



**Universidad**  
Zaragoza

# **Trabajo Fin de Grado**

## **EL JUEGO COMO MODELO DE APRENDIZAJE DESDE EL ENFOQUE DE FRANCESCO TONUCCI**

Autora:

**Tamara Torres Trasobares**

Directora:

**Lidia Bañares Vázquez**

**María Jesús Vicén Ferrando**

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2015/2016

## Índice

EL JUEGO COMO MODELO DE APRENDIZAJE DESDE EL ENFOQUE DE FRANCESCO TONUCCI .....	4
RESUMEN .....	4
PALABRAS CLAVE .....	4
ABSTRACT.....	4
INTRODUCCIÓN .....	5
JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	7
BLOQUE I: BASES CONCEPTUALES DEL JUEGO.....	8
1.1.- Planteamiento teórico .....	8
1.1.1.- Definición del juego. ....	8
1.1.2.- Teorías del juego. ....	8
1.1.3.- Funciones del juego. ....	12
1.1.4.- Beneficios del juego. ....	13
1.2.- Clasificación del juego.....	15
1.3. El juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	19
BLOQUE II: MARCO LEGAL.....	21
2.1. El juego en la legislación .....	21
2.1.1. Derechos del niño .....	21
2.2.2. LOE-LOMCE .....	21
BLOQUE III: EL JUEGO SEGÚN FRANCESCO TONUCCI.....	24
3.1. Biografía de Francesco Tonucci.....	24
3.2. Teoría filosófica de Tonucci y en particular respecto al juego. ....	25
3.3. La ciudad de los niños Francesco Tonucci .....	29
3.4. Clasificación ESAR vs Francesco Tonucci.....	30
BLOQUE IV: PARTE APLICADA A LA PRÁCTICA .....	31
4.1. Concepción teórica.....	31
4.2. Planteamiento general .....	33
4.3. Proyecto educativo. ....	40
4.3.1. Título.....	40
4.3.2. Justificación .....	40

4.3.3. Contextualización .....	40
4.3.4. Temporalización .....	41
4.3.5. Objetivos y Contenidos.....	42
4.3.6. Actividades .....	50
4.3.7. Criterios y técnicas de evaluación. ....	54
4.4. Las familias. ....	58
4.4.1. Principios del juego para la familia .....	59
4.4.2. Evaluación del juego en familia.....	60
4.5. Futuros métodos para la educación a través del juego tanto para profesores, como para padres.....	61
CONCLUSIÓN.....	63
BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	65

## **EL JUEGO COMO MODELO DE APRENDIZAJE DESDE EL ENFOQUE DE FRANCESCO TONUCCI**

- Elaborado por Tamara Torres Trasobares.
- Dirigido por Lidia Bañares Vázquez y María Jesús Vicén Ferrando.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Febrero del año 2.016

### **RESUMEN**

El proyecto realizado trata de diferentes estrategias para trabajar en el aula, donde el juego tiene el papel fundamental. Estas estrategias y propuestas están inspiradas en las ideas que fomenta Francesco Tonucci sobre las carencias de nuestro sistema educativo. Lo que se pretende con este proyecto de Educación Infantil a través del juego es educar de una manera diferente, dando a los alumnos/as un aprendizaje más motivador en las aulas.

### **PALABRAS CLAVE**

Juego libre, Francesco Tonucci, Metodología, Proyecto, Educación, Aprendizaje.

### **ABSTRACT**

This Project is carried out different strategies to work in the classroom, where the game has a fundamental role. These proposed strategies are inspired about ideas piloted by Francesco Tonucci on the shortcomings of our education system. The intention with this Project of kindergarten through play is to educate differently giving to the students more motivating learning in classrooms.

## INTRODUCCIÓN

El proyecto tiene el objetivo de aportar un modelo de educación a través del juego debido a la escasa importancia que el juego tiene en el sistema de educación actual. Este modelo de aprendizaje está basado en la teoría del autor Francesco Tonucci sobre el papel y los beneficios del juego, además de las críticas realizadas por el autor al sistema educativo.

El juego en edades tempranas supone el principal vehículo de aprendizaje y, además, es la actividad preferida por los niños. Combinando ambas ideas, se construye una metodología de enseñanza con múltiples beneficios. La revisión de libros, artículos, conferencias de Francesco Tonucci y la lectura de “La ciudad de los niños” han sido la introducción a esta materia, que es el juego. En la primera parte del proyecto se encuentra un estudio y análisis de las principales teorías acerca del juego como Groos (1902), Buytendijk (1935), Vigotsky (1924) y Piaget (1956) creando así los cimientos teóricos para construir una estrategia metodológica en la que el juego es el principal elemento motivador.

Seguidamente se analiza lo qué dice el marco legislativo sobre el juego comenzando por la Declaración de los Derechos del Niño en 1959, seguida de la Convención de los Derechos del Niño 1989, llegando a la legislación actual Ley Orgánica de Educación (LOE), mejorada por la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).

El tercer bloque del proyecto está basado en Francesco Tonucci, autor que ha dedicado toda su vida al estudio de la infancia desde la perspectiva de los niños. La visión que tiene Francesco Tonucci sobre la educación está inspirada en el juego libre, en la familia, la escuela y la calle para el completo desarrollo del niño. Para Francesco Tonucci el juego, además de ser libre, debe ser el principal vehículo de desarrollo en la infancia. Para ello, es necesario que a través del juego los niños puedan expresar toda la creatividad e imaginación de la que disponen. Es este planteamiento el que me ha inspirado para hablar sobre el juego y llevarlo a la educación como un instrumento para el aprendizaje del alumnado. En este bloque se expresa quién es, qué piensa sobre el juego y finalmente hablaremos de su último proyecto “La Ciudad de los Niños”. Este proyecto ha nacido como consecuencia del estudio que ha llevado a cabo a lo largo de

toda su vida y que le ha llevado a buscar soluciones diferentes en la ciudad para que esta responda a las necesidades y preferencias de los niños entre ellos, y, fundamentalmente la posibilidad de practicar el juego.

El último bloque de este trabajo tiene dos dimensiones: por un lado, introducir cuñas donde las acciones se puedan dar en los espacios creados a tal efecto, diariamente o semanalmente, teniendo cubierto el tiempo escolar por completo; por otra parte está la propuesta propiamente dicha del proyecto de “La Plaza con ojos de niños”. En la primera parte se recoge el desarrollo de diferentes técnicas metodológicas para llevar a cabo en la educación infantil, en las que se plasma la idea de la enseñanza a través del juego. Apoyando a todo el proyecto, se aporta un ejemplo para llevar a cabo un proyecto de aula a través del juego. La decisión de realizar un proyecto está basada en los pensamientos de Francesco Tonucci, ya que este se construye a través de ideas, pensamientos, y curiosidades de los alumnos. En el proyecto se tiene en cuenta el desarrollo de los cinco valores fundamentales en la educación de los niños para Francesco Tonucci: autonomía, participación, escucha, aprendizaje cooperativo y creatividad. La segunda parte, es decir, el proyecto, está construida bajo el marco legislativo del Boletín Oficial de Aragón (BOA) y la ECI 3960/2007 de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, incluyendo una breve justificación, la contextualización del centro y aula donde está desarrollado, objetivos y contenidos según las áreas de aprendizaje, metodología y actividades, y la evaluación tanto del proceso de aprendizaje como la autoevaluación del profesorado. Otra de las partes de este bloque consta de la importancia de las familias en los centros educativos ofreciendo diversas actividades para realizar con sus hijos fuera de la escuela que pueden aportarles numerosos aprendizajes adicionales. Para el concluir el apartado, se muestran tres nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje que proporcionan una educación a través del juego: la beebot, códigos QR, y realidad aumentada.

Finalmente para concluir este proyecto, muestro una conclusión del mismo partiendo del cambio que realiza el aprendizaje de los más pequeños si el juego es el protagonista, acompañada de una bibliografía y webgrafía de la que se ha obtenido la información para la elaboración de este proyecto.

## **JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO**

“Tal como sucede al lanzar una piedra a una charca, las ondas que parten del juego libre exploratorio pasan al juego dirigido y vuelven para exaltar y enriquecer el juego libre, dando lugar a una espiral de aprendizaje que se extiende hacia fuera en experiencias más amplias para los niños y hacia arriba en el incremento de conocimientos y de destrezas”. (Moyles J. 1990, p. 28-30). Comienzo la justificación de este trabajo con la frase de Moyles porque es una precisa definición de mi concepto personal de juego. Además, es también un argumento que explica la conexión entre mi concepto de juego y mi interés por desarrollar las teorías de Francesco Tonucci sobre el juego como instrumento de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, la razón que me ha llevado a realizar este trabajo es la ausencia del juego en el sistema educativo español. A pesar de que la legislación recoge el juego como herramienta de enseñanza, la traducción a las aulas tiene mucho margen de mejora. Por tanto, son la infrautilización del juego en las aulas y mi interés por desarrollarlo como herramienta de enseñanza-aprendizaje los que me han impulsado para analizar y crear un proyecto educativo a través del juego para el aula.

Para terminar esta justificación, no puedo dejar de nombrar a Francesco Tonucci, autor que ha dado soporte a muchas de mis ideas y conceptos en la educación y en la enseñanza por medio del juego, y al que dedico un bloque de mi trabajo.

## **BLOQUE I: BASES CONCEPTUALES DEL JUEGO**

### **1.1.- Planteamiento teórico**

#### *1.1.1.- Definición del juego.*

La palabra “jugar” según el diccionario de la Real Academia Española (2012), significa “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”. Según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Es bien sabido que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia, ya que con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera del ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. Durante el proceso evolutivo del ser humano, el juego es necesario para el desarrollo psicológico, social, y pedagógico, además de ser vital para desarrollar destrezas y habilidades fundamentales para la evolución del niño hacia la madurez. (García, A. 2009).

Finalmente para explicar el papel que tiene el juego en la etapa más temprana del ser humano hay que remitirse a autores que han realizado estudios sobre la materia como nombro en el siguiente apartado.

#### *1.1.2.- Teorías del juego.*

A principios del siglo XX aparecen nuevas teorías sobre el juego en función de las nuevas corrientes psicológicas. Para abordar las diferentes teorías del juego formuladas por los distintos autores que han estudiado la materia me voy a centrar en una teoría de antes del siglo XX, Karl Groos (1902), y en tres teorías del siglo XX Lev Semyónovich Vigotsky (1924), Buytendijk (1935,) Jean Piaget (1956). He decidido guiarme y orientarme con estos autores ya que son el origen del estudio del juego, aunque actualmente podamos encontrar otros autores que hablan sobre este como por ejemplo: Moyles, 1990, Caba 2004, Abad 2008.

*Karl Groos* (1898-1901) fue el primero que percibió el juego como un elemento de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Para Gross el juego es la actividad que



proporciona a los niños la preparación y el desarrollo de las funciones necesarias para afrontar la vida adulta (Gross, K., en Elkonin, D.B., 1985). Además, esta idea no la limita al ser humano, sino que la extiende también a las especies animales. En resumen, esta es la idea en la que se basa su teoría de la anticipación funcional, publicada en el libro titulado “El juego de los animales” en 1896. Por otro lado, también explica la función simbólica del juego, es decir, la actividad ficticia que se realiza en un juego determinado es la actividad que se realizará cuando el niño sea adulto. Por ejemplo, cuando se juega cuidando un muñeco se está realizando, de una manera ficticia, la labor que realizará el niño cuando sea padre o madre. (Gross, K., en Elkonin, D.B., 1985).

