se ha tenido en cuenta teorías sobre el juego como la de Piaget, nombrada posteriormente en el trabajo, la de Garvey, donde se ha dado importancia al entorno que rodea dando importancia al entorno que rodea al niño/a o por último la de Vigotsky.

Se puede apreciar que son muchos los autores que bajo distintos puntos de vista consideran al juego como una actividad clave, sobre todo en los primeros años de vida de las personas, fomentando el desarrollo de capacidades, de habilidades sociales y conociendo sus posibilidades y limitaciones, llevándolos a crecer y madurar (López, 2010).

### **3.2 DISTINTAS TEORÍAS SOBRE EL JUEGO**

Durante muchos años, han sido bastantes los pensadores, nombrados anteriormente en el epígrafe de la evolución del juego, que se han dedicado a dar diferentes explicaciones del juego y de la influencia de él, en el desarrollo del ser humano (Montero & Monge, 2001).

Por ello, se han llevado a cabo o clasificado en diversas teorías, que se exponen más adelante, con la finalidad de poder conocer más sobre la importancia del juego como

actividad en los/as niños/as o mayores, así como las diferentes opiniones de autores muy relevantes para la educación.

Según el artículo escrito por Montero & Monge (2001) encontramos las siguientes teorías:

- Teoría de la energía excedente.
- Teoría recreativa, de esparcimiento y de recuperación.
- Teoría de la práctica del instinto.
- Teoría de la recapitulación.
- Teoría de la catarsis.
- Teoría de la auto expresión.
- Teoría del juego como estimulante de crecimiento.
- Teoría del entretenimiento.
- Teoría del juego como ejercicio complementario.
- Teoría de crecimiento y mejoramiento.
- Teoría de la reestructuración cognoscitiva.

En lo referente a la teoría de la energía excedente, según Krauss (1990) Spencer consideraba al juego un elemento para eliminar toda la energía que sobrara. Por otro lado, el alemán Moritz Lazarus en su teoría recreativa, de esparcimiento y de recuperación decía que el objetivo del juego es conservar o restaurar dicha energía para cuando se está cansado. A partir de ahí, diferencia entre la energía física y mental, con el objetivo de intercalarla en el momento que se está llevando a cabo la actividad. Por otro lado, nombrar a Elmer Mitchell y Bernard Mason, ya que estos creían que el juego era aquello que desembocaba en la necesidad que tenía el/la niño/a para expresarse mediante su teoría de la autoexpresión.

Otros autores, como Meneses & Monge (2001) escribieron teorías, como por ejemplo la de la práctica del instinto, donde se habla de que el juego es algo imprescindible en el desarrollo físico e intelectual de los niños y niñas. Otra teoría a la que le dieron importancia fue la de la recapitulación, donde los niños y niñas aprendían actividades relacionados con la pesca, con la caza, con el acampar o andar en canoas, reviviendo así la vida de sus ancestros.

Asimismo, es interesante la teoría de la catarsis dando la utilidad de una válvula de escape de las emociones reprimidas a través de los juegos o la teoría del juego como estimulante de crecimiento. Esta última hablaba de que “a medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara a su organismo y la habilita para obtener mayor y mejor rendimiento” (Meneses & Monge, 2011, p.120).

Además, Vargas (1995) habló de que el juego era un simple pasatiempo o una forma de divertirse, que lo único que conseguía el/la niño/a era perder su propio tiempo, a esto le puso el nombre de teoría del entretenimiento. Igualmente tuvo de referencia la teoría del juego como ejercicio complementario, donde Carl decía que el juego conserva y renueva los conocimientos del/a niño/a, además de perfeccionar aquellos que ya tiene y los que ha ido adquiriendo con el paso de los años.

Por último, refiriéndonos a la teoría del crecimiento y mejoramiento, Appleton consideraba que el juego ayudaba al niño/a a aumentar sus propias capacidades y habilidades, lo veía como un elemento positivo en los niños y niñas, y en la teoría de la reestructuración cognoscitiva, Piaget creía que el/la niño/a jugaba con la finalidad de adaptar todo aquello de la realidad a esquemas propios que ya posee (Newman & Newman, 1983).

### **3.3 ACERCAMIENTO A LOS RASGOS CARACTERÍSTICOS DEL JUEGO**

Como se ha nombrado anteriormente, el juego es una actividad donde los niños y niñas actúan libremente o guiados por la figura humana, con la finalidad de divertirse, pero a la vez de aprender.

Después de conocer la evolución del juego, se puede observar en el juego una serie de características propias.

Según Reina (2009) el juego es una actividad placentera y divertida que suscita excitación, donde aparecen signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza. También considera que el juego tiene un espacio y tiempo determinados, por lo que siempre sigue un desarrollo temporal claro, donde se establece a través de un inicio, un desarrollo y un final. Además, es importante que los niños y niñas tengan un lugar donde puedan desarrollar el juego, conocido como lugar de referencia.

Al juego se le caracteriza como una actividad completa, donde los niños y niñas que juegan se mueven, corren, se desplazan, que llevan a cabo acciones, están en constante actividad física y mental.

Otro autor que desarrolló los elementos más claves del juego fue Rael (2009), este decía que durante el desarrollo del juego se consigue información nueva y además se asegura aquello que ya has adquirido y aprendido. Consideraba al juego como algo interactivo, ya que entra en contacto con el mundo físico, y permite a los niños y niñas descubrir y manejar las capacidades de manipulación y de creación, algo imprescindible en los primeros años de vida.

No obstante, Rael (2009) también afirmó que los niños y niñas tienen que tener total libertad a la hora de elegir un juego y durante el proceso de él. Nunca se debe obligar a un niño o niña a jugar. También comentó que “jugar conlleva en ocasiones tensión, puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos” (p.2).

Por último, otra característica importante es aquella de la que habló Delgado (2011) “es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes, sentimientos, etc. Siendo un aspecto fundamental para la socialización en estas edades” (p.376).

Por lo tanto, el juego se puede considerar como una actividad clave en los primeros años de vida de los niños y niñas. Cuando se juega, es importante conocer que eso ayuda a que el/la niño/a se desarrolle en todos los ámbitos de su vida. El juego es un pasatiempo que produce satisfacción, te permite socializar con el resto de los niños y niñas y ayuda a que se desarrollen de forma integral como personas.

### **3.4 DIFERENTES TIPOLOGÍAS DEL JUEGO**

Se conocen diferentes características acerca del juego, nombrados en el epígrafe anterior, por lo que también se encuentran distintos tipos de juegos, aunque cada tipología se centra en un tema en concreto. Como, por ejemplo:

- En función del espacio, se clasifican en juegos de interior o exterior.
- Según papel del adulto.
- Según el tipo de material que se quiera utilizar.

- Según la libertad que se le dé al niño para jugar.
- Según la interacción de género.
- Según el tiempo disponible.
- Según las cualidades que el/la niño/a desarrolla.

Es difícil diferenciarlas, ya que muchos autores hacen diferentes distribuciones de ellos. Las que se consideran más apropiadas y por norma general, más semejantes, se muestran a continuación, teniendo un ítem principal de referencia.

### **3.4.1 Según la edad**

Por ejemplo, siguiendo a González (1987) podemos diferenciar diferentes tipos de juegos en función de la edad:

- El juego desde que nace hasta los seis meses es generalmente funcional. Durante esta etapa, el juego que predomina en los/as niños/as es la actividad física. A partir de ahí, lo importante es atender a las funciones corporales básicas, como, por ejemplo, aquellas que surgen en la boca y en la vista. Durante este tiempo los juegos que realizan son descoordinados, globales y donde predomina la espontaneidad.
- Desde los seis meses hasta los doce, el juego es de exploración. Los/as niños/as empiezan a tomar iniciativa en las actividades propias, con el fin principal de manipular todo aquello que quieren conocer por sí solos/as. Esto los llevará a números descubrimientos, a nuevas experiencias y sensaciones de forma individual.
- En el transcurso del primer año, destacan los juegos motores. Estos ayudaran al niño/a al descubrimiento de sí mismo/a, de sus capacidades y posibilidades y a empezar a confiar en su propia autonomía e iniciativa.
- De los dos a los cuatro años, los juegos característicos son los de construcción y destrucción. Durante estas actividades el/la niño/a hace y deshace todo lo que quiere, con el fin de darse placer, así como el conseguir su propio triunfo y para demostrar aquellas habilidades que ha ido adquiriendo en los primeros años de vida. Aparecen el juego simbólico, donde el/la niño/a debe imitar acciones de la vida real, así como empatizar con el resto de las personas.

- En la siguiente etapa, encontramos el juego presocial, donde el/la niño/a busca nuevos/as compañeros/as de aventuras, pero sin asociar el papel que representa, lo utiliza como un juguete más. También siguen afianzando las actividades de imitación de la vida adulta, con el deseo de “sentirse mayor”. Esto ocurre entre los cuatro y seis años.
- De los seis a los ocho años, el juego es reglado y social. Esto nos indica que los niños/as empiezan a jugar de forma grupal, surgiendo entre ellos una relación de equidad, bajo unas reglas que cumplir, con el objetivo de conseguir el triunfo a nivel de grupo. Con estos juegos el/la niño/a empieza a cumplir una serie de responsabilidades. Durante esta etapa el/la niño/a pasará de un ambiente familiar, a un ámbito más abierto, como es el escolar.
- Seguidamente surge el juego competitivo, entre los ocho y diez años. Aquí los/las niños/as juegan para competir entre ellos, de forma que se instaurará el egocentrismo y una afirmación del nosotros. Los juegos son más disciplinados y con unas reglas más estrictas.
- Por último, de los diez a los doce años, el juego es propiamente de ejercitación. Aquí se produce la cima en la madurez infantil, lo que va a llevar a cierta inestabilidad a la hora de jugar. Después de esto, empezará a disgregarse los juegos en grupo, y comenzarán a jugar de forma individual.

Después de presentar esta clasificación, que engloba desde el nacimiento hasta los doce años, se puede observar que todos los/as niños/as, generalmente, viajan a lo largo de los primeros años de vida por diferentes fases cuando juegan y experimentan con el mundo, prevaleciendo en cada una de ellas algo significativo hasta llegar a la pubertad.

### **3.4.2 Según el número de participantes**

Otro ítem importante es el número de participantes durante el desarrollo del juego que se exponen a continuación:

- Juego individual: se caracteriza porque el/la niño/a juega de forma solitaria, algunas veces, utilizando su propio cuerpo.
- Juego paralelo: es el tipo de juego donde los/as niños/as están juntos, pero no se relacionan entre sí, y juegan de manera individual.

- Juego en pareja: se trata de juegos donde la relación es niño-adulto generalmente, y este último es quien toma partida y actúa de guía. A raíz de que crecen, esta relación se puede convertir en niño-niño.
- Juego grupal: es la actividad donde participan varios/as niños/as. Se desarrolla con el fin de socializarse con el resto de los niños/as, así como favorecer el desarrollo cognitivo.

Aunque Duek (2012) apunta que tanto el juego individual como el grupal se puede desarrollar con objetos o sin objetos. Por un lado, según este autor, el juego individual puede ser con objetos. Algunos tipos de objetos serían aquellos que ven en su cotidianidad, elementos tradicionales como puede ser los juegos de mesas, las pelotas o incluso la soga. También los objetos electrónicos como consolas o juegos donde lo importante es su propio cuerpo. Pero también encontramos juegos a nivel individual donde no hay objetos, como pueden ser el recitar cuentos o cantar canciones, o realizara acciones e imitaciones de la vida cotidiana o de aquello que les rodea.

A nivel grupal, también hay una clasificación de juegos o actividades con objetos y sin objetos, teniendo sus paralelismos con el juego individual, aunque aquí entren en contacto más personas, o en este caso, más niños y niñas. Por ejemplo, juegos con objetos pueden ser los tradicionales juegos de mesas o juegos de cartas fomentando una relación entre iguales. Aquellos donde entra a formar parte el movimiento o el deporte, fútbol, baloncesto o la marcha o aquellos donde es necesario dos o más personas para jugar con las consolas. Por otro lado, los juegos sin objetos podrían ser cuentos, canciones, adivinanzas, chistes o juegos de representación e imitación.

### **3.4.3 Según el nivel de competición**

Otra tipología sobre el juego es la que hace referencia a la competición como indican Meneses & Monge (2001) y Alonqueo, Loncón, Vásquez, Gutierrez & Parada (2017) que es la siguiente:

- Juegos competitivos: es cuando se juega con la finalidad de ganar al oponente contrario o a un tercero. Además, suele haber una tercera persona, llamada juez o árbitro, que es aquel que dicta las reglas y controla que se cumplen adecuadamente en el desarrollo de la actividad.

- Juegos no competitivos: son aquellos juegos donde no hay un/a ganador/a o un/a perdedor/a, sino que la actividad se realiza con el objetivo de divertirse.

#### **3.4.4 Según Jean Piaget**

Por último, es importante destacar las grandes aportaciones que hizo Jean Piaget durante la etapa contemporánea, a la educación. Por ello, él mismo, también realizó una clasificación del tipo de juego que realizaban los/as niños/as, en función de la edad, partiendo de cuatro estadios diferentes. Las principales etapas del desarrollo de los/as niños/as que Piaget llevó a cabo son:

- Estadio sensoriomotor: correspondiente a los primeros dos años de vida. Los/as niños/as juegan por placer, siguiendo sus deseos y costumbres. No siguen ninguna regla, ni las conocen. El juego que desarrollan los/as niños/as son puramente motrices. Hablamos de un juego de ejercicio.
- Etapa preoperacional: va desde los dos a siete años. Aquí el/la niño/a juega de manera individual, y solamente cumple las reglas que imita en los demás. Además, el juego que realiza es simbólico, ya que empieza a simular situaciones que no están presentes.
- Etapa de las operaciones concretas: desde los siete a los doce años. El/la niño/a intenta dominar a los demás a través del juego. En esta etapa es característico el juego de reglas, donde es necesario la comprensión, el conocimiento y el cumplimiento de ellas.
- Etapa de operaciones formales: desde los doce años hasta la adultez. Durante esta etapa los/s niños/as se siguen afianzando en los juegos motrices, simbólicos y de reglas.

Un punto importante, para tener en cuenta es que Piaget consideraba que cuando un/a niño/a iba desarrollándose en la etapa posterior, nunca se olvida del juego que realizaba en la anterior. Por lo que cuando llegaba a los 12 o 13 años, el/la niño/a podía jugar a diferentes juegos, podemos decir, que a lo largo de la vida del niño o la niña sumaban distintos tipos de juegos (Fuentes, Gamboa, Morales, Retamal & San Martín, 2012) y (Delgado, 2011).

Además, aparece la figura de Vygotsky, otro autor que fue clave en el tema de la educación por su manera de concebir el juego simbólico como algo trascendental para el desarrollo integral del niño/a. Y como hemos nombrado anteriormente, Froebel también fue importante, ya que partió de que el juego infantil era la base de todo aprendizaje (Delgado, 2011).

### **3.5 FUNCIONES DEL JUEGO COMO ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

El juego se utiliza para que el/la niño/a pueda desarrollarse en distintos ámbitos, aportando a ello, un aprendizaje así mismo. Podemos observar que dentro del juego hay diferentes funciones, como señala Rael (2009).

La primera de ellas es que mediante el juego el/la niño/a es capaz de aprender poniendo interés, permitiendo el dominio de habilidades y aptitudes básicas.

También tiene un valor en el aspecto físico y psicomotor, ya que se desarrollan cualidades físicas, habilidades y destrezas motrices con el objetivo de que el/la niño/a sea capaz de controlar todos los movimientos que hace.

Hay juegos que contribuyen a la abstracción, a la elaboración de nociones e imágenes mentales, por lo que podemos decir que también posee un valor intelectual. Esto nos indica, que el/la niño/a tiene que dominar la capacidad de seguir unas reglas, así como de saber orientarse en el tiempo y espacio.

Además de esto, el juego tiene un valor social, o lo que es lo mismo, ayuda al niño/a a socializarse con el resto de sus iguales, elemento esencial en los primeros años de vida.

El juego también nos lleva a que los/as niños/as se sumerjan en el mundo de la cultura y de las vivencias propias, por lo que hablamos de un valor cultural.

A través del juego, el/la niño/a puede llegar a manifestar aquello que siente, sus deseos, impulsos, necesidades, etc., por lo que también hay valor afectivo y emocional.

Por último, también tiene un valor proyectivo, ya que permite al educador, a través de él, conocer todos los aspectos sobre el niño o niña.

### **3.6 EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL**

Como se ha nombrado a lo largo de todo el primer epígrafe de este marco teórico, el juego aporta al niño/a diferentes desarrollos, a nivel psicomotor, cognitivo, social o emocional. Algunos factores de los que se nombran a continuación se han extraído del artículo escrito por López (2010) puesto que se consideran claves durante la hora del recreo, algo que favorecerá el desarrollo integral de los/as alumnos/as en otro espacio distinto al del aula.

En cuanto al desarrollo psicomotor, mediante la dinámica del juego en el recreo ayudará a los/as niños/as a controlar y manejar mejor, por ejemplo, el equilibrio, la fuerza, la discriminación de los sentidos, la coordinación óculo-motriz o la capacidad de imitación.

Por otro lado, los niños y niñas podrán estimular la atención, la creatividad, la comunicación, el pensamiento científico o la imaginación, haciendo en ellos que su cerebro se desarrolló a nivel cognitivo.

Uno de los factores clave y que los/as docentes les dan más importancia en el patio, es el elemento social, aquel en el que el niño o la niña crean lazos con sus iguales, también es capaz de conocer el mundo de los adultos, además de favorecer la confianza en uno mismo. Todo esto nos llevará a que haya una disminución de conductas agresivas, y tengan la capacidad de solucionar problemas.

Por último, otro aspecto que tiende a desarrollar el/la niño/a durante los primeros años de vida es el emocional aquel en el que empiezan a controlar la ansiedad, el enfado o la rabia, cambiándola por su propia satisfacción personal, ya sea resolviendo problemas o desarrollando su subjetividad.

Como vemos hay muchos factores que afectan al desarrollo integral de la personalidad humana, creando en nosotros mismos manifestaciones más enriquecedoras como personas. No deja de ser un conjunto todo aquello que afecta al juego, por lo que cuando lo hace, se lleva a cabo de forma grupal, teniendo en cuenta todos los desarrollos nombrados anteriormente.

### **3.7 EL VALOR DEL JUEGO EN EL PATIO**

Uno de los espacios donde los niños y niñas disfrutan jugando es el patio. En este, ellos tienen la capacidad de desenvolverse con total libertad, bajo la supervisión de un adulto, proporcionándoles un tiempo de descanso durante la jornada escolar.

Al ser una actividad libre, nombrado anteriormente, permite a los/as niños/as disfrutar de sus intereses, así como, jugar en lo que ellos necesitan. Además, en dicho espacio, las actividades que llevan a cabo les permiten estimular su imaginación, creatividad, seguridad, competitividad, construcción, independencia, les permite llegar a socializarse con el resto de los compañeros y compañeras (Artavia-Granados, 2014) y experimentar con la realidad externa sin limitaciones (Gordillo, Gómez, Sánchez, Gordillo & Castro, 2011).

Por lo tanto, el juego del recreo es muy importante ya que favorece al niño/a en su desarrollo integral, haciendo hincapié en el desarrollo motor, en la coordinación de movimientos y en los reflejos del sistema nervioso, favoreciendo una sensación de control de sí mismo y autonomía personal (Rael, 2009).

Este tiempo ayuda al niño/a gozar de más libertad sobre a que jugar, como hacerlo y con quien. Mediante este tiempo se quiere conseguir momentos de recreación, de relax, y de la creación de otros tipos de vínculos.

Como podemos observar, el tiempo de recreo solo produce en el/la niño/a beneficios y aspectos positivos, por lo que es dicha actividad no debe negarse a la población infantil.

Además, otro dato importante a tener en cuenta es que dentro de la Convención sobre los Derechos del Niño (2005) encontramos dos artículos que hablan sobre que el juego, el descanso y el desarrollo integral, son derechos que el niño o la niña deben y necesitan tener. También nos indican que no hay mejor manera de tenerlos, que durante el recreo de una jornada escolar.

Al hablar sobre la importancia del tiempo de recreo, consideramos que hay algunas razones por las que el niño o la niña necesitan este periodo de tiempo, y a continuación se exponen algunas de ellas (Chaves, 2013):

- Tanto adultos como niños se benefician de un tiempo de descanso, ya que el recreo permite que aprendan mejor y de forma más rápida cuando se tiene un cambio de ritmo en su trabajo.
- Los/as niños/as son más eficientes en sus trabajos cuando tienen un periodo de descanso.
- Es necesario que se beneficien de la luz exterior, ya que estimula algunas partes del cerebro.
- Tienen la oportunidad para desahogarse, haciendo que en los/as niños/as se reduzca el estrés que tienen acumulado.
- Durante este periodo, los/as niños/as aprenden a ser seres sociales y a experimentar la comunicación real con sus iguales.
- A través de este juego, mejora la salud en los/as niños/as, evitando sobrepeso u obesidad, ya que el aire libre les permite moverse y quemar calorías.
- Los/as niños/as durante el recreo también ponen en práctica todo aquello que van adquiriendo en el aula, en su casa, en la calle, etc.

Por otro lado, el papel del adulto durante el desarrollo del recreo también es clave, ya que su función es la de supervisión de todo aquello que rodea a este espacio.

Según Artavia (2014), los docentes se encargan de la conducción y resolución de conflictos, si los hubiera. También participan activamente durante las actividades o juegos.

Muchas veces los/as alumnos/as creen que los/as docentes están en el patio como personas que les vigilan y les condicionan a realizar las actividades más acordes a su edad, ya que piensan que no tienen la privacidad que ellos desean, esto suele darse sobre todo en la etapa de Primaria, pero lo realmente importante es que el juego en el patio no lo condicionan los adultos, ya que es un tipo de juego libre. A pesar de creer eso, también hablan de la importancia de su presencia, por ejemplo, en caso de que haya algún tipo de conflicto, para averiguar quién o quiénes son los causantes y como deben solucionarlo (Artavia, 2014).

Por lo que, la supervisión del recreo la debe cumplir el docente, tal y como se indica en las leyes y normativas, además de que esta debe ser una participación constante en las actividades con los estudiantes.

Además, sin su supervisión, durante este tiempo, pueden surgir diferentes tipos de problemas, que con su ayuda pueden reducirse o incluso no aparecer.

Según Vila (2010) el tiempo de recreo es normalmente el único momento del día donde niños y niñas juegan y tienen la oportunidad de relacionarse a la vez, desarrollando habilidades emocionales, físicas, sociales y cognitivas para tener éxito tanto dentro del colegio, como en la sociedad en general. Pero, por otro lado, surge la posibilidad de que nos encontremos con una serie de problemas que durante este tiempo se pueden generar. Algunos de ellos pueden ser:

- Un juego violento, puede llevar a los alumnos y alumnas a convertirse a esa forma de personas.
- Un juego grupal, como por ejemplo el fútbol, puede influir en los niños y niñas como puro marketing, guiándose por marcas, o la ropa de sus ídolos.
- Un juego sexista puede desembocar en acciones de violencia de género. Como, por ejemplo, en el juego de policías y ladrones, donde los policías son siempre los niños y los ladrones las niñas.

## **4. PROPUESTA EDUCATIVA DE PATIO PARA EDUCACIÓN INFANTIL: EL MUNDO A TRAVÉS DE LOS OJOS DE LA INFANCIA**

### **4.1 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

La presente propuesta educativa que se va a realizar durante el periodo del recreo de Educación Infantil se titula “El mundo a través de los ojos de la infancia”. Esta propuesta, como su nombre indica, hace referencia a las distintas culturas, aprendizajes, costumbres, juego, etc., que se desarrollan a nivel mundial, proporcionándole una mirada internacional, en cuanto a la educación en valores.