*Lev Semyónovich Vigotsky (1896-1934)* enfoca el concepto de juego como la necesidad de reproducir el contacto con el entorno, es decir, aporta un enfoque social del juego. Dice que el juego constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo próximo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia (Vygotski, L., 1995). Este enfoque social está basado en los distintos roles que los niños adoptan mientras participan en los juegos que les obligan a colocarse en papeles complementarios al suyo propio, y que, en el futuro, serán los que permitan la superación del egocentrismo infantil. Por otro lado, además de construir su realidad social y cultural, Vigotsky explica que, a través del juego, el niño también construye su aprendizaje, por lo que se denomina constructivista a esta teoría aportada por el autor. Esta última idea Vigotsky la explica afirmando que durante el juego se estimulan atributos mentales como la concentración y la memorización de una forma divertida. (Vygotski, L., 1979)

Un concepto destacado para entender lo que piensa Vygotsky sobre el juego es la zona de desarrollo próximo (ZDP). Puesto que considera que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de desarrollo próximo, ya que cuando juega el niño está encima de la edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotski, L. 1979).

Esta Zona es la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, es decir por el mismo (la zona de desarrollo real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (la zona de desarrollo potencial) (Vigotsky, L. 1979).

Por lo que la Zona de desarrollo próxima (ZDP), es la distancia que el niño debe recorrer entre lo que sabe y lo que puede aprender.

La teoría general del juego (1935) de *Buytendijk (1887-1974)* hace una crítica a la teoría de Gross, representa el punto de partida opuesto al de K. Cross, formulando dos objeciones.

- A. Afirma que no se ha demostrado que un animal que no haya jugado nunca posea instintos menos perfectos. Según este autor, el ejercicio no tiene para el desarrollo de la actividad instintiva la importancia que le atribuye Gross, es decir, la actividad psicomotora no necesita ser ensayada para que pueda funcionar.
- B. Los ejercicios preparatorios existen, pero mientras sean preparatorios no constituyen juego. Por ejemplo, cuando el niño aprende a andar, sus pinitos son reales, si bien imperfectos, y sólo cuando ya sabe caminar, puede jugar a andar.

(Buytendijk, en Romero, V. &Gómez, M., 2008)

Para Gross el juego explica la importancia de la niñez, sin embargo, para Buytendijk la infancia explica el juego, es decir, una de las características de la infancia es el juego y se juega porque aún se es joven.

Buytendijk en su teoría dinámica infantil, 1933, reconoce cuatro rasgos primordiales de la infancia que conducen al niño a jugar como:

- A. La ambigüedad de los movimientos. Aparentemente, cuando los niños juegan no se observa una finalidad de sus movimientos. LA incoherencia sensoriomotriz o mental.
- B. El carácter impulsivo de los movimientos.
- C. La actitud emotiva ante la realidad
- D. La timidez y la presteza en avergonzarse que según este autor no es producto del miedo.

(Gutiérrez, M. 2004).

Como dice este autor, sólo las cosas que juegan con jugadores pueden ser reconocidas como objetos de juego; por eso los objetos demasiado conocidos valen tan

poco como los desconocidos. El objeto del juego debe ser conocido y tener posibilidades desconocidas, de forma que la relación entre lo conocido y lo desconocido creen la imagen o la configuración del objeto. Buytendijk siguiendo a Freud, señaló tres impulsos iniciales que conducen al juego:

- A. El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.
- B. El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.
- C. La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

El juego surge cuando esos impulsos primarios coinciden con los objetos que son parcialmente conocidos por los niños y niñas. Para éste el juguete es de vital importancia a la hora de analizar la actividad lúdica.

(Buytendijk, en Romero, V. & Gómez, M., 2008).

*Jean Piaget (1896-1980)* explica una concepción del juego distinta de la aportada por Karl Groos. La visión “piagetiana” del juego tiene un paradigma más cercano al desarrollo intelectual del niño ya que, para Piaget, el juego representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva del individuo. Para construir su teoría, Piaget se centra en la cognición sin prestar atención a las emociones ni a las motivaciones que se producen durante el juego. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). Cada etapa supone la convivencia y la cohesión de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, es decir, cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Esta teoría, como ya he avanzado, se basa en el concepto de los juguetes y el juego como elementos para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño (Piaget, en Romero, V. & Gómez, M., 2008).

### 1.1.3.- Funciones del juego.

Para tratar este apartado también voy a dividir la perspectiva en cada uno de los cuatro autores que he citado en el apartado anterior.

Desde la perspectiva de *Karl Groos* (1902), las funciones del juego serían principalmente dos: “preejercicio” y “ficción simbólica”. El juego es "preejercicio" porque contribuye al desarrollo de funciones generales, como la inteligencia eficiente, cuyo estado de madurez no se alcanza hasta el final de la infancia. El juego es "ficción simbólica" porque actúa como un "como si" que permite considerar reales las simples representaciones de la imaginación. La imaginación representa así a la mente lúdica como verdadera. Estas ficciones se basan en la realización de las tareas que deberán afrontar en la edad adulta, por ello, también se engloban en la idea de “preparatorias” para la madurez. La infancia tendría así un sentido definido al tratarse de una etapa en la que el juego, en su papel de pre-ejercicio preparatorio, activará y madurará el desarrollo de las funciones psicológicas superiores de las que la imaginación juega un importante papel. En resumen, la función principal del juego para Karl Groos es la de preparar al niño para la madurez. (Gutiérrez, M. 2004)

Las funciones del juego desde la perspectiva de *Vigotsky* están basadas en la interacción social con el entorno (Vigotski, L. 1979). Desde este punto, desde la interacción social, el niño desarrolla sus habilidades psicológicas y sociales a través de dos líneas: una línea biológica relacionada con el más puro sentimiento animal de preservación y reproducción de la especie; y una línea sociocultural en la que el niño aprende a desenvolverse en su entorno cultural y grupo social. Es en este ámbito, en el desarrollo sociocultural, es donde Vigotsky es innovador ya que introduce el entorno social y cultural como variable que influye en el desarrollo del niño (Vigotsky, en Romero, V. & Gómez, M., 2008) & (Vigotski, L. 1979).

En cuanto a *Buytendijk*, no revela funciones concretas del juego, sino que para este autor el juego es una actividad que surge de manera natural en edades tempranas. Por lo tanto, no es posible enumerar una serie de funciones como en el resto de autores. Si bien, a pesar de no concretar funciones, Buytendijk reconoce la vital importancia del juego en las edades tempranas siendo principal el papel que tiene el juguete. Para Buytendijk, como ya he citado, el juego surge cuando los impulsos primarios, es decir,

una faceta intrínseca del individuo, coinciden con los objetos del entorno de los niños (Buytendijk, en Romero, V. & Gómez, M., 2008).

Por último, respecto a *Piaget*, de su teoría se extrae que la función del juego desde su perspectiva es la del desarrollo psicológico y funcional del niño. Esta única pero no simple función que Piaget atribuye al juego, se distribuye en cuatro etapas que, conjuntamente, aportarán una madurez integral a la lógica y al pensamiento del niño. Para entender mejor este desarrollo voy a describir brevemente cada una de las etapas:

- A. En la etapa sensomotriz el niño desarrolla la capacidad de representar y comprender su mundo, pero todavía carece de capacidad para pensar o razonar.
- B. En la siguiente etapa, la preoperativa, el niño comienza a realizar sus propias representaciones de ese mundo que acaba de conocer.
- C. En la etapa operativa comienza a surgir la lógica y el razonamiento en el niño, pero todavía con ciertos límites que acabará superando en la última de las etapas.
- D. La última etapa es la del pensamiento operativo formal, que comienza a los 12 años y en la que el individuo ya posee las dotes necesarias para el razonamiento y la formulación de hipótesis.

(Piaget, en Romero, V. & Gómez, M., 2008)

#### *1.1.4.- Beneficios del juego.*

Finalizada la descripción del concepto de juego según cada uno de los tres autores elegidos, así como las funciones que cada autor atribuye al juego, corresponde ahora desgranar este sumatorio de concepto y funciones para obtener los beneficios del juego.

Como beneficio absoluto e indiscutible se encuentra el desarrollo del niño. Este es un beneficio al que llegamos siguiendo cualquiera de las teorías de los autores mencionados, es decir, podemos explicar el trayecto de distintas formas pero al final del mismo nos encontraremos en el mismo lugar. El desarrollo del niño a través del juego es una materia muy estudiada y fruto de ello ha dado lugar a múltiples explicaciones del por qué el juego contribuye al desarrollo de los seres humanos en edades tempranas. A su vez, es un concepto de juego que nada tiene que ver con el concepto de juego que se adquiere en la edad adulta como ya explicaba al comienzo de este trabajo. Este hecho deriva en que conforme avanzamos a lo largo de los años y nuestra sociedad va

evolucionando hacia una sociedad más moderna y materialista, se va restando importancia al juego, y por lo tanto, se están limitando los beneficios que el juego aporta al desarrollo del niño. Es aquí donde quiero introducir a Francesco Tonucci, a cuya obra titulada “La ciudad de los niños” dedico el segundo bloque de mi trabajo. Tonucci es un pensador, psicopedagogo y dibujante italiano que ha percibido la pérdida de importancia del juego en la etapa escolar y propone ideas para recuperar este concepto tan importante para lograr un desarrollo fácil y completo de nuestros niños.

## 1.2.- Clasificación del juego.

En este apartado voy a describir las clasificaciones de los juegos que Karl Groos, Buytendijk, Jean Piaget, y Lev Semyónovich Vigotsky han incluido en sus teorías sobre el concepto del juego. Estas clasificaciones están íntimamente relacionadas con las funciones que cada uno de estos autores atribuye al juego y con las etapas en las que han dividido el desarrollo del niño.

Comenzando por *Karl Groos*, él es el autor de una de las primeras clasificaciones de los juegos. Prueba de su valía es que, a pesar de su antigüedad (ya más de 100 años), sigue representando la tipología del juego. Groos engloba todas las variedades de juegos en ocho categorías que son las siguientes:

- A. Juegos de experimentación, en los que el niño interactúa con objetos para explorar y conocer cada uno de ellos.
- B. Juegos de locomoción, son aquellos que, como se deduce por su nombre, consisten en el movimiento entre distintos lugares.
- C. Los juegos cinemáticos/cinegéticos consisten en juegos para los que existe una presa real o imaginaria.
- D. Juegos de combate que se basan en la jerarquía de grupos.
- E. Juegos arquitectónicos en los que se construyen objetos.
- F. Juegos eróticos y de coquetería.
- G. Juegos tróficos basados en actividades ficticias de cuidado y alimentación de seres vivos. (Juego de adopción).
- H. Juegos imitativos y de curiosidad.

(Rodríguez, E. & Costales, S., 2008)

En el caso de *Buytendijk*, no existe una clasificación que nos permita distinguir entre los distintos tipos de juegos o los juegos que se llevan a cabo a lo largo de las distintas edades. Este autor basa su teoría en la explicación del cómo surge el juego y de las condiciones que se dan para que se produzca el juego.