La educación en valores, en este caso en infantil, debe ser transmitida tanto por las familias, como por los centros educativos. Es importante educar en este aspecto, ya que fomentamos en los/as alumnos/as actitudes o conductas que los llevarán a vivir de una manera más positiva, y a encontrar su tiempo y espacio en el ambiente en el que se

encuentren. Por lo que los valores son esenciales para que los/as alumnos/as se desarrollen íntegramente como personas, además de que favorecen su proceso de enseñanza-aprendizaje desde las edades más tempranas.

Con esta breve explicación sobre la educación en valores, la finalidad de la propuesta es conseguir enseñar de esta forma valores como el compañerismo, la igualdad, el respeto, la sinceridad o el esfuerzo mediante un tema en concreto, aquel que más adelante va a estar explicado, en función del mundo que rodea a los/as niños/as. Como, por ejemplo, aquello que esta alrededor de ellos/as, como puede ser un/a niño/a con un estilo de vida diferente al suyo o con una vestimenta propiamente de otro país. Se pretende que respeten las diferencias, y la mejor manera para poder conseguirlo, es a través de una serie de juegos, expuestos en apartados posteriores.

Por otro lado, se ha considerado adecuado realizarlo en el tiempo que nos ofrece el recreo, es decir, en el espacio del patio, ya que los/as alumnos/as se encuentran más distraídos de la jornada lectiva del aula, y también porque es un espacio amplio donde tienen más facilidad y espacio para realizar estos juegos. Aunque es importante destacar que el juego que normalmente se genera es libre, con la finalidad de que los/as niños/as exploren e investiguen de forma autónoma, pero en esta propuesta el juego va a ser más guiado por parte de la persona encargada de llevarla a cabo.

Esta propuesta ayudará a los/as alumnos/as a disfrutar de los espacios más comunes donde están habitualmente, como es el patio, para utilizarlo como una vía de escape, pero con una fundamentación práctica de juegos, que probablemente no conocían, además de aprender la importancia de una serie de valores y competencias propias del mundo que les rodea.

Dicha propuesta va a estar estructurada siguiendo una serie de objetivos, tanto generales como específicos, basándose semanalmente en una serie de juegos relaciones con el título de esta propuesta. “El mundo a través de los ojos de la infancia” actúa de hilo conductor de todos los temas semanales de esta propuesta. Además, entra en juego la educación en valores, como ya se ha nombrado en párrafos anteriores. Esta propuesta esta orientada para realizarla durante un trimestre entero, contando con once semanas en total, aunque la puesta en práctica será de una semana, concretamente la número ocho. Aquí, se muestran las diferentes semanas junto a el nombre de cada una:

	<b>SEMANA</b>	<b>TÍTULO</b>
“El mundo a través de los ojos de la infancia”	1	¿Os apetece vivir en otra parte del mundo?
	2	¿Sabéis hablar en otro idioma?
	3	El mundo está lleno de emociones.
	4	¿Jugamos con los continentes?
	5	Otros niños del mundo.
	6	Amistades en el mundo.
	7	Un mundo lleno de paz.
	8	Todos y todas somos mundo.
	9	¿Todos somos iguales o todos somos diferentes?
	10	El mundo de los mayores.
	11	Canciones del mundo.

Posteriormente, se realizará una evaluación de la propuesta, mediante una evaluación de programas. Para ello se contará con una serie de instrumentos de análisis. En primer lugar, a través de un diario de la propuesta: El mundo a través de los ojos de la infancia, se desarrollarán y explicarán los juegos, así como su funcionamiento en el momento de realizarlos. Seguidamente realizaremos un cuestionario a los/as niños/as y pediremos una pequeña valoración de la puesta en práctica a la profesora de aula. Esta recogida de información permite un posterior análisis de resultados.

Por último, es importante reseñar que también se pretende que estos juegos favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos/as alumnos/as, así como las capacidades cognitivas, de socialización o de reflexión que poseen.

## **4.2 CONTEXTO**

En lo que respecta al contexto de la propuesta educativa de patio, ésta se va a llevar a cabo en el colegio Virgen de Olmacedo, perteneciente a la localidad de Ólvega, en la provincia de Soria.

Es un pueblo, principalmente, industrial y buena parte de la población son obreros sin cualificar por lo que el alumnado del centro pertenece sobre todo de familias cuyos padres y madres trabajan a turnos, de ahí que sea más favorecedor la jornada escolar partida.

Es un colegio público que tiene dos vías, durante 2017/2018, cuenta con 5 unidades de Educación Infantil y 12 unidades de Educación Primaria, en el que se escolarizan 305

alumnos desde los 3 años hasta los 12 años (93 de Educación infantil y 212 de Educación primaria).

Es un colegio que utiliza la jornada partida, cuyo horario es de 9.30h de la mañana hasta las 13h. Y por la tarde desde las 15h hasta las 16.30h. Concretamente el tiempo de recreo dura media hora, desde las 11h hasta las 11.30h, que es el espacio y tiempo que vamos a utilizar para trabajar en este diseño de programa.

Esta propuesta educativa se va a llevar a la práctica, bajo el título de “El mundo a través de los ojos de la infancia” con un aula de educación infantil, concretamente con el segundo curso, del grupo A. Dicho grupo este compuesto por 18 niños y niñas, de las cuales son 10 niñas y 8 niños.

Es importante tener en cuenta que cada niño es diferente y por tanto su ritmo y su estilo de maduración, desarrollo y aprendizaje también son diferentes, todo esto debe tenerse en cuenta a la hora de realizar los juegos, fomentando así, también, la atención a la diversidad.

### **4.3 OBJETIVOS**

Esta propuesta educativa de patio, bajo el nombre de “El mundo a través de los ojos de la infancia” tiene programados una serie de objetivos, tanto a nivel general, como específicos de cada semana que se pretende realizar durante un trimestre dentro de un centro educativo.

El objetivo general de esta propuesta educativa de patio es el siguiente:

- Educar en valores al alumnado de segundo de educación infantil a través del juego desde una perspectiva internacional.

Con este objetivo, al ser tan amplio en cuanto a contenido, es importante destacar la importancia de educar y enseñar al alumnado a desarrollar actitudes y comportamientos en función de los valores tratados desde una mirada internacional. Con esto, se pretende buscar o generar en el alumnado hábitos, costumbres, tradiciones de diferentes países y culturas, siempre enfocándolo desde diversos juegos. Esto nos lleva, a que desde las edades más tempranas vayan adquiriendo nociones o pequeñas pinceladas de todo aquello

que les rodea, en este caso el mundo y todo lo que ello conlleva, de ahí el título de esta propuesta educativa.

Por otro lado, los objetivos específicos de este trabajo se encuentran en la planificación semanal de los juegos, ya que en cada semana se pueden observar que son diferentes, en función de los juegos y, además, como su propio nombre indica: específicos de un tema.

Algunos de los más relevantes, podrían ser los siguientes:

- Identificarse a través de las emociones.
- Empatizar con los compañeros y compañeras.
- Aprender juegos de otras culturas.
- Conocer diferentes valores.

Aunque de forma más clarificada, teniendo en cuenta el número de juegos, la semana a la que pertenecen y la temática, se encuentran desarrollados específicamente en el apartado 3.5 de este capítulo (desarrollo de la propuesta).

También es importante tener en cuenta una serie de contenidos, extraídos del currículo de Educación Infantil, basándose en las 3 áreas: conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del entorno y lenguajes: comunicación y representación. Esta extracción se ha desarrollado de forma indirecta, ya que muchos objetivos no se podrán clasificar, puesto que son muy generales para los juegos de patio a los que se refieren. De todas formas, los que más similitudes tienen con la propuesta serían estos:

- Participar activamente en el desarrollo de los juegos.
- Realizar en dichos juegos actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación.
- Relacionarse con los demás de forma cada vez más satisfactoria.
- Ser capaz de resolver de manera pacífica situaciones de conflicto durante el desarrollo del juego.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social.
- Participar en los juegos promoviendo diferentes valores como la paz, el compañerismo, el trabajo en equipo, la igualdad, etc.

## **4.4 METODOLOGÍA**

La metodología que se usa en esta intervención educativa tiene como protagonista al alumnado, por lo que se ha guiado por los siguientes principios: en primer lugar, se basa en un aprendizaje significativo, para que a través de estos juegos los alumnos y alumnas encuentren sentido con lo que ya saben y puedan unirlo con todos los nuevos aprendizajes que están adquiriendo.

Por otro lado, se pretende que sea una metodología activa, como hemos nombrado anteriormente, donde el/la niño/a sea la pieza clave en este proyecto, y sea quien experimente, observe e investigue, contando con la presencia del docente como encargado de llevar a cabo los juegos, así como su explicación anterior y posterior a realizarlos.

También es importante hacer del juego, en este caso durante el recreo, un motor de desarrollo para los/as niños/as de una manera más lúdica y divertida, dejando atrás el proceso de enseñanza que se lleva a cabo dentro de un aula de educación infantil. El juego es la forma más natural de aprender, ya que su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomenta la adquisición de actitudes, valores y formas, además de conseguir en los/as niños/as un respeto de normas a seguir.

Otro punto a tener en cuenta es que dicha metodología debería tener un enfoque globalizador, donde en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada niño entre en juego todas sus áreas de desarrollo, así como sus capacidades.

Por último, es importante destacar que dicha propuesta tendrá en cuenta la atención a la diversidad, puesto que cada niño o niña posee unas posibilidades y limitaciones diferentes.

## **4.5 DESARROLLO DEL PROYECTO**

En este apartado se encuentra la planificación del proyecto de patio. Esta distribuido en función de semanas, contando con un total de once, pertenecientes al tercer trimestre del curso escolar 2017/2018.

Todas las semanas se encuentran bajo el hilo conductor del título de la propuesta: “El mundo a través de los ojos de la infancia”. Cada semana hay un subtema propio, como

pueden ser los diferentes valores que se quieren trabajar. Concretamente cada semana, cuenta con cinco juegos diferentes, uno para cada día, con una serie de objetivos específicos, que se han nombrado anteriormente y bajo una temática concreta, así como la fecha que nos indica la semana que se está desarrollando.

A continuación, a modo más explicativo y exhaustivo se pueden encontrar las once semanas desarrolladas. Aunque esta propuesta, en concreto, está orientada para realizarse a nivel trimestral, también se podría hacer de forma anual, planteando nuevos temas y más juegos.

Las semanas que se han programado aparecen a continuación, donde se encuentran a su vez los objetivos específicos y el título de los diferentes juegos. Después de ello, se hace de manera más exhaustiva y detallada la semana número ocho, donde aparece el desarrollo, materiales y los objetivos de los cinco juegos llevados a la práctica en el colegio. Concretamente, esta semana, hace referencia al valor del compañerismo y del trabajo en equipo.

**SEMANA 1** (del 9 de abril al 13 de abril): ¿Os apetece vivir en otra parte del mundo?

Objetivos específicos:

- Descubrir diferentes monumentos que rodean el mundo.
- Ampliar nuestro aprendizaje en el tema de las ciudades del mundo.

Juegos:

- Construcción humana de la muralla China.
- Dibujamos la torre Eiffel.
- Egypt mystery.
- Los idiomas de los países.
- ¿Conseguiremos ganar la batalla?

**SEMANA 2** (del 16 de abril al 20 de abril): ¿Sabéis hablar en otro idioma?

Objetivos específicos:

- Distinguir el idioma del juego.
- Seguir formándose en el idioma de inglés.
- Experimentar con otras palabras y con otros acentos.
- Conocer palabras en otro idioma.

Juegos:

- Objetos en inglés.
- El chocolate del inglés.
- Un, deux, trois...
- ¿Te atreves a conocer diferentes palabras del mundo?
- ¿Con que idioma te caracterizas?

**SEMANA 3** (del 24 de abril al 27 de abril): El mundo está lleno de emociones.

Objetivos específicos:

- Identificar las diferentes emociones (feliz, triste, enfadado, cansado, aburrido).
- Empatizar con los compañeros/as.
- Hablar sobre situaciones que nos llevan a recrear dichas emociones.