*Jean Piaget* realiza una clasificación de los juegos integrándolos en cada una de las cuatro etapas en las que divide el desarrollo del niño hasta los 12 años. De este modo,

Piaget agrupa la tipología de juegos en cuatro categorías que relaciona con cada etapa de la siguiente forma:

- A. El juego funcional es el que se realiza durante la primera etapa, la etapa sensomotriz. Estos juegos consisten en la utilización, observación, y experimentación a través de la repetición de actividades aprendidas.
- B. Juego simbólico, representativo de la etapa preoperativa, en los que el niño representa objetos y personas de una forma propia que no tiene porqué estar próxima a la realidad.
- C. Los juegos de construcción, que tienen lugar durante las etapas sensomotriz, preoperativa y operaciones concretas. Esta clase de juegos se dan durante cualquier época de la vida de una persona, pero en estas etapas se dan en su versión más simple, cuando el niño comienza con la experimentación mediante la construcción con piezas encajables o la colocación de figuras en sus respectivos lugares.
- D. La última clase de juegos son los juegos de reglas. Estos juegos aparecen notablemente en la etapa operaciones concretas, cuando los niños son capaces de establecer reglas en sus juegos y obligar al resto de miembros del grupo a cumplirlas durante el transcurso del mismo.

(Romero, V. & Gómez, M., 2008)

*Vigotsky*, a diferencia de Groos y Piaget, no realizó una clasificación de los juegos a través de una enumeración que englobara los diversos tipos de juego. Dice que a medida que el niño crece el juego va evolucionando. Su clasificación se basa en establecer dos fases para dividir los 6 primeros años de vida: la primera, hasta los tres años; y la segunda desde los 3 hasta los 6 años.

En la primera etapa estaría dividida a su vez en dos fases. En la primera fase los niños aprenden la función real que los objetos que les rodean tienen en su entorno sociocultural, es decir, la utilidad de los objetos que ellos han observado, por ejemplo, en su familia. En la segunda fase, comienzan a utilizar simbólicamente objetos como si se tratasen de otros distintos, es decir, sustituyen objetos por otros que tienen parecido físico. Estas dos fases están muy ligadas ya que en la situación imaginaria el niño imita la situación real.



La segunda fase surge con la llegada del juego simbólico, en la que los niños comienzan a poseer un conocimiento más avanzado del mundo adulto, de las actividades y roles que observan en las personas que habitualmente los rodean. De este modo, comienzan a imitar las actividades de los adultos, o adoptan roles como “ser papá o mamá”. Con este va dejando a un lado la individualidad y busca el juego más social, que surge cuando el niño ya es capaz de discernir entre el objeto y su significado y de tomar conciencia de las relaciones con los otros niños.

(Vigotsky, en Romero, V. &Gómez, M., 2008), (Baquero, R. 1997) & (Vigostki, L. 1979).

En este sentido es cuando Vigotsky considera, como he mencionado anteriormente, que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo. (Vigostki, L. 1979).

Otro método de clasificación de juego más actual es, el método ESAR y su diferente clasificación según el área de desarrollo que fomenta y la relación que tiene con el currículo educativo. La clasificación ESAR es una de las clasificaciones con mayor aceptación en nuestros días. Bajo una perspectiva evolutiva y a partir de los estadios de desarrollo infantil que definió Piaget (1956), la psicóloga Denise Garon y sus colaboradores crearon un método de análisis y clasificación basado en las etapas de juego.

- A. *Juego de Ejercicio*: consisten en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc.; podrían ser consideradas juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos. Estos son fundamentales porque contribuyen al desarrollo de los sentidos, y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio. Suelen fomentar la autosuperación pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.
- B. *Juego Simbólico*: implica la representación de un objeto por otro. Es el tipo de juego en el que el niño/a atribuye toda clase de significaciones, más o menos

evidentes, a los objetos; simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros... y todos aquellos juegos que de una u otra forma reproduzcan el mundo de los adultos, ya sea de situaciones cotidianas o de personajes de ficción. Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Con ellos, se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje va muy asociado a este tipo de juegos pues los niños/as verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen también la imaginación y la creatividad.

- C. *Juego de Armar* (construcción): piezas para encajar ensamblar, superponer, apilar, juntar, etc. Este juego se desarrolla cuando un niño/a se fija una meta -la de construir- y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue. Los juegos de ensamblaje contribuyen fundamentalmente a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima y la autosuperación.
- D. *Juego de Reglas*: aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores ya que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades. Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

(AIJU., 2009)

### 1.3. El juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Una metodología educativa basada en el juego implica la planificación de actividades presentadas de forma atractiva para que los niños las vivan y se diviertan a la vez que aprenden. Esto implica la elección de unos determinados recursos. Para lograr que el niño adquiera una serie de conocimientos, habilidades y estrategias nuevas que le permitan un desarrollo integral de sus capacidades.

El juego tiene:

A. Dos componentes intrínsecos:

- Componente lúdico: causa placer, diversión. Estado natural de los niños.
- Componente educativo: el juego permite la experiencia, la reflexión, la investigación y la adquisición de estrategias adecuadas para alcanzar unos objetivos.

B. Dos prácticas diferenciadas:

- Juego dirigido: el educador tiene un papel más o menos directivo durante el momento del juego (adecuado para trabajar contenidos)
- Juego libre: el educador está ausente en la actividad lúdica (adecuado para la observación y la evaluación)

(Romero, V. & Gómez, M., 2008)

El juego favorece al desarrollo de aprendizajes tales como la adquisición del lenguaje, resolución de problemas, y desarrollo de la creatividad:

A. *La adquisición del lenguaje.* Para planificar y diseñar estas actividades, se debe conocer la evolución del lenguaje de los niños, además de las distintas funciones del lenguaje definidas en el currículo:

- Función lúdica: los niños de forma innata se divierten con el lenguaje. Les gusta repetir sonidos desde muy pequeños: balbuceo, vocalización, repetición de palabras (juego de ejercicio)
- Ejemplo: “cu-cú, tás-tás”.
- Función comunicativa: los enunciados y respuestas de las personas adultas van configurando el valor comunicativo de las producciones infantiles. Poco a poco, el niño va conociendo, comprendiendo y aprendiendo un lenguaje

que le va a servir de vehículo de comunicación con el que se hará entender y podrá relacionarse. Añadir que durante el juego simbólico se incrementa el desarrollo del lenguaje tanto a nivel expresivo como comprensivo.

- Función instrumental: el propio lenguaje es utilizado como un instrumento para el avance y estructuración de conocimientos futuros. Desde el momento que el niño es capaz de articular palabras, utiliza el lenguaje para entender y reforzar sus juegos.
- Ejemplo: el niño se dice a sí mismo a qué y cómo juega o explica a su oso o muñeca lo que hace.
- Función reguladora

B. *La resolución de problemas*: los niños cuando se enfrentan a una situación nueva o inesperada cuentan con pocas estrategias cognitivas para solucionarlo. En este sentido el educador debe proporcionar al niño actividades lúdicas diseñadas y estructuradas con el objetivo de favorecer conocimientos, estrategias, procedimientos y habilidades que le ayuden a solucionar problemas

C. *El desarrollo de la creatividad*: es una actitud que surge en los niños pequeños pero que debe estar alentado y fortalecida por el adulto.

Si la creatividad está relacionada con las experiencias y vivencias de los niños y el educador les aporta un ambiente propicio y técnicas y materiales adecuados. El niño encontrará soluciones divergentes y dará lugar a estimular el pensamiento creativo.

Estudios concluyen que los niños que han tenido una experiencia lúdica ejecutaron mejor la tarea innovadora que se les proponía que los que habían sido instruidos. La creatividad y el pensamiento divergente son actitudes muy valiosas. Además la creatividad en la actividad lúdica contribuirá a saber cómo ocupar el tiempo libre.

(Romero, V. & Gómez, M., 2008)

## **BLOQUE II: MARCO LEGAL**

### **2.1. El juego en la legislación**

#### *2.1.1. Derechos del niño*

*La Declaración de los Derechos del Niño*, adoptada por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959, reunía 10 artículos sin responsabilidad jurídica, en ella se reconocía el derecho al juego en el artículo 7 “...El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de ese derecho”. Considerándolo tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o la educación.

Posteriormente, en 1989 se establece la *Convención de los Derechos del Niño*, con más implicaciones para los gobiernos, en este nuevo texto, el artículo 31, nos expresa que el niño tiene derecho a jugar:

1. “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.
2. “Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

#### *2.2.2. LOE-LOMCE*

Para comenzar, con este apartado voy a hacer una pequeña descripción sobre los precedentes de la legislación anteriores hasta llegar a la actualidad.

En 1970, la Ley General de la Educación (LGE). Supone el primer cambio significativo, ya que es la primera ley que considera la educación infantil como un nivel educativo.

Durante 1990: Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) da definitivamente a la educación infantil un carácter plenamente educativo. Establece los

aspectos básicos del currículum de esa etapa y menciona explícitamente la necesidad de una metodología basada en el juego para el desarrollo de las capacidades básicas durante la infancia: “La metodología educativa se basaría en las experiencias, las actividades y el juego, en un ambiente de afecto y confianza”. (Artículo 9.5).

En 2002, aunque no llegó a materializarse surge la Ley Orgánica de Calidad de la Enseñanza (LOCE), mantiene como criterio la metodología basada en el juego durante la etapa infantil, esta ley supone grandes cambios. Con respecto a esa etapa, la nueva ordenación curricular considera educativa la etapa de 3-6 años y deja fuera del sistema educativo la franja preescolar de 0-3 años, a la que considera asistencial.

En el año 2006, la Ley Orgánica de la Educación (LOE). Vuelve a los planteamientos de la LOGSE y recupera el carácter educativo de la primera etapa: en el artículo 14.2. “El carácter de uno y otro ciclo será recogido por los centros educativos en una propuesta pedagógica”. Y en cuanto a la metodología de intervención, argumentada en el artículo 14.6, dice que: “los métodos de trabajo en ambos ciclos se basaran en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicaran en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social”. En este artículo podemos observar que la metodología de la educación infantil gira en torno al juego, como esencial para desarrollar la autoestima del niño e integración y como una necesidad básica de la infancia.

En la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, y concretamente en el anexo II del currículum sobre las Orientaciones Metodológicas y para la Evaluación, concretamente en el apartado de aprendizaje significativo, el juego se contempla como instrumento privilegiado de intervención educativa.

La ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. BOA 14 de abril del 2008. BOA 14 de abril del 2008 dicta que el juego es un objetivo general de la educación infantil, se propone como una metodología además de darle prioridad a través de uno de los cuatro bloques del currículo de educación infantil. Dentro de las Orientaciones didácticas nos dice que el juego, es una actividad común de todos los

niños, tendrá gran relevancia en este proceso al constituirse en el principal recurso metodológico de esta etapa. Jugar es una actividad placentera, por medio de la cual el niño aprende y se desarrolla, le sirve como diversión y como válvula de escape ante las exigencias de la vida cotidiana y es un medio para alcanzar la socialización y el equilibrio personal.

En cuanto a la Ley Orgánica de Mejora de Calidad en la Educación (LOMCE), no existen cambios con respecto a la Ley Orgánica de Educación (LOE) relacionados con la educación infantil y con su juego.

## **BLOQUE III: EL JUEGO SEGÚN FRANCESCO TONUCCI**

### **3.1. Biografía de Francesco Tonucci**

Francesco Tonucci, nacido en Fano en 1941, tiene su residencia actual en Roma. También se le conoce por el seudónimo “Frato” que nace durante el año 68 y utiliza para comunicarse a través del dibujo y el comic. Es un pensador, psicopedagogo y dibujante italiano. Autor de numerosos libros y de artículos en revistas italianas y extranjeras. Realizó sus estudios de pedagogía en la Universidad Católica del Sagrado Corazón de Milán.

Trabajó como maestro y, en 1966, se convirtió en investigador en el Instituto de Psicología del Consejo Nacional de Investigaciones de Roma, dedicando su actividad al estudio y comportamiento infantil en la familia, escuela y ciudad. Posteriormente, presidió el departamento de psicopedagogía, que lleva adelante el programa de educación ambiental.

Desde 1991 es el director y creador del proyecto “La ciudad de los niños”, el cual propone recuperar el espacio público para que los niños puedan volver a jugar en la calle, del que hablaremos más adelante. Además fue nombrado presidente del comité italiano de televisión y menores.

En 2012 le entregaron la medalla de oro al mérito de la educación de 2011, en Granada, Andalucía.

(Tonucci, F., 2010), (Asociación pedagógica Francesco Tonucci,. S.f.) & (IRIF. S.f.).



### **3.2. Teoría filosófica de Tonucci y en particular respecto al juego.**

Francesco Tonucci consigue hallar el punto de vista de los niños, considerándolos siempre como personas competentes, libres, creativas, y con ideas. Con ello consigue que los adultos muestren actitudes más respetuosas con los niños/as, creando así un mejor presente en el que tanto ellos, como nosotros, podamos disfrutar de una mayor calidad de vida.

Para Tonucci (2004), el juego es algo fundamental, es una acción con la que el niño debe estar en constante participación. Además, el juego forma parte de la cultura humana, desde nuestros antepasados hasta ahora, pero el problema es que hoy en día se está olvidando qué es el juego realmente, puesto que este debe de ser libre, sin control del adulto, con otros niños, y debe producirse en lugares libres y accesibles. Por otro lado, tras diferentes investigaciones de autores nombrados anteriormente, podemos afirmar que el juego está en nuestra base de desarrollo individual desde nuestros primeros días de vida, cuando el desarrollo es muy rápido y se realizan los cimientos en los que deberán sustentarse todos los conocimientos futuros. Por ello, es en esta fase de la vida donde deben adquirirse o serán difícilmente adquiribles en fases posteriores, he aquí la importancia fundamental del juego en la vida humana.

Para concretar un poco más el concepto de juego al que Tonucci se refiere voy a citar textualmente una de las frases que el autor pronunció en la conferencia titulada “Más juego, más movimiento, más infancia” en Córdoba el día 21 de agosto del 2014, organizada por la Fundación Arcor:

Jugar es recortar un trozo de mundo, ofrecerlo a alguien, que son los compañeros de juego, y jugarlo juntos, no importa los materiales, se inventan. El juego tiene aspectos esenciales, es una experiencia fuerte que produce cambios radicales, tiene algo de omnipotente, si nos hace falta algo, lo inventamos. Somos poderosos respecto al mundo, lo dominamos de alguna manera cuando jugamos (Tonucci, F., 2004).

Siguiendo con el concepto de juego para Tonucci, es fundamental entender que el niño vive con el juego diferentes experiencias, como por ejemplo, enfrentarse a solas con su curiosidad y con todos los conocimientos adquiridos hasta el momento, a la complejidad del mundo y del entorno que le rodea. A través del juego, dice Tonucci, el niño va quedándose con una parte del mundo o del entorno con el que experimenta, y

ésta parte puede estar formada por amigos, objetos, reglas, espacios, riesgos, o incluso el tiempo. El juego libre y espontáneo del que habla Tonucci supone para el niño una experiencia tan gratificante y placentera como lo puede ser para el ser humano adulto la investigación científica – respecto a la curiosidad por la ampliación de conocimientos y el descubrimiento de cosas o experiencias hasta el momento desconocidas-, o la exploración en lugares no visitados –en cuanto a la fascinación por la novedad del lugar en el que se encuentra y la motivación para conocerlo en su totalidad-.

Por otro lado, Tonucci en diferentes conferencias y artículos critica la hipocresía de la legislación respecto al reconocimiento de la importancia del juego para el niño. En el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño se puede leer: “el niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades artísticas y culturales”. El autor critica que la importancia del juego se reconoce en este artículo como ejemplo, pero las autoridades se limitan exclusivamente a reconocerlo y no toman medidas para implantar lo que en los textos legales se refleja. Desde el punto de vista de Tonucci, no basta con reflejar el derecho al juego del niño, sino que son necesarias medidas para que este derecho sea real y efectivo en todos los lugares y para todos los niños.

Para finalizar la explicación del concepto de juego según Francesco Tonucci es necesario hacer referencia al problema que el autor ha detectado en la sociedad actual. El origen de este problema reside en menospreciar el papel del juego en la infancia, y esto, según Tonucci, está provocado por el desconocimiento de esta idea: “los niños juegan a jugar, mientras que los adultos juegan para divertirse” (Tonucci, F., en fundación Arcor 2014). Esta idea surge del filósofo alemán Friedrich Nietzsche (1986) que fue el impulsor de la misma explicando que para los niños el juego es su trabajo y el cuento su verdad. En resumen, Tonucci critica que a los niños no se les presta el tiempo suficiente para jugar debido a que el adulto no concibe como debiera la importancia que el juego tiene para sus hijos.

Esta errónea concepción del juego en la sociedad en la que vivimos provoca que los niños cada vez dispongan de menos tiempo para dedicar al juego. Como dice el autor, cuando los niños salen de la escuela tienen que trabajar para la escuela, asistir a las actividades extraescolares en las que sus padres les han inscrito, y el tiempo que resta de día lo dedican a las pantallas (Tonucci, F., en fundación Arcor 2014). A continuación,

reproduzco alguna de las frases pronunciadas por Francesco Tonucci en “Se aprende más jugando que estudiando”, 2009, hacen referencia al camino equivocado que está llevando la sociedad respecto a la educación y al empleo del tiempo que tienen sus hijos:

“El juego da recursos para la vida. Todas las crisis de la juventud se gestan en la primera infancia” (Tonucci, F., 2009).

“Hoy educar significa pedir a los niños que dejen de comportarse como niños y lo hagan como adultos” (Tonucci, F., 2009).

Los pequeños no quieren estar reclusos en su habitación para jugar, ni en ludotecas, ni en todos esos espacios que construimos para que estén controlados. Lo que hace un niño controlado por un adulto es distinto de lo que hace sólo. Los niños necesitan espacios donde, dentro de un clima de control social, ellos puedan hacer lo que quieran: pisar el césped, subirse a los árboles y jugar con las lagartijas (Tonucci, F., 2009).

Entendiendo el juego a través de este autor expongo ciertas características concretas que Tonucci muestra sobre esta materia en su bibliografía y diversas entrevistas:

- Placer (crear placer por placer), relaciones entre niños y niñas.
- Juego libre.
- Juego espontáneo.
- La experiencia.
- Participación.
- Sin control de los adultos.
- Cooperativo con otros niños.
- Comenzar el proyecto escuchando que conocen que saben hacer, que les interesa. (Escucha).
- Fuera de las aulas, creación de laboratorios para los niños.
- Creativo.
- Trabajo individual y colectivo.

Como hemos visto es necesario modificar el planteamiento que tenemos actualmente sobre el juego. Teniendo en cuenta la teoría filosófica de Francesco Tonucci, estos

serían los principales cambios que propone este autor en la educación de nuestros hijos, los cuales abarcan desde la educación en la escuela hasta el disfrute del tiempo libre del que disponen los niños. Francesco Tonucci, en el proceso de la escuela nos inculca el uso de la lectura en voz alta de los libros que hay en clase, sostiene que hay que escuchar a los niños y entre todos crear el conocimiento ya que estos no son recipientes vacíos que hay que llenar de conocimientos sino que estos tienen sus propias vivencias y formas de pensar. Además hay que tener en cuenta el divertimento en la escuela. Como educador se debe apoyar el trabajo en grupo y debemos de incluir a la familia en la educación de los niños. Francesco Tonucci nos afirma que si nos centramos en lo que se sabe hacer, más que en lo que no somos capaces de llevar a cabo, tendremos niños más motivados y menos frustrados que ayudaran a un futuro a crear personas más seguras de sí mismas. Hacia los familiares dice que hay que dejar al niño tiempo para hacer cosas diferentes por las tardes así poder contarlas en clase al día siguiente. (Tonucci, F. en Fundación Arcor, 2014)

### **3.3. La ciudad de los niños Francesco Tonucci**

Francesco Tonucci en 1991 desarrolla su proyecto llamado “La ciudad de los niños” en la idea de construir ciudades tomando como referencia las necesidades de los niños y haciendo que estas necesidades infantiles representen las necesidades de toda la población. De manera que los niños puedan vivir una experiencia como ciudadanos, autónomos y participativos (Asociación pedagógica F. T., (S.F.)). Con esto no se refiere a realizar mayor gasto público en partidas presupuestarias relacionadas con la infancia, sino a tener una ciudad donde los niños puedan sentirse libres y formando parte de la ciudad en la que viven.

Este cambio que propone Tonucci se debe a la degradación de las ciudades provocada por la exclusiva satisfacción de las necesidades de los adultos. Esto ha llevado a las ciudades a ser lugares inseguros y contaminados, por ejemplo, por el aumento del tráfico debido a la creciente importancia que se ha asignado al automóvil. Para solucionar este problema, es necesario hacer partícipes a los niños de forma que puedan expresar sus necesidades y trasladar al alcalde sus peticiones. De este modo alcanzaremos un modelo de ciudad con más espacios libres de coches, es decir, menos contaminación; mayor número de zonas verdes y parques así como calles peatonales; y todo ello no solo beneficiará a la población infantil sino que también estas modificaciones serán beneficiosas para la población adulta (Tonucci, F. 2004).

Después de desarrollar los conceptos que Tonucci aporta en “La ciudad de los niños” procede el análisis de la aplicación de los mismos que el autor realiza en la ciudad. Esta aplicación supone la utilización y aprovechamiento de espacios públicos muy distinta a la convencional. Por ejemplo, Tonucci hace partícipes a los niños en la toma de decisiones sobre la utilización de los espacios de los que dispone la ciudad. Esto se lleva a cabo mediante la transmisión de las propuestas que los niños realizan en las aulas hasta el ayuntamiento, quien finalmente decide sobre la ejecución de las citadas propuestas. De este modo, los niños disponen de espacios creados por ellos mismos donde dar libertad a su imaginación y creatividad sin las limitaciones impuestas por los columpios y toboganes que inundan los parques comunes de la mayoría de ciudades.

### **3.4. Clasificación ESAR vs Francesco Tonucci**

Una de las clasificaciones más actuales respecto al juego, como hemos mencionado y desarrollado anteriormente, es la clasificación ESAR, que se desarrolla en juego de ejercicio, juego simbólico, juego de armar o de construcción y juego de reglas. Ésta clasificación está inspirada en los estadios de desarrollo infantil definidos por Piaget (1956). Sin embargo, cuando estudiamos a Francesco Tonucci no podemos encontrar una clasificación concreta de la tipología de juegos, es decir, Tonucci no cree necesaria la clasificación del juego y esto tiene su origen en la principal característica del juego para el autor, donde nos muestra que el juego debe ser libre, espontáneo y autónomo (Tonucci, F. 2014 en Fundación Arcor). Por tanto, si pensamos en el juego como una actividad libre y autónoma no será necesario realizar una clasificación sobre el mismo dado que en cada momento será distinto según el contexto en el que se desarrolle y las características de cada jugador.

## **BLOQUE IV: PARTE APLICADA A LA PRÁCTICA**

### **4.1. Concepción teórica.**

Tras concluir mi análisis teórico sobre el juego, voy a comenzar a aportar diferentes estrategias respecto al juego que podemos utilizar para dar un aprendizaje más motivador en las aulas. Entendiendo el juego como un instrumento de investigación, observación, motivación, experimentación, es decir, con aquello que aporte un aprendizaje al alumno sin ser un trabajo totalmente dirigido, dejando libre su imaginación.