Juegos:

- El dado de las emociones.
- Asociamos canción con emoción.
- ¿Podemos ser estatuas?
- La unión de las emociones.
- Jugamos con los emoticonos.

**SEMANA 4** (del 30 de abril al 4 de mayo): ¿Jugamos con los continentes?

Objetivos específicos:

- Conocer típicos juegos de los continentes.
- Aprender que el mundo se distribuye en continentes.
- Conocer el nombre de los continentes.

Juegos:

- El juego de las ligas (Perú).
- La bota finlandesa (Finlandia)
- Cabeza de dragón (China).
- Matambulú (Ángola).
- Sigue a la madre (Nueva Zelanda).

**SEMANA 5** (del 7 de mayo al 11 de mayo): Otros niños del mundo.

Objetivos específicos:

- Aprender juegos de otras culturas.
- Respetar a los niños y niñas procedentes de otras culturas.

Juegos:

- Saludos en muchos idiomas.
- ¿Siempre es la misma hora?
- Juegos de culturas con las manos.
- El mundo de los colores.
- ¿Conoces su cultura?

**SEMANA 6** (del 14 de mayo al 18 de mayo): Amistades en el mundo.

Objetivos específicos:

- Descubrir la importancia de estar con niños y niñas como nosotros.
- Aprender a compartir, a llevarse bien con los demás y ayudarles en sus dificultades.

Juegos:

- Teléfono mudo.
- ¿Qué color sois en el arcoíris?
- Un balón con su mensaje.
- Somos unas esponjas.
- ¿Te atreves a cruzar?

**SEMANA 7** (del 21 de mayo al 25 de mayo): Un mundo lleno de paz.

Objetivos específicos:

- Intentar solucionar conflictos.
- Conocer los valores que forman la paz.
- Aprender el significado de la palabra paz y su repercusión.

Juegos:

- Conflictos mundiales.
- Y tú, ¿qué opinas?
- Ingredientes para hacer la paz.
- Preparamos la casa de la paz.
- Gustos distintos.

**SEMANA 8** (del 28 de mayo al 1 de junio): Todos y todas somos mundo.

Objetivos específicos:

- Fomentar el trabajo en equipo.
- Ayudarse entre todos y todas.
- Crear grupos de juego con niños y niñas de otros países.
- Empatizar con los amigos y amigas pertenecientes a otras culturas.

Juegos:

- Puente elevado.
- ¿Lo conocemos?
- Puzle del mundo.
- Caminar por el agua.
- Corremos por el mundo.

**SEMANA 9** (del 4 de junio al 8 de junio): ¿Todos somos iguales o todos somos diferentes?

Objetivos específicos:

- Comprender que tanto los niños y niñas tienen los mismos derechos.
- Buscar la inclusión entre niños y niñas.
- Participar en los juegos favoreciendo la igualdad.

Juegos:

- La cesta de la igualdad.
- Recorremos el patio por la igualdad.
- ¿A ti que te diferencia de los demás?
- Buscamos las diferencias y semejanzas.

- ¿Cuál es tu posición?

**SEMANA 10** (del 11 de junio al 15 de junio): El mundo de los mayores.

Objetivos específicos:

- Conocer distintas profesiones.
- Soñar con nuestro futuro.
- Conocer las diferentes labores de un trabajador.

Juegos:

- Representamos profesiones.
- Yo quiero ser...
- Soñando despiertos.
- Juego de virtudes.
- ¿Conoces esta profesión?

**SEMANA 11** (del 18 de junio al 22 de junio): Canciones del mundo.

Objetivos específicos:

- Cantar las canciones típicas de los países del mundo.
- Seguir la dinámica de estas canciones.
- Preparar diferentes pasos para realizar una coreografía.
- Conocer canciones infantiles.

Juegos:

- Mix de canciones de España.
- A la una, compro tuna (Mexico)
- La testea de la serpente (Italia)
- A Hunting We Will Go (Inglaterra)
- Soy un coya chiquitito (Argentina).

Como se puede observar, se ha desarrollado de manera más detallada semana a semana los juegos que se van a llevar a cabo, junto a los objetivos y al lema de cada semana. A pesar de ello, y a modo más visual se presenta, a continuación, esa misma información recabada en una tabla que es la siguiente:

**EL MUNDO A TRAVÉS DE LOS OJOS DE LA INFANCIA  
3º TRIMESTRE DEL CURSO 2017/2018**

<b>SEMANA</b>	<b>TEMÁTICA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>JUEGOS</b>
1 del 9 abril al 13 de abril	¿Os apetece vivir en otra parte del mundo?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrir diferentes monumentos que rodean el mundo.</li> <li>• Ampliar nuestro aprendizaje en el tema de las ciudades del mundo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción humana de la Muralla China.</li> <li>• Dibujamos la torre Eiffel.</li> <li>• Egypt Mystery</li> <li>• Los idiomas de los países.</li> <li>• ¿Conseguiremos ganar la batalla?</li> </ul>
2 del 16 de abril al 20 de abril	¿Sabéis hablar en otro idioma?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguir el idioma del juego.</li> <li>• Seguir formándose en el idioma de inglés.</li> <li>• Experimentar con otras palabras y con otros acentos.</li> <li>• Conocer palabras en otro idioma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos en inglés.</li> <li>• El chocolate del inglés.</li> <li>• Un, deux, trois...</li> <li>• ¿Te atreves a conocer diferentes palabras del mundo?</li> <li>• ¿Con que idioma te caracterizas?</li> </ul>
3 del 24 de abril al 27 de abril	El mundo está lleno de emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las diferentes emociones (feliz, triste, enfadado, cansado, aburrido)</li> <li>• Empatizar con los compañeros/as.</li> <li>• Hablar sobre situaciones que nos llevan a recrear dichas emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El dado de las emociones.</li> <li>• Asociamos canción con emoción.</li> <li>• ¿Podemos ser estatuas?</li> <li>• La unión de las emociones.</li> <li>• Jugamos con los emoticonos.</li> </ul>
4 del 30 de abril al 4 de mayo	¿Jugamos con los continentes?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer típicos juegos de los continentes.</li> <li>• Aprender que el mundo se distribuye en continentes.</li> <li>• Conocer el nombre de los continentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego de las ligas (Perú)</li> <li>• La bota finlandesa (Finlandia)</li> <li>• Cabeza de Dragón (China)</li> <li>• Matambulú (Ángola)</li> <li>• Sigue a la madre (Nueva Zelanda)</li> </ul>
5 del 7 de mayo al 11 de mayo	Otros niños del mundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender juegos de otras culturas.</li> <li>• Respetar a los niños y niñas procedentes de otras culturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Siempre es la misma hora?</li> <li>• El mundo de los colores.</li> <li>• Saludos en muchos idiomas.</li> <li>• ¿Conoces su cultura?</li> <li>• Juegos de culturas con las manos.</li> </ul>

**EL MUNDO A TRAVÉS DE LOS OJOS DE LA INFANCIA  
3° TRIMESTRE DEL CURSO 2017/2018**

<b>SEMANA</b>	<b>TEMÁTICA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>JUEGOS</b>
6 del 14 de mayo al 18 de mayo	Amistades en el mundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrir la importancia de estar con niños y niñas como nosotros.</li> <li>• Aprender a compartir, a llevarse bien con los demás y ayudarles en sus dificultades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teléfono mudo.</li> <li>• ¿Qué color sois en el arcoíris?</li> <li>• Un balón con su mensaje.</li> <li>• ¿Te atreves a cruzar?</li> <li>• Somos unas esponjas.</li> </ul>
7 del 21 de mayo al 25 de mayo	Un mundo lleno de paz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intentar solucionar conflictos.</li> <li>• Conocer los valores que forman la paz.</li> <li>• Conocer la importancia de esta palabra y su repercusión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gustos distintos.</li> <li>• Conflictos mundiales.</li> <li>• Y tú, ¿Qué opinas?</li> <li>• Ingredientes para hacer la paz.</li> <li>• Preparamos la casa de la paz.</li> </ul>
8 del 28 de mayo al 1 de junio <i>(Esta semana se desarrollará en el colegio)</i>	Todos y todas somos mundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar el trabajo en equipo.</li> <li>• Conocer las ventajas de ayudarnos entre todos.</li> <li>• Ayudar y aprender del resto de compañeros.</li> <li>• Empatizar con los amigos y amigas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas ciegas.</li> <li>• Puente elevado.</li> <li>• Caminar por el agua.</li> <li>• ¿Lo conocemos?</li> <li>• Puzzle del mundo.</li> </ul>
9 del 4 de junio al 8 de junio	¿Todos somos iguales o todos somos diferentes?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender que tanto los niños y niñas tienen los mismos derechos.</li> <li>• Buscar la inclusión entre niños y niñas.</li> <li>• Participar en los juegos favoreciendo la igualdad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorremos el patio por la igualdad.</li> <li>• La cesta de la igualdad.</li> <li>• ¿Atí que te diferencia de los demás?</li> <li>• Buscamos las semejanzas y las diferencias.</li> <li>• ¿Cuál es tu posición?</li> </ul>
10 del 11 de junio al 15 de junio	El mundo de los mayores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer distintas profesiones.</li> <li>• Soñar con nuestro futuro.</li> <li>• Conocer las diferentes labores de un trabajador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representamos profesiones.</li> <li>• Yo quiero ser...</li> <li>• Juego de virtudes.</li> <li>• Soñando despiertos.</li> <li>• ¿Conoces esta profesión?</li> </ul>
11 del 18 de junio al 22 de junio	Canciones del mundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantar las canciones típicas de los países del mundo.</li> <li>• Seguir la dinámica de estas canciones.</li> <li>• Preparar diferentes pasos para realizar una coreografía.</li> <li>• Conocer canciones infantiles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mix de canciones de España.</li> <li>• A la una, compro tuna.(México)</li> <li>• La testea de la serpiente (Italia)</li> <li>• A Hunting We Will Go (Inglaterra)</li> <li>• Soy una coya chiquitito (Argentina)</li> </ul>

## **Juego 1: PUENTE ELEVADO**

### **1. MATERIAL**

Un balón y una serie de folios o cartulinas.

### **2. PARTICIPANTES**

Un grupo-clase donde se puedan realizar dos equipos. Dirigido a los niños y niñas de cuatro años.

### **3. OBJETIVO**

Fomentar el trabajo en equipo.

Aprender el significado de las palabras solidaridad y compañerismo.

### **4. DESARROLLO**

En primer lugar, reuniremos al grupo-clase en el espacio de patio. Haremos dos grupos, y cada grupo deberá colocarse en frente del otro, en fila.

El primero de la fila, cuando el/la maestro/a de un toque deberá pasar el balón, que previamente le hemos entregado, por encima de la cabeza, dejándoselo al de atrás, y después variara y deberán pasarlo por debajo de las piernas sin que caiga al suelo.

Cuando llegue hasta el final, la última persona se colocará delante y el docente le entregará una cartulina, donde aparecerá una letra. Así sucesivamente hasta llegar al final y cuenten con todas las letras, para después formar la palabra. En grupo, y con ayuda del docente o al docente deberán ordenar las letras para formar la palabra solidaridad y compañerismo.

Para terminar, haremos una asamblea explicando el significado de ambas palabras y ellos/as nos deberán contar anécdotas, acciones, juegos donde sean participes estas palabras. Así como si hay alguna contradicción o desconocimiento de ellas, explicarles para que sirven y que significado aportan, dando diferentes ejemplos.

## **Juego 2: CAMINAR SOBRE EL AGUA**

### **1. MATERIAL**

Una serie de folios o cartulinas, que convertiremos en huellas.

### **2. PARTICIPANTES**

Un grupo-clase de niños y niñas de cuatro años.

### **3. OBJETIVO**

Fomentar el trabajo en equipo.

Conocer las ventajas de ayudarnos entre todos.

Ayudar y aprender del resto de compañeros.

### **4. DESARROLLO**

Mediante este juego, que haremos a nivel grupal, es decir, participarán todos los niñas y niñas a la vez, se pretende que uno a uno, vayan pasando por encima de una serie de huellas, sin tocar el suelo, ya que si alguien toca el suelo tendrán que volver a pasar uno a uno.