Dado que el interés está en revelar y agrupar diferentes estrategias u orientaciones metodológicas para la creación de un programa educativo, participativo, autónomo y motivador para el alumnado, por el tiempo que me llevaría la creación de dicho programa, he realizado un proyecto sobre la educación con el juego, el cual sirva como ejemplo para ayudar al docente a planificar su desarrollo y le permita orientarse.

Para la consecución del citado objetivo, he decidido utilizar diversos métodos que engloban el juego como instrumento para desarrollar el trabajo. Aunque este no sea realmente el objetivo de Francesco Tonucci, ya que para él es el juego por el juego, es decir, no como instrumento sino como fin; es necesario adaptar la filosofía de Tonucci a la legislación actual. Las razones de esta decisión las apuntaba anteriormente en la introducción de este trabajo.

La idea sobre la que se basa la realización de las actividades que voy a proponer proviene de la influencia de Francesco Tonucci en cuanto a la importancia del juego. Dado que el juego debe ser libre y autónomo fuera del horario académico, también puede llegar a serlo dentro de las aulas, con la particularidad de tener unas pautas marcadas para que el alumnado pueda guiar su experimentación a través del juego hacia los objetivos que se pretenden conseguir con la actividad que se está desarrollando.

Los objetivos de las actividades han sido marcados teniendo en cuenta el desarrollo de distintos valores personales que, tal y como expresa Tonucci en sus diferentes críticas al modelo de educación, se encuentran ausentes en nuestro sistema de educación actual. Los valores a los que me refiero son la autonomía, participación, escucha,

aprendizaje cooperativo y creatividad, valores fundamentales en la vida de un adulto y que sin embargo quedan al margen de la educación durante el periodo escolar.

En mi opinión, es posible crear una metodología donde se recoja, además de un objetivo académico, el desarrollo de cada uno de estos valores para alcanzar las metas educativas.

Voy a explicar brevemente cómo se relaciona el desarrollo e impulso de los citados valores en las actividades generales y el proyecto que he propuesto. Cada actividad general está enfocada al fomento de los valores citados, y así se expresa en los objetivos que acompañan a la descripción de cada una de las actividades. En el caso del proyecto es más evidente el desarrollo conjunto de todos los valores. La explicación del mismo se encuentra más adelante, pero como avance para entender cómo se fomentan estos valores voy a realizar una pequeña descripción.

En este proyecto se engloban diferentes actividades en grupos reducidos, con lo que impulsamos el trabajo cooperativo y la participación, ya que al ser reducidos todos tienen su lugar. Estas actividades se realizan de forma autónoma por los grupos cuya misión es la búsqueda de información sin más pautas que el tema sobre el que deben obtener la información, por lo que con ello desarrollan la autonomía y la creatividad. Por último, en cuanto a la escucha, está siendo impulsada a través de la exposición en público de la información obtenida por el grupo, y cuando cada niño da su opinión dentro del mismo grupo para llegar a un acuerdo.



## **4.2. Planteamiento general**

Partiendo de la metodología de Educación Infantil, acordada en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, en el anexo II: orientaciones metodológicas y para la evaluación, nos refieren que lo que se pretende a la hora de realizar actividades, es que los niños aprendan a través de la experimentación, acción, juego, movimiento y observación entre otros. Mi propuesta tiene dos dimensiones, por un lado introducir cuñas donde las acciones se puedan dar en los espacios creados a tal efecto diariamente o semanalmente, teniendo cubierto el tiempo escolar por completo. Estas acciones se realizarán en esos espacios diseñados para tal fin o en algunos casos en espacios transformados para dicho fin. Por lo tanto, en algunos casos se trata de una creación de espacio y en otros se trata de una transformación de los ya existentes desde una perspectiva más creativa, y motivadora. Por otra parte estaría la propuesta propiamente dicha del proyecto de “La Plaza con ojos de niños”.

La manera de llevarlo a la práctica será a través de diferentes métodos de aprendizaje en los que el juego va a estar presente, ya que jugar no es solo jugar sino que es aprender de una manera lúdica, es decir, no es sólo acción sino metodología lúdica en este caso. Durante la realización del proyecto la metodología tiene como base el juego ya que a través de este se pueden realizar aprendizajes sobre las diversas áreas de conocimiento y experiencia. Además el juego estará basado en la manipulación, cooperación, la observación y la experimentación, ya que estos permiten al niño conocer nuevas situaciones que le darán la autonomía y libertad para generar sus propias acciones creativas. Además de aproximarse al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y emociones propias y de los demás, como dice en esta mismo orden.

Para conseguir que los niños estén motivados y así fomentar un aprendizaje significativo, hay que favorecer la realización de actividades que faciliten la acción de los niños a través del juego, investigación, observación, manipulación, exploración directa del mundo que les rodea.

Por todo esto, cuando un niño aprende significativamente, es cuando es capaz de relacionar los nuevos conocimientos con los conocimientos previos, es decir, cuando es

capaz de establecer vínculos con sentido entre lo que ya sabe y lo que pretende aprender. (Cástan, C. 2012)

Para ello voy a utilizar diferentes actividades de trabajo basadas en el juego, las cuales a su vez desarrollarán, la autonomía, participación, escucha, aprendizaje cooperativo y creatividad, cinco valores fundamentales que se tienen que dar en la educación para Francesco Tonucci.

*Proyecto:* el tema del proyecto a seleccionar será elegido por la educadora según los intereses de sus alumnos, haciéndoles partícipes en esta elección. Una vez seleccionado se les transmitirá a los alumnos con una actitud positiva, motivándoles en todo momento, mostrándoles incógnitas a resolver, para buscar información sobre el tema, y trasmitirla a nuestros compañeros. A su vez tendremos un “amigo ficticio” del que hablaremos posteriormente, que nos irá dejando información y tareas que realizar para conseguir aprender lo máximo posible sobre el tema.

Los proyectos “parten de un enfoque globalizador abierto, para provocar aprendizajes significativos a partir de los intereses de los niños y niñas y de sus experiencias y conocimientos previos” (Trueba, citado por Vizcaíno, I., 2008, p.25), es decir, como recogen Algás, P., et al. (2012), los temas y las actividades surgen por iniciativa de los niños y las niñas, mediante preguntas e hipótesis, problemas, objeciones, etc. En este caso, el adulto tiene la función de crear, iniciar y mantener las actividades en un ambiente que permita la construcción de ideas y conocimientos. Además fomentan la actividad reflexiva y permiten el desarrollo de una conciencia crítica y la exploración de valores significativos. A través de los proyectos se pretende crear estrategias de organización de los conocimientos, respetando los ritmos de aprendizaje de los alumnos. (Algás, P., et al., 2012, p. 33)

*La alfombra mágica:* Momento que inicia la mañana y finaliza la tarde en el que nos mostramos como somos con nuestros miedos e incertidumbres, intentando verbalizarlas. Actividad más conocida como la asamblea, esta tendrá dos funciones:

- A. Una de ella será la asamblea a de las rutinas, hábitos, actitudes para interiorizar diferentes contenidos, como decir buenos días, el día, mes y año en el que estamos, el tiempo que hace, quién es el responsable del día, ver si falta algún compañero, organizar el día dando una breve explicación de las

actividades que se van a realizar.

- B. La otra función que va a tener es la asamblea del proyecto donde estaríamos hablando de la participación, diversidad, intereses y ritmos individuales de cada alumno, para tener comunicación, resolver conflictos, aprender nuevos conceptos, a través de lo que hemos hecho el fin de semana, lo que sabemos de un tema, lo qué quiero saber, explicaciones de las actividades del día, para guiar a los alumnos.

(Romera, M., S.f.)

*Nuestra Mascota:* será una actividad cooperativa que tendrá una parte de cada alumno y será previamente explicada en la alfombra mágica (asamblea). Todo lo referente a la mascota será elegido democráticamente por los alumnos a través del sistema grupo nominal (explicada más adelante), de modo que cada alumno sienta como suya la mascota de la clase. En este caso realizaremos una serpiente que consiste en rellenar con guata calcetines que los niños han traído de casa. Es muy complicado hacerlo sólo, por eso si un amigo nos ayuda sujetando el calcetín y después nosotros hacemos lo mismo, podemos rellenarlo. Finalmente las madres serán quienes terminen el trabajo cosiendo un calcetín con otro. El uso que daremos a la mascota, será como acompañante de fin de semana, ya que se la llevarán a su casa de uno en uno y a la vuelta nos contarán en la alfombra mágica (asamblea), el uso que le ha dado, los sentimientos mostrados, es decir su so es totalmente libre.

*Hoy soy yo el jefe:* cada día durante todo el curso académico tendremos un responsable del aula encargado de ayudar a la educadora para la organización de la clase. Este alumno será elegido en la alfombra mágica (asamblea), a través de una caja donde se encuentran las fotos de todos los compañeros. Este alumno será quién inicie y finalice el día en la alfombra mágica y durante el día quién vaya a hacer recados, poner el material en la mesa, contar si falta algún compañero, así como de decirnos el día y el mes en el que estamos, si ese día tenemos salida a otro aula el encargado de abrir y cerrar las puertas, entre otras tareas. Además este para la realización de las tareas si lo precisa podrá elegir a uno o dos compañeros para que le ayuden, por ejemplo si tiene que decir en el día que estamos y no sabe cuál es puede pedir la ayuda de un compañero. El objetivo de esta actividad es otorgar al alumno un grado de

responsabilidad y protagonismo adecuado a sus capacidades y poder desarrollarlo junto a sus compañeros para no perder de vista el lado cooperativo del trabajo y la responsabilidad.

*El especialista en...:* Esta actividad se realizará una vez a la semana o cada dos semanas y consiste en la explicación de un tema a sus compañeros por parte de un alumno. La elección del tema la realiza el alumno y cuando ya sabe que es lo que les va a explicar se lo dice a la educadora. La explicación se llevará a cabo mediante una exposición en el centro de la clase que habrá sido preparada por el alumno/a ayudado por sus familiares. Como ejemplo, un alumno puede hacerse experto en caballos, y así explicar al resto de sus compañeros todo lo relacionado con el mundo de la equitación. Consiste en una exposición o demostración de algo para lo que se ha preparado durante un tiempo. Así puede aparecer un especialista en planetas, dinosaurios, perros,...

*Libro viajero:* El libro viajero es una estrategia que consiste en la realización de un libro común para todo el aula, en el que cada alumno aporta fotografías de sus familiares y de las actividades que más le gusta realizar. Este libro se lo llevarán a sus casas una semana cada uno para poder realizarlo con sus familiares. Cuando lo traiga al aula de nuevo, lo explicará al grupo mediante una exposición en clase. Cuando todos los alumnos hayan realizado su aportación, el libro viajero acompañará a un alumno por semana que podrá llevarlo a casa para verlo con toda su familia.

*La magia:* Actividad de experimentos, para su realización se fijará un día de la semana por la tarde para realizar diversos experimentos todos juntos, en esta actividad los padres pueden participar de manera organizativa pidiendo con antelación cita para venir a clase y realizar ellos el experimento a los niños y luego dejarles que lo hagan ellos.

*Psicomotricidad:* Para la realización de esto, disponemos de dos horas semanales. Esta actividad se realizará en el aula de psicomotricidad con sus correspondientes materiales, estas serán completamente libres, cada niño jugará con los amigos que quiera a lo que quiera y con el material que quiera siempre sin hacerse daño, preguntando si puede jugar y sin destrozar las cosas que realizan sus compañeros. Al finalizar la actividad la educadora todos recogerán los materiales, a la vez que les dirá las clases de juego que ha observado. Finalmente los alumnos/as deberán realizar un

dibujo, que describa a que han jugado, y deberán escribir con quien a que y si se lo han pasado bien. Esto le dará a la educadora pistas sobre quiénes son los líderes de la clase quien tiene mayor sociabilidad, quién es más autónomo, o creativo.