La dificultad es que no van a encontrar huellas para llegar hasta el final, entonces deberán ayudarse entre ellos, para pasar las huellas del principio hacia delante, sin tocar el suelo, para conseguir llegar a la meta.

Una vez que todos los niños y niñas hayan pasado por encima de las huellas, les explicaremos que estas huellas son todas las dificultades por las que las personas pasan a lo largo de la ida, y que ayudándonos entre nosotros es mucho más fácil llegar a conseguir nuestros sueños. Por lo que la segunda parte del juego, les haremos soñar despiertos, y nos deberán indicar, uno a uno, en asamblea, aquello que les gustaría conseguir cuando sean mayores y los sueños que tienen por cumplir.

Este juego ayuda a ver la realidad o las dificultades, pero también como con esfuerzo y ganas llegan las cosas buenas, y si es con ayuda de los/as demás todavía mejor.

### Juego 3: ¿LO CONOCEMOS?

#### **1. MATERIAL**

Unos pañuelos para tapar los ojos.

#### **2. PARTICIPANTES**

Un grupo-clase de niños y niñas de cuatro años.

#### **3. OBJETIVO**

Fomentar el trabajo en equipo.

Ayudar y aprender del resto de compañeros.

Empatizar con los amigos y amigas.

#### **4. DESARROLLO**

En primer lugar, crearemos un círculo todos/as juntos/as y nos sentaremos en el suelo. Echaremos a suertes quien se la queda y este deberá colocarse en el medio. Seguidamente le colocaremos un pañuelo en los ojos para que no pueda ver.

Se sentará en el suelo, sin poder hablar, hasta que el maestro coja a otro niño y lo sentará a su lado, pero sin tocarse. El niño o niña con los ojos tapados deberá escuchar las indicaciones del resto de compañeros para adivinar de quien se trata.

Por otro lado, la función del resto de los alumnos, uno a uno, será la de decirnos cosas, gustos, rutinas de ese niño o niña. En el momento que lo adivine, el/la docente se apuntará quien lo ha adivinado, y al final del juego, le entregará un pequeño obsequio como regalo por hacerlo bien y adivinarlo.

Al finalizar, es importante, que, si todos los niños y niñas no han podido participar, se les entregue también el pequeño regalo.

## Juego 4: **CORREMOS POR EL MUNDO**

### **1. MATERIAL**

Unos posits, un bolígrafo, celo y tijeras.

### **2. PARTICIPANTES**

Un grupo-clase de niños y niñas de cuatro años.

### **3. OBJETIVO**

Fomentar el trabajo en equipo.

Ayudar y aprender del resto de compañeros.

### **4. DESARROLLO**

Mediante este juego se pretende que los/as niños/as conozcan diferentes países que pertenecen al mundo. Por eso uno de ellos será, elegido al azar, “el mundo” y el resto serán diferentes países que hay en él.

En primer lugar, se les indicara que en el mundo hay diferentes países, y para que este vaya a mejor, es importante crear diferentes conexiones entre ellos, ya que si los países trabajan en equipo o en conjunto podremos conseguir cosas más buenas y positivas para todos.

Seguidamente, colocaremos un papelito a cada uno de ellos/as donde se indicará el nombre de un país, y se echará a suertes, quien será el mundo. “El mundo” tendrá que ir pillando a cada uno de sus compañeros/as y cuando esto ocurra, todos deberán unirse en una cadena hasta que todos estén juntos y unidos de las manos, simbolizando la importante unión de todos los países, ya sea a nivel de cultura, de idioma, de costumbres, de tradiciones o de la propia alimentación. Es importante conocer nuevos lugares y disfrutar de ellos.

## **Juego 5: PUZZLE DEL MUNDO**

### **1. MATERIAL**

Un puzle del mundo dividido en 6 piezas.

### **2. PARTICIPANTES**

Un grupo-clase de niños y niñas de cuatro años.

### **3. OBJETIVO**

Fomentar el trabajo en equipo.

Conocer las ventajas de ayudarnos entre todos.

Ayudar al resto de los/as alumnos/alumnas.

### **4. DESARROLLO**

Este juego se divide en dos.

En primer lugar, como grupo-clase, deberán seguir una serie de pistas por el patio, que son las siguientes:

- I. Lugar donde todos los niños comen y almuerzan en el recreo.
- II. ¿Dónde está el juego de la rayuela?
- III. ¿Dónde nos viene a buscar a la salida del colegio?
- IV. Si quiero llegar hasta el cielo, ¿Dónde me tengo que montar?
- V. Imaginar que sois montañistas, ¿Dónde tendríais que ir?

Cada pista los/as llevará a conseguir una pieza del puzle. Y cada pista tendrá un color diferente. Cuando tengan todas las pistas encontradas, deberán ayudarse entre ellos y formar el puzle.

Y después le explicaremos la función del color en cada pieza, es decir, que no todos los países comparten las mismas costumbres y que debemos viajar para conocer otras culturas. Hablaremos de los seis continentes que hay, y de la conexión que se crea en el mundo entre ellos.

## 4.6 EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

A la hora de realizar una propuesta, es importante tener en cuenta que método o instrumentos se van a utilizar para evaluarla, ya que a través de ella se permite conocer las opiniones de los participantes, el grado de eficacia de lo que anteriormente se ha planteado, así como objeciones y diferentes puntos de vista. Por lo que realizar una evaluación del programa se ha convertido en una necesidad, ya que permite ayudar a fortalecer aprendizajes, pero también ayuda a atender las necesidades, que se han ido desarrollando durante el desarrollo, en este caso, de los juegos planteados. A través de la evaluación de programas, se “intenta llegar” a una educación de calidad, haciendo críticas constructivas de ella, así como usando diferentes métodos para conseguirlo, ya que el objetivo general de la evaluación es conseguir tener la mejor efectividad como propuesta en sí.

La evaluación forma parte de la propuesta educativa que se ha realizado para llevar a cabo en el patio. Para ello se cuenta con una evaluación de programas, en este caso, el nombrado a lo largo del TFG, desarrollándose o basándose en una evaluación inicial, seguida de una procesual y por último de una final, para concluir con esta intervención. Esta evaluación será de forma global, continua y formativa. La evaluación como tal, se centra en la semana que se ha puesto en práctica el proyecto, la número ocho, y que se desarrolla atendiendo a los tres ítems, nombrados anteriormente, como se puede observar a continuación:

- Comenzaremos con una evaluación inicial. Esto se realizará a través de la observación no dirigida durante la realización del Practicum en dicho colegio, para conocer qué tipo de dinámica y juegos se desarrollan en ese periodo de tiempo, además de conversaciones informales con las docentes de este centro, para aumentar la información sobre el tiempo de recreo. Por otro lado, la profesora de aula también intervino, de alguna forma, con el resto de las docentes, para comentarles lo que se iba a poner en práctica en el tiempo de patio. A través de esto se consiguió el visto bueno por parte de ellas, y entonces se puso en práctica la propuesta educativa de patio.
- Seguidamente se llevará a cabo una evaluación procesual durante el desarrollo de los juegos. Este tipo de evaluación busca observar, analizar y recoger todo aquello que se va desarrollando en los juegos planteados. Al final, esta evaluación se basa

en los momentos de la puesta en práctica. Para ello a través de un diario de la propuesta: El mundo a través de los ojos de la infancia, se apuntará la dinámica que se ha ido generando mientras se realizaban las actividades con el alumnado. Para ello, cada día apuntaremos como se ha ido desarrollando el juego con ellos/as. Esto se puede encontrar en el anexo 1. Este instrumento se utiliza con la finalidad de hacer un registro a través de los acontecimientos que se van generando durante la jornada de patio. Es un informe donde, de forma narrativa, se relatan observaciones, reflexiones y las acciones, de la forma más detallada posible.

- Por último, se realizará una evaluación final para comprobar los resultados obtenidos, estableciendo unos criterios generales. Por un lado, le pediremos a la profesora de aula, un informe acerca de lo que ha ido viendo durante la puesta en práctica de los juegos en el patio, que se podrá encontrar en el anexo 2. Este instrumento permite, desde otro punto de vista, recopilar más información sobre lo que has puesto en práctica. Y, por otro lado, se realizará, a modo de asamblea, unas preguntas acerca de los juegos a los alumnos y alumnas participes que deberán responder con caritas contentas o tristes, con motivo de si les han gustado o no. Este tipo de instrumento utilizado es un cuestionario. Mediante el, se adquiere una respuesta directa, a través de una serie de preguntas. Esto ayuda a tener la información de la manera más rentable posible, así como la facilidad de conseguirla, y más en las etapas de educación infantil.

Las preguntas que deberán responder son las siguientes:

- “¿Te lo has pasado bien?” (anexo 3): a través de ella, se pretende conocer si el alumnado se lo ha pasado bien y se ha divertido mediante esta nueva dinámica que se ha puesto en práctica en el tiempo de recreo.
- “¿Te has gustado los juegos?” (anexo 4): concretamente, esta pregunta se ha hecho con la finalidad de saber si los juegos planteados les han parecido interesantes, nuevos, divertidos, etc.
- “¿Qué prefieres, juego libre o juego dirigido?” (anexo 5): esta pregunta es la más distinta a las demás, puesto que en vez de responder si o no, es responder eligiendo o el juego libre o el juego dirigido. El juego libre es normalmente el que se desarrolla en el recreo, donde juegan a lo que quieren, mientras que el juego dirigido es aquel que se ha puesto en

práctica con la propuesta educativa de patio, donde una persona adulta ha sido la encargada de guiar los juegos.

- “¿Volverás a jugar a estos juegos?” (anexo 6): esta pregunta nos da información sobre si realmente el interés que hay durante los juegos, los/as llevará en un futuro a volver a jugar a ellos.
- “¿Conocías estos juegos?” (anexo 7): a través de esta cuestión, se pretendía saber si han encontrado semejanzas con algún otro tipo de juegos, en los que ellos/as ya hubieran participado.

Además, en el epígrafe siguiente, se realizará un análisis de resultados, para conocer el grado de efectividad de la propuesta educativa de patio.

## **4.7 ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Para comenzar a hablar sobre los resultados que hemos extraído con la propuesta educativa de patio, es importante añadir cuales son los tipos de documentos que se van a analizar. En este caso se tendrá en cuenta el diario de la propuesta: El mundo a través de los ojos de la infancia, donde apuntaremos el desarrollo de los juegos, pertenecientes a la semana número ocho de la propuesta educativa de patio, durante la puesta en práctica en el colegio, y por otro lado la evaluación por los/as alumnos/as a modo de asamblea, a través de una serie de preguntas donde deberán contestar de forma positiva o negativa. Además, también contaremos con una valoración profesional de la profesora de aula, todo ello se puede encontrar en los anexos de este trabajo, como se ha nombrado en el epígrafe anterior.

En primer lugar, respecto a los tipos de juegos que se han puesto en práctica durante la semana, los/as alumnos/as han respondido muy bien a ellos, mostrando una respuesta positiva y con ganas de realizarlos, como se puede observar en la evaluación que responde a la pregunta “¿te lo has pasado bien?”, contando con 16 respuestas positivas y solamente una negativa. (Anexo 3)

Esta pregunta nos indica, que, a nivel de grupo, dichos juegos han conseguido en los/as niños/as que durante el tiempo de recreo se lo hayan pasado bien de una forma diferente a la que quizás están acostumbrados/as. Respecto a la respuesta negativa a esta pregunta, podemos observar que también hay niños/as que, a pesar de ser juegos divertidos, con la

finalidad de disfrutar de ellos y aprender sobre otros temas distintos, no se han encontrado cómodos y prefieren jugar de otra manera diferente a esta. Esto también nos indica que no todo el alumnado tiene los mismos gustos y preferencias, por ejemplo, les puede gustar más el juego de “¿lo conocemos?” que el de “puente elevado”, ya que cada niño/a es diferente.