*Tres mellizas:* son equipos de trabajo o tríos cooperativos, serán realizados al comienzo del curso por la educadora una vez sepa las características de cada uno de los alumnos. Este agrupamiento es para que se ayuden unos a otros y tengan un apoyo en el aula, esto da valor a la afectividad entre los alumnos. El profesor organiza tríos estables y explica a los niños, su función. Estos equipos se ayudan, se acompañan, se animan, son un método de afectividad.

Ej.: Se ayudan a poner la bata, a abrir el almuerzo, a hacer un recado, a cuidarse en el recreo, a realizar una actividad concreta.

*Rincones:* son diferentes espacios repartidos por el aula para compaginar el juego individualizado del alumno con la exploración y el aprendizaje por descubrimiento. Los rincones representan un espacio delimitado, estructurado e intencional; favorecen el desarrollo y la autonomía personal; desarrollan el gusto por aprender; proporcionan la posibilidad de experimentación y facilitan la adecuación al ritmo personal de trabajo. A la hora de organizar los rincones se tendrá en cuenta el espacio del que se dispone y el número de alumnos/as. El maestro/a explicará el tipo de actividad que se van a realizar en cada rincón y el alumno/a conocerá el manejo de los materiales que hay en él.

Los rincones que se proponen son:

- Rincón juego simbólico (casita, cocinita, bebes, gatitos, disfraces, supermercado...).
- Rincón organización del material. (ficheros, percheros, casilleros...)
- Rincones estimulación de los sentidos. (Contar cuentos, oler y tocar, reciclado, fechas importantes, naturaleza...).
- Rincones de trabajo autónomo. (ordenador, lógico-matemáticas, biblioteca, experimentos...)

(Tonucci, F., en Romera, M., S.f.)

*Talleres:* a su vez un día a la semana, realizaremos 4 o 5 talleres diferentes, por ejemplo pueden ser de lectoescritura, matemáticas, adivinanzas, pintura, experimentos,

donde se realiza todo experimentando, observando, manipulando, pintando, pensando, entre otros adjetivos. Estos talleres son rotativos asique todos los alumnos/as pasarán por todos los talleres.

*Puedo ser mejor de lo que he sido hoy:* consiste en una autoevaluación de su comportamiento al finalizar el día. Habrá un tablero en clase plastificado con el nombre de todos los alumnos, y los días de la semana de lunes a viernes, la educadora antes de finalizar el día preguntará uno a uno que color se merecen hoy rojo si me he portado mal, amarillo si ha sido regular y verde si me he portado bien.

*Periodistas:* realización de entrevistas entre los compañeros, hacemos una pregunta general a todos, los distribuimos por parejas, se hacen esa misma pregunta el uno al otro. Cuando ya han terminado de hacer la entrevista volvemos a la asamblea y por las mismas parejas nos levantaremos y contaremos al resto de la clase lo que le hemos preguntado y lo que nos ha contestado. Por ejemplo le he preguntado a Juan qué hizo el domingo y él me ha contestado que fue a casa de su abuela y al parque.

*Grupo nominal:* consiste en elegir el nombre del proyecto que vamos a realizar, de la clase, de la mascota de clase, del disfraz de carnavales, todos juntos. Pensamos individualmente una propuesta para elegir un nombre, por ejemplo, para el disfraz de carnaval: cada niño dice de que quiere que nos disfracemos la clase...de hadas, piratas, payasos y finalmente entre todos votamos y decidimos.

*La magia del libro:* actividad de lectura en voz alta, dedicar un tiempo de 15 o 20 minutos todos los días leyendo no sólo cuentos sino también libros con capítulos durante varios días hasta su finalización. La lectura en voz alta para los niños, es muy positiva ya que esto les estimula, y viven la emoción de los personajes, es una manera de adquirir la cualidad de la escucha, les ayuda a seguir una historia, y recordar lo que ocurrió ayer (Francesco Tonucci en Rodríguez, R. et al 2012). “Leer con los niños es importante” (Frato 79, en Romera M., 2013). Leer nos enriquece la vida, con el libro volamos a otras épocas y a otros paisajes; aprendemos el mundo, vivimos la pasión o la melancolía. La palabra fomenta nuestra imaginación: leyendo inventamos lo que no vemos, nos hacemos creadores (José Luis Sampedro, en Romera M. 2013).

*Amigo mágico:* actividad de amigo invisible durante el curso o el proyecto a trabajar. Es un personaje cuya misión es facilitar a los alumnos la información sobre el proyecto

que van a comenzar o han comenzado. Este personaje será adaptado a cada proyecto de modo que su “forma” variará de un proyecto a otro pero su misión se mantendrá constante. Por ejemplo, en un proyecto sobre la naturaleza, el amigo invisible tomará forma de libélula, y su forma de llevar a cabo la misión será dejando una caja que contenga un pergamino con la información del proyecto. El encargado del día será quién desvele esa información a sus compañeros.

*Juego libre:* El juego libre será en determinados ratos en los que se haya finalizado las tareas que se están realizando y podrán jugar sin molestar al resto de los compañeros, por la clase. Además al día se realizarán momentos de juego libre tanto fuera como dentro del aula todos juntos. El juego libre se plantea con la misma importancia que cualquier otra actividad o juego organizado y no como premio por la finalización de otra actividad y tampoco como actividad para rellenar el tiempo que sobra.

*Arte:* se realiza dando a entender sobre este la música con sus instrumentos, canciones, ritmos, y el arte de pintura a través de los dibujos, esculturas, murales.

### **4.3. Proyecto educativo.**

#### *4.3.1. Título.*

La plaza con ojos de niño

#### *4.3.2. Justificación*

El proyecto titulado: “La plaza con ojos de niño”, tiene como centro de interés la plaza, y más concretamente, la plaza de la Inmaculada de Huesca, va dirigido a alumnos de segundo ciclo de Educación Infantil, y más concretamente a alumnos de 5 años, adaptándose en todo momento a las necesidades básicas de nuestros alumnos. El proyecto, se basa en conocer las diferentes características que tiene la plaza, conocer sus alrededores, y las diferentes maneras de dar uso a este espacio público. Esto lo convierte en un proyecto innovador y lúdico, y amplio en el que podemos aprender sobre diferentes temas, porque compatibiliza el aprendizaje con el entretenimiento. Durante el proyecto existen numerosos roles que interpretar, y, a la vez, fomenta la creatividad tanto del alumno como del educador. En él, o con él, podemos tratar diferentes aspectos cotidianos.

Los objetivos específicos planteados para este proyecto son:

- Reconocer la plaza como un espacio de encuentro en la ciudad.
- Conocer e identificar los elementos de una plaza, y más concretamente la plaza Inmaculada.
- Elegir las acciones que se permiten realizar en la plaza Inmaculada.
- Diferenciar las funciones de la plaza Inmaculada.
- Adecuar el comportamiento en las situaciones de juego.

Para realizar el proyecto, como base utilizo los intereses del niño fomentando en todo momento su curiosidad para descubrir diferentes aspectos de las plazas e investigar en libros, internet con los padres y/o familiares, y con ello adquirir nuevos aprendizajes significativos.

#### *4.3.3. Contextualización*

El contexto para el que he diseñado este programa, ha sido el colegio público CEIP



El Parque, Huesca. Ubicado en la zona del casco histórico de Huesca. Este centro se compone de aulas de educación infantil y de educación primaria 9 + 18 unidades distribuidas, para este curso académico.

El *nivel socio-económico* del alumnado podría calificarse de nivel medio, y otra característica destacable es la multiculturalidad existente en el colegio debido a las diferentes nacionalidades, razas, y religiones de los alumnos. La mayoría de la población se dedica al sector secundario y terciario, los cuales son la base de la actividad económica de las familias. Su economía está basada en la sector empresarial, y comercial son lo que más predominan y el sector servicios.

*Recursos socioculturales:* El barrio posee muchos recursos necesarios para la vida cotidiana, como más importantes destacamos: zona ajardinada con parques infantiles, comercialmente está bien atendido con supermercado, farmacia, papelería, y superficie comercial. Cuenta también con centros religiosos, polideportivo, hospital de la Seguridad Social.

#### 4.3.4. Temporalización

La duración del proyecto va a ser de dos semanas, es decir de diez días lectivos, desde el día 9 de Mayo del 2016 al 20 de Mayo del 2016, durante este tiempo aprenderemos a través de “La Plaza” y con ella.

Cada día al comenzar la sesión se realizará una asamblea sobre las rutinas y otra seguidamente sobre el proyecto.

Los martes por la tarde se pondrá en práctica sus habilidades motoras y creativas, con la sesión de psicomotricidad.

Los miércoles es el día dedicado a la realización de los talleres.

Todos los jueves por la tarde será el momento de la realización de diferentes experimentos.

Lunes 9: Presentación/investigación. Jugamos a ser carteros

Martes 10: Experto. Jugamos a ser guías. Jugamos a ser fotógrafos.

Miércoles 11: Talleres.

Jueves 12: Jugamos a ser pintores. Jugamos a investigar. Experimento.

Viernes 13: Jugamos a ser guías. Jugamos a jugar.

Lunes 16: Jugamos a ser arquitectos. Jugamos a ser periodistas.

Martes 17: Jugamos a ser periodistas

Miércoles 18: Talleres

Jueves 19: Jugamos a ser expertos de la plaza. Experimento

Viernes 20: Jugamos a ser guías. Jugamos a hacer teatro

#### *4.3.5. Objetivos y Contenidos*

Después de haber estudiado el documento, he seleccionado los objetivos y contenidos de cada una de las áreas del segundo ciclo de Educación Infantil que se persiguen con este proyecto, han sido extraídos de la ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.

Tabla 1.

Área: <b>1. CONOCIMIENTO DE SI MISMO Y AUTONOMIA E INICIATIVA PERSONAL</b>	
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>
<p>1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal y valorando la diversidad como una realidad enriquecedora.</p> <p>5. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.</p> <p>6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y</p>	<p><b>Bloque I: El cuerpo y la propia imagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.</li> <li>- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias.</li> <li>- Valoración y actitud positiva ante las manifestaciones de afecto de los otros, respondiendo de forma ajustada.</li> </ul>
	<p><b>Bloque II: Juego y movimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.</li> <li>- Control postural: el cuerpo y el movimiento. Valoración de las posibilidades que adquiere con la mejora en la precisión de movimientos para su desenvolvimiento autónomo.</li> <li>- Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y</li> </ul>

<p>requerimientos de los otros en actividades cotidianas y de juego, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración y evitando comportamientos de sumisión o dominio.</p> <p>7. Aceptar las pequeñas frustraciones y reconocer los errores propios, manifestando una actitud tendente a superar las dificultades que se plantean, buscando en los otros la colaboración oportuna cuando sea necesario y aceptando la ayuda que le prestan los demás.</p>	<p>expresivas propias y de los demás. Iniciativa para aprender habilidades motrices nuevas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nociones básicas de coordinación, control y orientación de movimientos.</li> <li>- Control activo y adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación.</li> <li>- Representación de la acción, el espacio y el movimiento mediante la palabra, el dibujo, el modelado y la construcción.</li> </ul> <p><b>Bloque III: La actividad y la vida cotidiana.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las actividades de la vida cotidiana. Iniciativa y progresiva autonomía en su realización. Regulación de la propia conducta en función de las peticiones y explicaciones de los otros, satisfacción por la realización de tareas y sentimiento de eficacia.</li> <li>- Conocimiento y respeto a las normas que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas y seguimiento de su desarrollo. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en la realización de las mismas.</li> <li>- Adquisición progresiva de hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás.</li> <li>- Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.</li> </ul>
--	--

Tabla 2.