Además, teniendo en cuenta la valoración que hizo la profesora también nos muestra que el alumnado ha respondido positivamente, ya no solo por el simple hecho de jugar, sino porque les ha aportado grandes enseñanzas, en cuanto a la consecución de valores. Un claro ejemplo de la gran participación que ha tenido el alumnado en los juegos ha sido durante el juego “Puente elevado”, puesto que algunas de las aportaciones que han hecho han sido: no vale ganar o perder, lo importante es participar, si todos nos ayudamos es más fácil el juego o siempre es importante ayudar a los que les cuesta más. También en el juego “Caminamos sobre el agua” les fue difícil la comprensión de su realización, pero en cambio una niña se ofreció a explicarlo y todos/as los/as demás lo entendieron a la perfección, otra muestra de que participar de forma grupal es mucho mejor. Esto nos muestra que en dichos juegos se cumplió un claro objetivo, el fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo, poniendo cada uno/a de ellos/as su mejor versión para que los juegos funcionaran.

Por otro lado, otra de las preguntas realizadas a esta clase fue “¿conocías estos juegos?” (Anexo 7). La mayoría de los niños y niñas, en total 15, nos hablaban de que estos juegos no los conocían, frente a dos personas que decían que ya habían jugado alguna vez a ellos. Puede ser que algunos juegos tengan similitudes con otros que hayan practicado, pero siempre se ha tenido en cuenta que los juegos que se han realizado tuvieran rasgos diferentes, por lo que se puede afirmar que estos juegos son distintos a otros, ya que se ha tenido en cuenta y hemos trabajado en ello para conseguir crear juegos relativamente “novedosos” para ellos/as. Por lo que se puede observar, que aquellas dos personas que han dicho que ya los conocían, era porque hay juegos que se asemejan con otros, pero el fin no tiene relación.

Muestra de ello, por ejemplo, es en el juego de “Corremos por el mundo” que se puede parecer a un simple pilla-pilla, pero desde esta propuesta se ha intentado añadirle un plus diferente, en este caso incluyendo el nombre de diferentes países. Con esto, además, convertimos objetivos planteados anteriormente, en objetivos conseguidos. También en

el último juego planteado, “el puzle del mundo”, se hizo una gymkana con los seis continentes y posteriormente les invitamos a que ellos mismos nos dijeran diferentes países que conocieran. Por lo que se puede observar que dicha propuesta ha contado con juegos creados específicamente para ello, aunque tengan ciertas semejanzas con otros.

Por lo que, a nivel de propuesta, se pretendía dar a conocer juegos “nuevos”, y con la evaluación que se ha hecho los/as alumnos/as, podemos decir que se ha conseguido favorablemente.

En relación con la pregunta anterior, se desarrolló otra bastante parecida, donde los/as alumnos/as tenían que contestar si volverían o no a jugar a estos juegos. La mayoría al ser juegos que no conocían, sí que contestaron que lo volverían a hacer, ya que les habían gustado mucho y además les habían parecido interesantes para jugar con muchos/as amigos/as cuando tuvieran oportunidades parecidas. En esta pregunta nos encontramos con 16 respuestas afirmativas y solamente una negativa.

Respecto a lo anterior, encontramos a un/a niño/a que no volvería a jugar, algo que nos comento en el momento de la asamblea, porque se encontraba enfadado y nos dijo que no le habían gustado los juegos en los que había participado, no sabemos si por el momento que estaba pasando, o porque realmente no le habían gustado.

Esto nos indica que, a nivel de grupo, donde hay muchos tipos de gustos o preferencias es difícil gustar a todo el mundo, algo que es totalmente respetable, y que, como tal, debemos inculcarlo a los/as niños/as, ya que el respeto es otro de los valores propios de esta propuesta educativa. Por otro lado, es reseñable indicar que la profesora hizo una valoración respecto a los juegos que se llevaron a cabo, ya que comprobó que el alumnado utilizaba este espacio, y por consecuencia, estos juegos como un instrumento variado y rico para desarrollarse de forma integral como personas. También es verdad, que algunos de ellos, como en este caso es “¿Lo conocemos?”, quizás es un juego que por ellos/as mismos/as no podrían volver a jugar hasta que no tuvieran una edad mayor, o en caso de que, si quisieran, contar con una persona adulta para guiarles, como ha pasado durante la puesta en practica en el patio.

“¿Te has gustado los juegos?” (anexo 4), ha sido la única pregunta que todos/as han respondido de forma positiva. Esto muestra que tanto el tipo de juego, la variedad de ellos, la temática, los valores que han aprendido e incluso, el espacio utilizado, les ha

proporcionado gratos momentos y sensaciones de diversión fuera del aula, con todos/as sus compañeros/as. Esta pregunta tiene relación con la valoración que hizo la profesora de aula respecto a la importancia de utilizar el juego en espacios diferentes al aula. Ella indico que “el juego en educación infantil es un aspecto fundamental en el desarrollo integral de los/as niños/as, ya que aprenden mejor y más rápidamente que si lo hacen de una forma divertida y sin estrés. Además de que les ayuda a expresarse con libertad, se relacionan socialmente con otros y en grupo y desarrollan la imaginación y la creatividad”. Pero si además tienes la oportunidad de contar con un espacio adecuado a las necesidades que requieren estos juegos, en este caso el patio, pueden convertirse en dinámicas claves para el proceso de enseñanza de los/as alumnos/as. Algo que también ha formado parte de conseguir puntos positivos con estos juegos, ha sido la tipología que hemos trabajado, siendo cada uno de los juegos diferentes a los anteriores, evadiendo así la monotonía y el costumbrismo.

Por lo que, se puede hablar de que una de las premisas, conseguir que los/as niños/as disfrutaran y les hayan gustado los juegos desarrollados, ha sido conseguida con creces, en rasgos generales y a nivel de grupo, algo que nos indica que esta propuesta de patio, por parte de ellos/as cumple con las expectativas iniciales que se marcaron.

En otros términos, diferentes, a través de la pregunta “¿Qué prefieres?”(anexo 5), cuestionamos a los/as niños/as si prefieren el juego libre, es decir, aquel que se desarrolla siempre en el patio donde tienen la posibilidad de jugar a lo que ellos/as deseen, o por otro lado si prefieren el juego dirigido, es decir aquel que se ha intentado llevar a cabo con esta propuesta de patio, guiándose por una serie de juegos planificados con anterioridad.

Las respuestas a esta pregunta han sido bastante diferentes a las anteriores, donde siempre sobresalía una frente a otro. En este caso 5 niños/as no indican que prefieren el juego libre, mientras que 12 niños/as prefieren seguir la dinámica de la propuesta llevada a la práctica. Esto, como bien indica la profesora de aula en su valoración general, tiene que ver con que la realización de los juegos ha sido la correcta, proponiendo juegos amenos y divertidos, “saliendo” de los típicos juegos de recreo, favoreciendo en ellos/as, por ejemplo, la interacción social, la cooperación, la solidaridad entre iguales, fomentando la curiosidad, y lo más importante disfrutar jugando a través de una educación en valores, siendo este último uno de los objetivos de la propuesta en sí.

También cabe destacar, que los otros 5 niños/as que prefieren el juego libre no afectan negativamente a esta propuesta, ya que es importante que ellos/as como alumnos/as también tengan la oportunidad de jugar libremente y de la forma en la que ellos/as se encuentren más cómodos. Por eso es importante contar con un gran abanico de juegos, para de esta manera intentar “gustar” a todos/as en algún momento a lo largo de la propuesta de patio, y en caso de no conseguirlo, dejar que utilicen el tiempo del recreo para afianzar sus conocimientos y cubrir sus necesidades de manera libre, sin condicionarlos a realizar algo que no quieran.

Una vez llegado al final de este epígrafe, en cuanto a analizar las preguntas planteadas, así como la valoración general que hizo la profesora de aula, se puede observar que el juego es muy importante en la etapa de infantil, pero si hay un espacio adecuado para él, como es el caso del patio, se debe como docentes fomentarlo también ahí. También es importante destacar, que en todos los juegos, se ha contando con la parte práctica del juego en sí, pero antes o después siempre ha habido una pequeña explicación y una puesta en común, con la finalidad de que ellos/as como participantes entendieran todo a la perfección y nos dieran sus impresiones, como en el juego de “Caminamos sobre el agua”, donde debían dejar a la libre elección lo que querían ser de mayores, contándonos así algunos de sus sueños futuros.

Por último, también hay que destacar que, durante el desarrollo de los juegos, como se muestra en el diario de juegos, que se puede encontrar en el anexo de este trabajo, los juegos fueron los correctos, hubo variedad de ellos, aunque siempre bajo un mismo lema, el de educar en valores a través de todas las cosas que rodean a los/as niños/as.

A nivel general, conseguimos fomentar el trabajo en grupo, ayudar a los demás, conocer nuevos países e incluso poner en práctica palabras como solidaridad y compañerismo. La respuesta que tuvieron los/as alumnos/as fue la esperada, se desarrollaron los juegos tal y como se esperaba y además nos encontramos con diversas opiniones acerca de estos juegos y de lo que se les pedía en el momento, como se indica en el cuaderno de juegos. Además de que tuvieron la oportunidad de aprender jugando, aspecto fundamental en etapa de sus vidas, de una forma diferente a la que están acostumbrados.

## 5. CONCLUSIONES

A raíz de la elaboración del presente trabajo sobre el juego del patio en la etapa de infantil, se han sacado una serie de conclusiones, tanto a nivel personal como profesional. Son muchas las sensaciones que he experimentado a lo largo del proceso de elaboración del TFG, y que en este capítulo se quieren hacer apreciación de ellas, teniendo en cuenta también la formación académica durante estos cuatro años, y dando por finalizado este grado, con este TFG.

En primer lugar, es importante destacar que, a lo largo de esta carrera de Educación Infantil, tanto en la formación académica en la universidad, como en la realización del Practicum, siempre se ha indicado la importancia de tratar el juego en esta etapa, ya que es una parte importante de los/as alumnos/as, influyendo como tal en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con relación a la formación académica en la universidad, el juego ha formado parte de ella en asignaturas, como por ejemplo “Educación para la paz”, “Tratamiento lúdico de la lógico-matemática”, “Metodología de la enseñanza de español para extranjeros” e incluso “Corrientes pedagógicas”.

En “Educación para la paz” el juego se ha desarrollado en torno a un ámbito, concretamente, a través de la educación de los valores. Se realizaron juegos, adaptados a niños/as para la transmisión y enseñanza de valores como, la paz, respeto, solidaridad, compañerismo, etc. En cuanto a la asignatura de “Tratamiento lúdico de la lógica-matemática” se realizaron una serie de recursos matemáticos, fomentando el juego en la etapa de infantil para aprender conceptos básicos propias de las matemáticas, con la finalidad de ponerlos en práctica en un futuro. También en la asignatura de “Metodología de enseñanza de español para extranjeros” utilizamos el juego como un instrumento para aprender los conceptos básicos de dicha asignatura. Aunque es importante señalar, que a nivel teórico también estudiamos a autores que hablaban de la importancia del juego, como en la asignatura de “Corrientes pedagógicas”.

Además, durante las practicas que se ofertan en la universidad, también se ayuda a profundizar y a ponerlo en práctica, observándolo de una manera más lúdica y diferente

a la que se está acostumbrada, fomentando el querer indagar más sobre este tema, así como ver las inquietudes y gratitudes que provoca en el alumnado de infantil.

En relación con el desarrollo del TFG, como se ha nombrado anteriormente, han sido muchas las sensaciones por las que se pasan durante su desarrollo, donde se puede observar, reflexionar y analizar todo aquello que abarca el juego en infantil, y más concretamente en el que se desarrolla durante el tiempo de recreo.

Por un lado, a nivel más teórico y con la realización de dicha fundamentación sobre el juego, se ha llegado a descubrir y conocer más acerca de él. Para ello me he tenido que informar en diferentes sitios, ya sea a través de artículos, libros o revistas online.