Área: <b>2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO</b>	
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>
<p>1. Observar y explorar de forma activa su entorno, generando preguntas, interpretaciones y opiniones propias sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento y comprensión.</p> <p>2. Establecer algunas relaciones entre las características del medio físico en el que vive o las de otros lugares y sus respectivas formas de vida.</p> <p>7. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunos de sus cambios, relaciones y transformaciones, utilizando distintas habilidades para comprenderlo y desarrollando actitudes de cuidado, respeto</p>	<p><b>Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medida</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos.</li><li>- Exploración e identificación de situaciones en que se hace necesario medir. Interés y curiosidad por los instrumentos de medida. Aproximación a su uso.</li><li>- Situación de sí mismo y de los objetos en el espacio. Posiciones relativas. Realización de desplazamientos orientados. Interés y curiosidad por los diferentes recursos de localización espacial (mapas, planos...)</li><li>- Conocimiento e iniciación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.</li></ul>

<p>y responsabilidad en su conservación.</p> <p>8. Mostrar interés por asumir responsabilidades en la realización de tareas en grupo, desarrollando actitudes de ayuda y colaboración en un ambiente de respeto mutuo.</p>	<p><b>Bloque II: Acercamiento a la naturaleza</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Inicio en la utilización de habilidades para construir y comunicar el conocimiento adquirido, como: formular preguntas; realizar observaciones; buscar, analizar, seleccionar e interpretar la información; anticipar consecuencias; buscar alternativas; etc. Verbalización de las estrategias que utiliza en sus aprendizajes.</li></ul>
	<p><b>Bloque III: La cultura y la vida en sociedad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Identificación de los primeros grupos sociales de pertenencia. Utilización de estrategias de actuación autónoma y adaptada a cada uno de ellos.</li><li>- Incorporación progresiva de pautas adecuadas de comportamiento democrático, disposición para compartir y para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma, atendiendo especialmente a la relación equilibrada entre niños y niñas.</li><li>- Utilización de los medios de comunicación como fuentes de información y para el ocio.</li></ul>

Tabla 3.

Área: <b>3. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN</b>	
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>
<p>1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.</p> <p>3. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.</p> <p>6. Descubrir y explorar los usos sociales de la lectura y la escritura iniciándose en su utilización y funcionamiento,</p>	<p><b>Bloque 1. Lenguaje verbal</b></p> <p><b>a. Escuchar, hablar y conversar.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos y para regular la propia conducta y la de los demás. Interés y gusto por expresarse.</li> <li>- Comprensión y reproducción de textos de forma oral. Escucha activa y participación en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales. Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones.</li> <li>- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio comunicativo, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto, así como de otras normas sociales de relación con los demás.</li> </ul> <p><b>b. Aproximación a la lengua escrita.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar, comprender e interpretar algunos de sus elementos.</li> </ul>

<p>valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.</p> <p>7. Explorar y disfrutar las posibilidades comunicativas para expresarse plástica, corporal y musicalmente participando activamente en producciones, interpretaciones y representaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciación en el uso de la lectura y la escritura para cumplir finalidades reales. Gusto por producir mensajes escritos en diferentes soportes (papel, ordenador...) e interés por mejorar sus producciones. Iniciación al conocimiento del código escrito a través de palabras, frases y diferentes textos.</li> <li>- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas o escuchadas a través de otros recursos.</li> </ul>
	<p><b>c. Acercamiento a la literatura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.</li> <li>- Utilización de las bibliotecas con respeto y cuidado, valoración de la biblioteca como recurso informativo, de entretenimiento y disfrute, así como de otros recursos virtuales.</li> </ul>
	<p><b>Bloque II: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciación en el uso social de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación (ordenador, cámara, reproductores de sonido e imagen).</li> <li>- Acercamiento a producciones audiovisuales, como películas, documentales, dibujos animados o juegos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.</li> </ul>
	<p><b>Bloque III: Lenguaje artístico.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación, descubrimiento y exploración de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (punto, línea, forma, color, textura, espacio...)</li> <li>- Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias o fantasías, a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales, utensilios y técnicas, con finalidad creativa y</li> </ul>



	<p>decorativa.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Interpretación y valoración progresivamente ajustada de diferentes tipos de obras plásticas presentes en el entorno y de otras que resulten de interés.</li><li>- Reconocimiento, reproducción y creación de sonidos y ritmos sencillos del entorno natural y social y discriminación de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).</li></ul>
--	--

#### *4.3.6. Actividades*

Antes de la explicación de las actividades llevadas a cabo en el proyecto, me gustaría destacar las rutinas que se llevarán a cabo cada día. Al comenzar la clase, se realizará una asamblea que constará de dos partes: en la primera se marcan las rutinas del día y se designa el encargado del día; y en la segunda se escuchan las informaciones aportadas por los alumnos sobre las inquietudes y curiosidades –por ejemplo, qué es una plaza, cómo era antes la plaza Inmaculada, fiestas que se realizan en esta plaza, etc... surgidas el día anterior, de modo que todos los participantes de la asamblea aprenden nuevos conocimientos de la plaza.

En la zona preparada para la lectura se leerán en voz alta cuentos o un capítulo del libro seleccionado para esta semana, se cantarán canciones sobre la plaza, o recitarán poesías relacionadas con la plaza.

Cuando terminamos de realizar una de las tareas propuestas, los alumnos/as podrán utilizar los rincones del aula de manera libre, ayudar a terminar la realización de la tarea a los componentes de su trío cooperativo u amigos.

Al finalizar la tarde, se realizará una autoevaluación de comportamiento.

Estas actividades, junto con la metodología están desarrolladas anteriormente con más precisión y detalle en el apartado: 4.2. Planteamiento general, p. 32.

*Lunes 9:*

Durante el periodo de la asamblea del proyecto introduciremos el concepto de la plaza, a través de herramientas como el video, fotografías y Google Earth plasmado en la pizarra digital del aula. De este modo podrán observar la plaza, sus alrededores, los caminos que hay que seguir para llegar a la plaza, los comercios que hay en el entorno, etc... Además se realizarán preguntas sobre la plaza para conocer sus ideas previas, y ser conscientes de lo que ya saben y qué es lo que pueden llegar a aprender para guiarles en su aprendizaje como educadores.

Se realizarán preguntas como: ¿Para qué sirve una plaza?, ¿Cómo debería hacerse, o equiparse una plaza?, ¿Dónde se podría construir una plaza como la deseada? Durante este debate iremos enseñando fotografías y dibujo en las que verán acciones que se

realizan en las plazas. Se irán mostrando poco a poco, para que todos los niños las puedan ver detenidamente.

Este día se plantea como introductorio al tema de la plaza, además de hablar sobre qué usos tiene, explicaremos a los alumnos lo que vamos a trabajar durante estas semanas, para que ellos mismos sepan previamente todo lo que se va a realizar con el objetivo de traer información propia todos los días para compartir en la asamblea con todos.

Otra de las actividades de este mismo día será “jugamos a ser carteros”: escribir una carta para las familias solicitando ayuda para obtener información sobre la plaza. La maestra escribirá su nuevo proyecto y los alumnos colorearán con ceras el dibujo de una plaza para llevárselo a casa.

#### *Martes 10:*

El alumno experto realizará su exposición a todos sus compañeros sobre el tema en el que se ha especializado.

“Jugamos a ser guías”: Consiste en una salida a la plaza, a la que llegaremos a través de una serie de pistas colocadas anteriormente por la educadora. Estas pistas nos informarán del camino que tenemos que seguir hasta llegar a otra pista y poder llegar a la plaza, con ello conseguimos trabajar la educación vial, y el espacio.

Una vez lleguemos a la plaza, “jugamos a ser fotógrafos” realizaremos con la cámara de fotografías del aula fotos de la plaza para un posterior juego, tratando esta salida como una iniciación al proyecto sobre la plaza.

#### *Miércoles 11:*

El día se basará en la realización de diferentes talleres:

- A. Realizamos el sello de calidad de plazas, para darles autenticidad. Tendremos una libreta con diferentes plazas de nuestra ciudad y cuando vayamos a verlas comprobaremos si cumple las características, y si es así, la sellaremos en nuestro librito.

- B. Coger un libro de la biblioteca y describiremos qué es lo que más les gusta o una frase del libro y hacer un dibujo de esté.
- C. Describir qué se ve en la fotografía con frases completas, y colorearlo al gusto.
- D. Caballete con pinturas de dedo dibujan lo que es una plaza para ellos.

*Jueves 12:*

“Jugamos a investigar” sobre la plaza, qué es, tipos de plazas, puestos de tiendas que podemos encontrar, gente que hay en las plazas, y características con la información que traen de casa y el ordenador.

“Jugamos a ser pintores”: realizar el cartel “perdonen las molestias estamos jugando para vosotros”, (Tonucci, F., 2004). Este cartel se realizará en un trozo de tela blanca donde estarán las letras construidas y ellos decorarán la tela como quieran.

Durante la tarde se realizará un experimento ya que este día serán los padres quienes tengan un rato para realizar actividades preparadas por ellos para sus hijos/as. En este caso el experimento que se va a realizar va a ser de papel reciclado.

*Viernes 13:*

“Jugamos a ser guías” la educadora les dará a los alumnos indicaciones con las zonas por las que tenemos que pasar para llegar a la plaza.

“Jugamos a jugar” en la plaza realizarán juegos libres con materiales de la calle y otros materiales proporcionados por la educadora. Además una de las actividades será colgar el cartel realizado el día anterior.

Al regreso a la escuela se evaluará la salida, se concluirán las ideas, para llevar a cabo la evaluación.

*Lunes 16:*

“Jugamos a ser arquitectos” realizando una maqueta de reconstrucción de la plaza, por grupos de 4/5 personas, con la intención de agrupar todas las partes. La realización de la maqueta se hará con las fotografías que hemos sacado el día anterior, unos harán los bancos de la plaza, otros las personas, los árboles, los diferentes comercios, el

monumento, etc... a través de diferentes materiales reciclables, plastilina, papel celofán, y gomets.

“Jugamos a ser periodistas” técnica de la entrevista explicada anteriormente en la que por parejas se hacen preguntas sobre la plaza, por ejemplo, qué es lo que más les ha gustado, qué encontraron diferente a otras plazas... Luego lo expresarán al resto de los compañeros.

*Martes 17:*

“Jugamos a ser periodistas” para obtener información sobre la plaza, pero esta vez con las personas que nos encontremos cuando lleguemos a la plaza. Para ello realizaremos diferentes actividades:

1. Iremos a la plaza todos juntos
2. Crearemos grupos de periodistas, cámaras,
3. Preguntaremos sobre la plaza a las personas que pasan por esta.
4. Pondremos esta información en común.

*Miércoles 18:*

El día se basará en la realización de diferentes talleres:

- A. Manipulación de arcilla para hacer los arcos de la plaza que hemos ido a ver.
- B. Acrónimos sobre la plaza. (Plaza, estatua, arcos)
- C. Puzzle de la plaza: Será una de las fotografías hechas por los alumnos.
- D. Caballete con pinturas de dedo dibujan lo que es una plaza para ellos. O cómo debería ser una plaza para nosotros.