Todo esto hace que sume a la formación un plus de conocimientos, en lo que al juego se refiere, a nivel general, y centrándome en el que se desarrolla durante el patio. A raíz de este trabajo, se ha podido conocer, como se nombra en el capítulo uno de este trabajo, la evolución, diferentes teorías, tipologías, los rasgos más característicos e incluso el valor que se le da como un recurso más, tanto dentro como fuera del aula. Por lo que, en un futuro, como docente, espero que me ayude a desarrollar técnicas con el alumnado, fomentando el educar a través del juego, y concretamente, como en esta propuesta se indica, educando a través de una serie de valores. La sensación que he sacado es positiva, puesto que el investigar sobre un determinado tema, te puede ayudar en un futuro, a desenvolverte de él con mucha más facilidad, partiendo de todos los conceptos teóricos que aprendes, y más cuando el tema del que se habla te lleva a conocer cosas que desconocías. Por lo que hoy, pienso en el juego de una manera diferente, ya que considero que a través de él y usando distintas técnicas, puedes llegar a promover la enseñanza del alumnado, consiguiendo unos resultados favorables.

Dejando atrás el marco teórico, es importante también, comentar el significado que tiene el realizar una propuesta educativa de patio, partiendo de cero. Cuando se empieza con algo nuevo, siempre hay una serie de dificultades, en este caso, porque las propuestas que se habían realizado durante estos años habían sido a nivel de aula, centrándose en la educación escolar. Con esto, también te das cuenta de que el patio es un sitio donde se genera una educación social, totalmente distinta a la del aula, por lo que la elaboración de la propuesta fue difícil y diferente de hacer. Una de las conclusiones que se sacan es que patio y aula son dos espacios diferentes, tanto a nivel de educación como para el alumnado, entonces es adecuado romper con todos aquellos esquemas que se poseen en

cuanto ello, y empezar a realizar una propuesta educativa dentro de un centro educativo entremezclando los espacios escolares y sociales, y pensando para ello en una educación más completa, variando dos espacios normalmente separados.

Entonces te llegas a dar cuenta de que a pesar de ser el juego el partícipe de este trabajo, el enfocarlo en el recreo era hacerlo e informarte de una manera distinta, a pesar de que comparta similitudes con el del aula, o con otros espacios. El llevarlo al recreo volvía a ser un extra en cuanto a información sobre ello. De esta forma, cuando sea una docente tendré la oportunidad de ponerlo en práctica a nivel de patio.

Otro tema del que es importante hablar es la puesta en práctica del proyecto. En relación con lo anterior, nunca había tenido la oportunidad de participar tan activamente durante el desarrollo del patio, y el poder ponerla en práctica con un grupo de clase fue una experiencia muy gratificante, ya que me ha permitido ver como se desarrollaría, que nivel de aceptación puede llegar a tener, y más adelante, con una evaluación de programas, ver que había supuesto para ellos/as. A nivel personal fue una semana distinta a lo que estaba acostumbrada, pero con sensaciones interesantes y con ganas de poner en práctica muchas más semanas en el centro. Y a nivel profesional, te ayuda a darte cuenta de que a veces no todo sale como se espera, que hay que tener siempre una alternativa, y que no todo el alumnado responde de igual forma ante las acciones educativas, o en este caso juegos. Por lo que es importante, como conclusión, siempre realizar una evaluación de contexto en la propuesta, para conocer sus opiniones acerca de algo que has llevado a la práctica, para en un futuro poder cambiar aquello que ha sido menos bueno e ir innovando los juegos con el tiempo, adaptándonos a las necesidades y gustos de los/as niños/as.

Para finalizar, y poniendo la mirada en oportunidades futuras como docente, creo que te ayuda a aprender de maneras diferentes a las que has podido estar acostumbrada a lo largo de la formación académica, además de conocer más sobre aquello que rodea al juego en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria. Por otro lado, también te ayuda a conocer la realidad a la que se enfrentan día a día docentes tanto dentro como fuera del aula, a superar dificultades, ya sea en el ámbito personal como en el profesional, pero sobre todo a con esfuerzo y trabajo, implicarse, como se ha hecho, en un tema que al principio solamente llamaba mucho la atención, y que hoy en día ha conseguido en mí conocer y formarme más sobre ello.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonqueo, P., Loncón, M., Vasquez, F., Gutierrez, J., & Parada, L. (2017). Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural. *Revista de psicología*, 26(2), 1-15. doi:10.5354/0719-0581.2017.47957 (Consulta: 31 de marzo de 2018)
- Artavia-Granados, J.M. (2014). El papel de supervisión del personal docente durante el desarrollo del recreo escolar. *Educación*, 38(2), 19-36. doi: <https://doi.org/10.15517/revedu.v38i2.15259> (Consulta: 31 de marzo de 2018)
- Chaves, A.L. (2013). Una mirada a los recreos escolares: El sentir y pensar de los niños y niñas. *Revista electrónica Educare*, 17(1), 67-87. Recuperado de: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/4973/4767> (Consulta: 31 de marzo de 2018)
- Delgado, M. E. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía magna*, (11), 373-381.
- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis*, 34(3), 649-664.
- Fuentes, I.R., Gamboa, G. J., Morales, S. K., Retamal, C. N. & San Martín, R. V. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia educativa*. Recuperado de: <file:///C:/Users/marin/Desktop/PARA%20REFERENCIAR/Fuentes,%20Gamboa....pdf> (Consulta: 23 de abril de 2018)
- Garvey, C. (1977): El juego infantil. Madrid. Morata.
- González, C. (1987). *Juegos y educación física*. Madrid: Alhambra.
- Gordillo, M., Gómez, M., Sanchez, S., Gordillo, T., & Castro, F.V. (2011). El juego infantil en un mundo de cambio. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 197-206. Recuperado de: <http://infad.eu/RevistaINFAD/index.php/publicaciones/revista-infad-2011/no1-volumen-1-indice/> (Consulta: 3 de abril de 2018)

- Krauss, R. (1990). *Recreation and Leisure in Modern Society*. HarperCollins Publishers (4º edición). 1990.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta: Revista de la Educación en Extremadura*. Recuperado de. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf> (Consulta: 12 de abril de 2018)
- Meneses, M. & Monge, M.A (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. doi: <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585> (Consulta: 7 de abril de 2018)
- Naciones Unidas (2005). Convención sobre los derechos del niño. Observación general n°7(2005). Recuperado de: <http://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2010/8019.pdf?file=fileadmin/Documentos/BDL/2010/8019> (Consulta: 12 de abril de 2018)
- Newman, B & Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. México: Editorial Limusa.
- Pacheco, M. T. (2011, noviembre). El juego en la etapa de infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=6328&s=0&ind=280> (Consulta: 10 de abril de 2018)
- Rael, M. I. (2009, febrero). “El juego en el aprendizaje”. *Innovación y experiencias educativas*, 15 (120), 1-12. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/ISABEL\\_Rael\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_Rael_1.pdf) (Consulta: 9 de abril de 2018)
- Reina, C. (2009, febrero). “El juego infantil”. *Innovación y experiencias educativas*, 15 (59), 1-9. (Consulta: 9 de abril de 2018)
- Soétard, M. (2013). Friedrich Fröbel (1782-1852). *Padres y maestros*. (350), 45-48. Recuperado de: <http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/view/1002> (Consulta: 18 de abril de 2018)
- Spencer, H. (1855): Principios de psicología. Madrid. Espasa-Calpe.
- Vargas Z, O. (1995) “El principio de la educación del niño”. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes.

Vila, F. J (2010). El recreo: ¿sólo un descanso? *Pedagogía magna*, (5), 113-118.

## **7. ANEXOS**

## **ANEXO 1: DIARIO DE LA PROPUESTA: EL MUNDO A TRAVÉS DE LOS OJOS DE LA INFANCIA**

### **Juego 1: “PUENTE ELAVADO”**

En el primer día de mi propuesta he realizado el juego “Puente elevado” y el desarrollo de este ha sido el siguiente:

En primer lugar, he cogido dos balones del gimnasio y me he sentado con ellos en un círculo en el patio. Les he explicado lo que iba a llevar a cabo esta semana y les ha parecido una idea estupenda. Para realizar los dos grupos, han tenido que coger un papel doblado donde aparecía un número, o el 1 o el 2. Y así las personas con el numero 1 eran un equipo y las personas con el numero 2 eran el otro equipo.

Seguidamente hemos realizado las dos filas partiendo de un punto en común, en este caso de una línea a la misma altura. Hemos hecho una ejemplificación de cómo se desarrollaría el juego.

Cuando las dos filas estaban preparadas, hemos empezado el juego. A rasgos generales todos han cumplido con lo que había que hacer, sin ningún tipo de dificultad, además de que se lo han tomado muy en serio. Al finalizar el juego, es evidente que un equipo ha conseguido las cartulinas con las palabras antes que el otro, pero previamente les hemos explicado que no había ningún tipo de competición.

Cuando han conseguido todos los carteles con las letras, los mismos grupos, se han ido a ordenar la palabra para ver que ponía. En esta parte del juego les ha costado bastante más, puesto que eran palabras muy largas, pero tanto mi profesora como yo les hemos ayudado y han sabido resolverlo más fácilmente.

Para terminar, nos hemos sentado todos otra vez en forma de círculo, y les hemos explicado el significado de ambas palabras, así como su importancia. Y para concluir ellos también nos han dicho algunas cosas como estas:

- No vale ganar o perder, lo importante es participar.
- Si todos nos ayudamos, es más fácil el juego.
- Si jugamos todos juntos nos lo pasamos mejor.
- Siempre podemos ayudar a los que les cuesta más.

Podemos decir, que, a nivel general, el juego ha sido muy gratificante y divertido para ellos/as.

## **Juego 2: “CAMINAMOS SOBRE EL AGUA”**

El transcurso de este juego se ha tenido que realizar en el gimnasio del colegio, puesto que las condiciones climatológicas no nos han permitido salir al patio a desarrollarlo.

Por lo que primero se han comido el almuerzo, y luego hemos puesto en marcha el juego.

En primer lugar, les hemos explicado en qué consistía y como debían realizarlo, a algunos/as de ellos/as les ha costado entenderlo, pero con ayuda de ejemplificaciones y de explicaciones por el resto de sus compañeros/as han terminado entendiéndolo.

He colocado folios de colores por el suelo, en forma de fila, simulando unas huellas. Ellos/as han realizado una fila y han ido pasando de huella en huella, sin tocar el suelo, que en este caso sería el agua. Enseguida han empezado a pasar las huellas que se quedaban libres de uno en uno, hasta llegar al de delante y dar un paso al frente. Así, sucesivamente hasta llegar a traspasar la meta.

Cuando han terminado, nos hemos sentado en un círculo y les hemos preguntado que les ha parecido el juego y que sacan de él, y estas han sido sus contestaciones:

- Si nos ayudábamos entre todos, no nos ahogaremos en el agua.
- El trabajo en equipo es mejor.
- Es importante ayudar a los demás.
- Si alguien se cae al “agua, es importante ayudar a colocarlo donde estamos todos.
- Muchas veces el juego es difícil, pero con los amigos te lo pasas mejor.

En la segunda parte del juego, en el mismo círculo que estamos sentados, les hemos ido preguntando uno a uno cuáles serán sus sueños cuando sean mayores, antes de comentarles todas las dificultades que nos podremos encontrar en el camino y en el mundo en general, ya que, si aportamos todos y todas un poquito, quizás el mundo sería menos “malo”.

Por otro lado, cuando les hemos preguntado por sus sueños, las respuestas han desembocado en lo que querrían ser de mayores, entonces uno a uno nos ha dicho a que se quieren dedicar y por qué. Aunque es importante destacar que muchas de las profesiones que han dicho, es siempre pensando en los demás y en ayudar a la gente o a

los animales, así que por regla general hemos cumplido las expectativas y hemos creado “conciencia” sobre su futuro, que es algo muy importante.

### **Juego 3: ¿LO CONOCEMOS?**

El juego de hoy ha sido algo distinto a los de los días anteriores. En primer lugar, lo que hemos hecho ha sido sentarse en forma de círculo y les hemos explicado cómo se iba a desarrollar dicho juego.

Hemos cogido un pañuelo para tapar los ojos y nos hemos puesto manos a la obra. El espacio que hemos utilizado ha sido en los porches, ya que el tiempo no nos ha permitido salir a las canchas.

La profesora elegía a uno de los niños o niñas y le tapaba los ojos, y después elegía a otro, que era el que se sentaba a su lado, y del que el resto de los alumnos/as debían decir cosas positivas o cosas que le identificaran, con la finalidad de adivinarlo.

En rasgos generales ha sido un juego distinto, que ha llamado la atención de los niños/as, sobre todo por su implicación, aunque en muchos momentos los rasgos que decían se quedaban cortos o siempre repetían los mismos, por lo que eso tampoco daba juego a crear misterio o dificultad al que lo tenía que adivinar. Se han basado en las repeticiones y no han tenido la suficiente creatividad.

Lo más repetido ha sido: el guapo, es muy bonito, es buen compañero, trabaja bien, tiene muchos amigos, hace bien las fichas, es chico, es chica, tiene el pelo corto o como iba vestido en ese momento. Aunque a los niños y niñas les ha costado muy poco adivinar de quien se trataba.

Hemos intentado que participaran todos, de una forma o de otra, y al final todos han tenido un pequeño premio, una piruleta, por su participación y su interés a la hora de realizarlo.

En cuanto al tiempo, ha sido un juego bastante rápido, ya que ha durado unos 15 minutos solamente.

### **Juego 4: CORREMOS POR EL MUNDO.**

El juego de hoy lo hemos podido realizar en el patio, ya que era necesario contar con un gran espacio.

En primer lugar, se han comido su almuerzo, y cuando todos han estado preparados hemos creado una fila pegados a la pared para comentarles de que trataba el juego de hoy.

Les he dicho como se llamaba el juego y que era algo diferente a los juegos de los días de atrás, ya que en este introducíamos la carrera o velocidad, algo que a ellos/as les ha gustado mucho.

Cuando estaban todos colocados en la fila, mi profesora le ha colocado a cada uno en su bata un papelito pegado, donde se indicaba el nombre de un país, y hemos echado a suertes a quien le tocaba ser el “mundo”. Después de la explicación del juego, hemos empezado a jugar delimitando un espacio en el patio.

Al principio sí que es verdad que al que “era mundo” le ha costado ir cogiendo a los diferentes países, pero han ido entendiendo a la perfección la dinámica de este juego. Uno a uno se iba uniendo a la gran fila y han conseguido pillar a todos, menos a dos, antes de que sonará la sirena del patio. Cuando esto ha ocurrido, nos hemos quedado un momento fuera para explicarles un par de cosas antes de subir a clase.

Les hemos indicado que cada uno llevaba en su bata el nombre de un país, y uno a uno les hemos dicho cuales era, y que juntándose todos ellos formábamos el mundo. Por lo que era importante que todos los países estuvieran unidos para hacer de este mundo algo mejor y más positivo. En conclusión, ha sido uno de los juegos que más les ha gustado, ya que también les ha permitido desahogarse de otra manera, corriendo, como a ellos/as les gusta.

### **Juego 5: PUZZLE DEL MUNDO**

En la realización de este último juego de nuestra semana a prueba, los/as niños/s se han involucrado y en rasgos generales ha salido todo como nos esperábamos.

En primer lugar, se han comido el almuerzo y después hemos hecho un pequeño cirulo para explicarles en qué consistía. Atentos/as a dicha explicación, en grupo han ido recogiendo las diferentes pistas que había distribuidas por las zonas del patio, en muy poco tiempo, aunque la información se la ofrecíamos nosotros porque todavía no saben leer.

Cuando han tenido todas las piezas juntas, en grupo han conseguido montar el puzle sobre el mundo, y alguno nos ha dicho que significaba los colores que había detrás del puzle.

Aquí es donde les hemos explicado que el mundo este compuesto por seis continentes, los seis colores que aparecían, y que dentro de cada uno de ellos había muchos países. Les hemos incitado a que nos dijeran aquellos países que conocían.

Ha sido el juego que más les ha llamado la atención, ya que han participado todos/as a la vez y además han conseguido solucionarlo de manera conjunta.

## **ANEXO 2: EVALUACIÓN DE LA PROFESORA DE AULA**

El juego en educación infantil es un aspecto fundamental en el desarrollo integral de los niños/as, ya que aprenden mejor y más rápidamente que si lo hacen de una forma divertida y sin estrés.

Pero el juego no es simplemente un recurso didáctico, en la actualidad es un objetivo educativo por sí mismo. El juego no tiene que estar instrumentalizado necesariamente, basta con que el niño juegue libremente para que aprenda.

Por otra parte, el juego es una actitud que caracteriza casi cualquier actividad de la infancia, relacionado directamente con el crecimiento y maduración del niño por los siguientes motivos:

- Se expresa con libertad.
- Se relaciona socialmente con otros y en grupo.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.

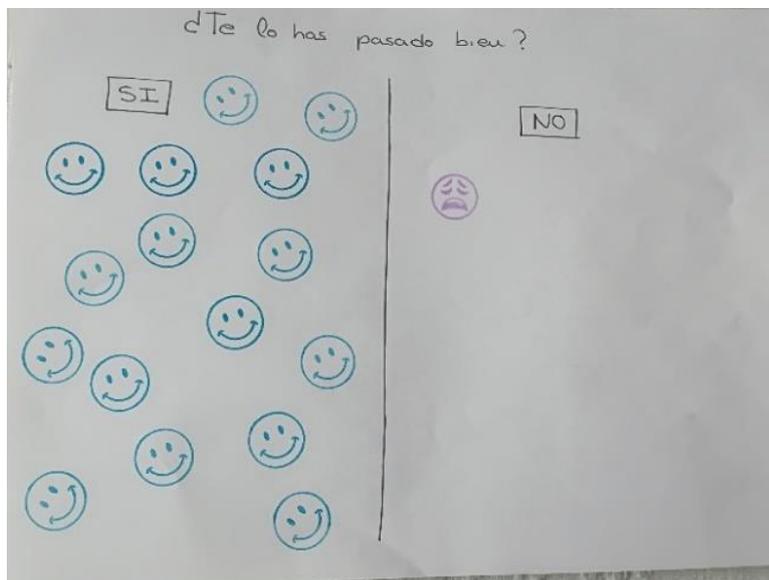
Cuando asociamos juego y tiempo de recreo en ocasiones no le damos importancia a este momento y sin embargo como hemos podido observar a lo largo de las actividades propuestas por Marina si disponemos el espacio de otra forma y se ofrecen oportunidades y experiencias de juego se abre ante nosotros un momento de aprendizaje más rico, variado y enriquecedor que hace que la perspectiva encontrada hasta ahora cambie totalmente y esa diferencia entre niños a fútbol y niñas a hablar o a juegos de manos y de cantar cambie totalmente.

Los resultados obtenidos tras la realización de las actividades propuestas nos ponen en evidencia que un patio bien pensado y estructurado estimula el juego, la interacción social, la cooperación, la solidaridad entre iguales, fomenta la curiosidad, y esto todo

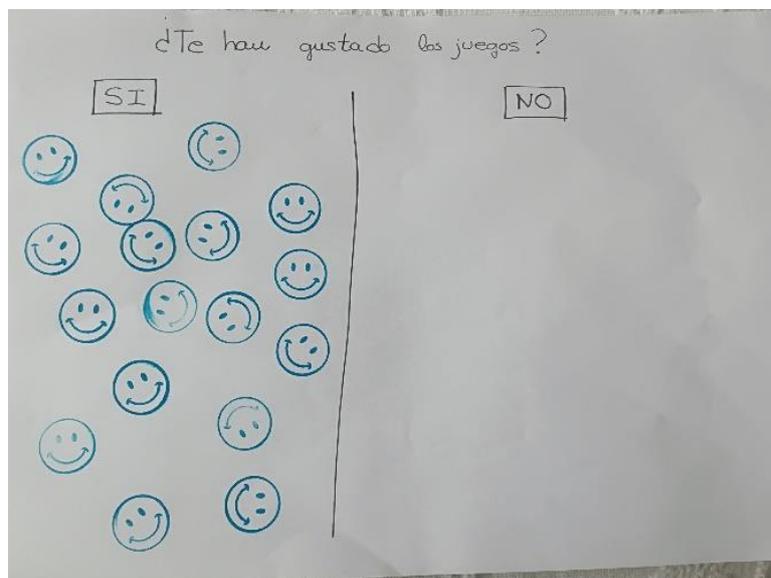
unido contribuye a favorecer el desarrollo integral de niño/a en aspectos tan fundamentales como son la autoestima y la salud.

La realización de los juegos ha sido correcta, han sido juegos amenos y divertidos y los niños/as ha respondido positivamente obteniendo no sólo el placer de jugar sino unas grandes enseñanzas que son que lo importante es participar, por otro lado, valores como son la solidaridad, la cooperación, etc.

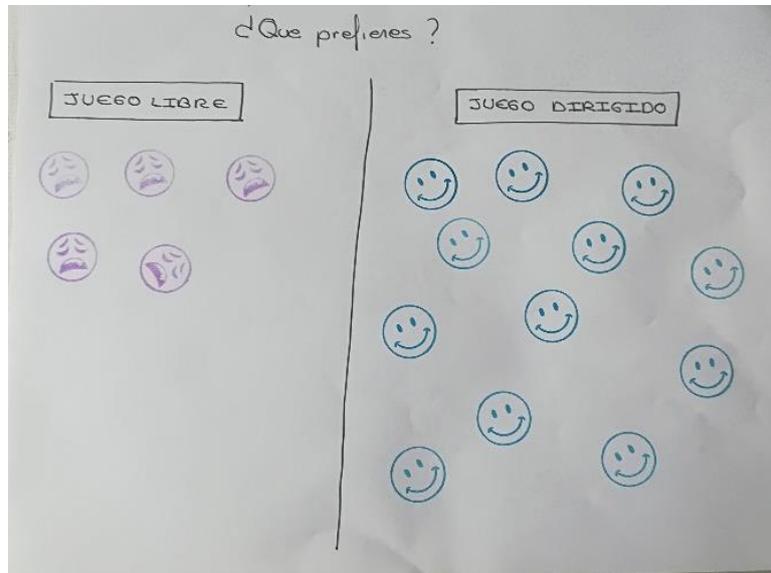
### **ANEXO 3: ¿TE LO HAS PASADO BIEN?**



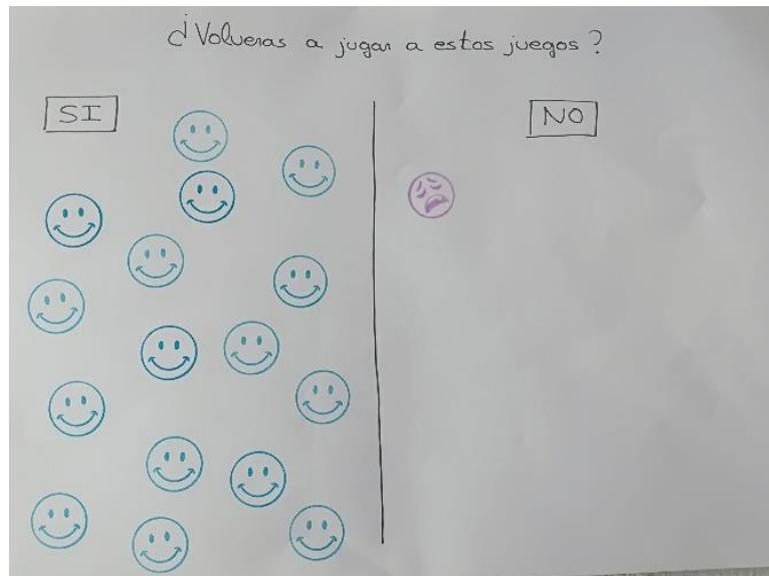
#### ANEXO 4: ¿TE HAN GUSTADO LOS JUEGOS?



#### ANEXO 5: ¿QUE PREFIERES?



## ANEXO 6: ¿VOLVERÁS A JUGAR A ESTOS JUEGOS?



## ANEXO 7: ¿CONOCÍAS ESTOS JUEGOS?