*Jueves 19:*

“Jugamos a ser expertos de la plaza” con la realización de un LAPBOOK, dossier individual sobre la plaza. En él desarrollaremos todo lo aprendido sobre éste, plazas que hay en Huesca junto con su fotografía, características de una plaza, y todas actividades realizadas de este proyecto.

Por la tarde se realizará un experimento-actividad sobre el reciclaje ya que este día serán los padres quienes tengan un rato para realizar actividades preparadas por ellos

para sus hijos/as. En este caso el experimento que se va a realizar va a ser del reciclaje. Tendremos un mural con los diferentes tipos de contenedores y esconderemos por la clase distintos tipos de residuos para que los alumnos los encuentren y clasifiquen por contenedores.

*Viernes 20:*

“Jugaremos a ser guías” para ir del colegio a la plaza de la Inmaculada, a través de diferentes pistas colocadas por la educadora previamente, que nos indicarán el camino que debemos seguir para encontrar la siguiente pista o la plaza. Una vez lleguemos a la plaza pondremos el cartel que hemos realizado con la frase de Francesco Tonucci, 2004 “perdonen las molestias estamos jugando para vosotros”.

“Jugamos a hacer teatro” en la propia plaza. La educadora llevará a la plaza materiales necesarios del rincón de disfraces del aula y material musical, como instrumentos y canciones. Nos disfrazaremos, y recrearemos las fiestas que se hacían en la plaza, el comercio de esta, etc....

#### *4.3.7. Criterios y técnicas de evaluación.*

La evaluación la realizo con la finalidad de que nos sirva para orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje e introducir las medidas de mejora convenientes para favorecer la consecución de los objetivos educativos. Siguiendo la Orden ECI/3960/2007 la evaluación a realizar debe ser global, continua y formativa. Puesto que con este proyecto pretendo valorar el proceso de aprendizaje y proporcionar datos relevantes para tomar decisiones individualizadas. A estos efectos, los criterios de evaluación se utilizarán como referentes para la identificación de las posibilidades y dificultades de cada niño.

El tipo de evaluación que utilizo es la observación sistemática, es decir, procedimiento por el cual recogemos información para la investigación. Es un acto de mirar algo sin modificarlo con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener conclusiones sobre ello (Murillo, N. 2012/13). Este proceso nos servirá para la realización de recogida de datos, que anotaremos en una hoja de observaciones en la que registraremos conductas que consideramos de interés durante la duración de la actividad.

Las actividades realizadas en este proyecto son abiertas y flexibles para poderlas adecuar en cualquier momento a las características de los alumnos/as del aula. Conforme realicemos las diferentes actividades realizaré una autoevaluación para desarrollar el grado de efectividad que hemos conseguido con la actividad. De este modo, será posible hacer modificaciones si algo ha salido mal con el grupo.

Como he dicho anteriormente la evaluación se va a realizar a través de la observación, la cual quedará plasmada en una tabla de control en la que se registrarán anotaciones de las conductas que consideramos de interés durante la duración de las actividades. Esta tabla hará referencia a una serie de conductas o comportamientos, y en ella podremos valorar al niño o al grupo.

Tabla 4. Ejemplo de la tabla de control.

	<b>Conseguido</b>	<b>Bastante</b>	<b>En proceso</b>	<b>Comenzando proceso</b>	<b>Observaciones:</b>
<b>Actitud que ha tenido durante el desarrollo de la actividad.</b>					
<b>Participación en la actividad y con los compañeros.</b>					
<b>Comportamiento con los demás alumnos.</b>					
<b>Cooperación con los compañeros</b>					
<b>Escucha de manera activa al resto de sus</b>					

<b>iguales.</b>					
<b>Creatividad desarrollada durante la actividad</b>					

Además realizaremos una autoevaluación del educador en la que tendrán que valorarse del 1 al 5, siendo 1 el peor y 5 el mejor, completando el siguiente ejemplo de tabla para hacer una evaluación y conclusión global de su trabajo realizado.

Tabla 5. Autoevaluación del educador.

<b>Objetivos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Grado en que se ha realizado la tarea</b>						
<b>Nivel de expresión</b>						
<b>Mi ilusión respecto a la tarea</b>						
<b>Comunicación</b>						
<b>Renovación de la motivación</b>						
<b>Cumplimiento de la temporalización adecuada</b>						

Por otro lado realizaré una autoevaluación para que sean ellos quienes reconozcan lo que han aprendido y asienten finalmente los conocimientos, respondiendo si son o no son capaces de realizar las 5 destrezas que se pretenden desarrollar: escuchar, hablar,



conversar, leer, escribir. Este tipo de evaluación será realizada con el objetivo de seguir fomentando la autonomía del alumno, para ganar confianza en sí mismo y aprender a valorarse. Les ayudará a los alumnos a replantearse conceptos y preguntarse a ellos mismo si han conseguido adquirirlos o todavía están en el proceso de adquisición. En ella también se les preguntará si les ha gustado, la preferencia que tenían, y algo que les hubiera gustado hacer y no se ha hecho.

#### **4.4. Las familias.**

La colaboración entre la escuela y la familia es importante mantenerla a lo largo de todo el curso de tal forma que ambas compartan información y contribuyan al desarrollo del niño/a. Además deben formar parte del proceso educativo de sus hijos y desde el centro se les invita a participar activamente en este tipo de aprendizaje para ayudar a integrar los conocimientos, para conocer no solo el producto, sino también el proceso del trabajo, y el comportamiento de sus hijos dentro del aula. Como he mencionado anteriormente durante los proyectos las familias están involucradas ayudándoles a obtener información acerca del tema que se está trabajando, y con su participación dentro del aula en determinadas actividades.

Basándome en las ideas de Bolívar A. (2006), cabe destacar, que tanto la escuela como la familia y los medios de comunicación, son los principales agentes y contextos de educación que desempeñan un importante papel educativo en los alumnos.

Para mantener esta colaboración, el educador dispone de diferentes actuaciones entre la escuela y la familia. Según las Instrucciones del 1 de septiembre del 2015, del Secretariado General Técnico del departamento de educación, cultura y deporte para los centros de educación infantil y primaria y de educación especial de la comunidad autónoma de Aragón en relación con el curso 2015-2016 donde se establece que se tendrá al menos una entrevista individual cada año con cada familia y tres reuniones generales con todas las familias. Además de las entrevistas, se puede colaborar con la familia a través de diferentes técnicas.

- Mural de hábitos. La adquisición de los hábitos ha de ser una tarea conjunta y compartida entre la escuela y la familia. Para ello se ofrecerá un mural para que el alumno se lo lleve a casa y refuerce los hábitos trabajados durante el curso en la escuela.
- Carta de información. Al inicio de cada proyecto nuevo se entregará a las familias una carta con la presentación de los contenidos de la unidad, las canciones y los recursos orales, así como las observaciones que el maestro considere oportunas.
- Participación de las familias en la escuela, a través de 1 sesión a la semana por la

tarde, donde ellas son las que preparan las actividades para sus hijos, como juegos manipulativos, experimentos, cocina, juegos en el patio, salidas del centro, etc...

- Informe para las familias. Al finalizar el proyecto, en el que se evalúan los contenidos aprendidos.

#### *4.4.1. Principios del juego para la familia*

Es fundamental reunirnos con los padres individualmente o colectivamente, y como educadores debemos ofrecerles determinadas pautas para fomentar el juego con sus hijos. Siendo estas actividades realizadas de manera casual, como un juego más del día, sin imponerlas y sin ser autoritarios ni serios a la hora de realizarlas. Algunas de las actividades que propone la guía práctica para madres, padres y profesorado, Crecer Jugando (Letosa et al, (S.f)), son:

- Dejarles espacios y no prever los espacios para jugar
- Juegue con sus hijos, obsérvelos y hable con ellos.
- Anime a sus hijos a que se comuniquen y compartan sus experiencias de juego.
- Deje que exploren, que aprendan jugando.
- Juegos de mesa o juegos con reglas: pueden fomentar la participación, colaboración, comunicación, conocimiento mutuo, razonamiento, enseñar a aceptar la derrota, a saber ganar.
- Juegos de lenguaje: razonamiento verbal, enriquecer vocabulario, motivación para el aprendizaje.
- Construir rompecabezas en equipo de distinto número de piezas en función de la edad de los niños/as.
- Manualidades, dibujo, expresión plástica.
- Cocinar recetas sencillas o complejas en función de las edades de los niños/as.
- Lecturas colectivas (cuentos, novelas, periódicos, revistas, poesía, teatro).
- Representar cuentos (clásicos o inventados) con títeres. Ir rotando los miembros de la familia en los papeles de titiritero y público.
- Patinar.
- Visitar los museos de la ciudad.
- Visitar el parque de atracciones.

- Salir al campo.
- Jugar al aire libre (deportes, juegos tradicionales).
- Ir al teatro, al cine, a un concierto de música clásica o música pop y después comentar las obras o películas.
- Indagar sobre temas de interés para los niños/as.
- Ver la TV con ellos/as y analizar sus contenidos, imágenes, lenguaje.
- Jugar juntos a los videojuegos.
- Jugar a mímica.

#### *4.4.2. Evaluación del juego en familia*

Tras la lectura de las pautas sugeridas, se requerirá a las familias la realización de una evaluación de las mismas al aplicarlas a sus respectivos hijos. Estas cuestiones planteadas también irán enfocadas a la cantidad de actividades que han realizado, la frecuencia de su realización, la propensión del niño a realizarlas, y otros aspectos que aporten al docente una visión del entorno familiar que cada alumno disfruta.

Cada una de las cuestiones será tipo encuesta. Deberá puntuarse del 1 al 4 para hacer más simple y legible la respuesta a cada cuestión de cara al docente. Además, para dar la posibilidad de aportar detalles importantes que no caben en la puntuación citada anteriormente, se abrirá un espacio para las observaciones y sugerencias que los padres quieran proponer.

#### **4.5. Futuros métodos para la educación a través del juego tanto para profesores, como para padres.**

A continuación se muestran tres nuevos métodos que se podrían emplear para poder seguir trabajando en este campo. El aprendizaje a través de ellas es novedoso y puede aportar un valor añadido frente a los métodos de aprendizaje tradicionales en cuanto a los aspectos lúdicos. Son nuevas estrategias metodológicas, con las que podemos jugar a la vez que enseñar un aprendizaje. Podemos decir que son nuevas tecnologías.

*Realidad aumentada.* Es una tecnología que nos permite aumentar un contenido virtual sobre un objeto real. Podemos acceder a este contenido virtual a través de un ordenador con una webcam, un smartphone, o una tablet. (Reina, S. & Reina, M., 2015). Una de las actividades que podemos realizar a través de la realidad aumentada es leer un cuento sobre la plaza en 4D.

*Códigos QR.* Son códigos de respuesta rápida que permiten guardar información en una matriz de puntos. Para poder leerlos necesitamos un móvil, ordenador, tablet, y conexión a internet. (Reina, S. & Reina, M., 2015). La actividad propuesta para realizar en este proyecto a través de los códigos QR, podría darse de diferentes formas, por ejemplo: las pistas que nos llevan desde el aula hasta la plaza estén hechas por códigos QR.

*Beebot.* Consiste en desplazar un robot con forma de abeja por una plantilla organizada en cuadrantes. Mediante esta tecnología podemos aprender el dominio del espacio. Una actividad aplicada al proyecto será plasmar sobre la plantilla el camino a recorrer desde el colegio hasta la plaza.

Como dice Francesco Tonucci, una de las misiones de la escuela debe ser el lugar donde los chicos aprendan a manejar y usar bien las nuevas tecnologías, donde se transmita un método de trabajo e investigación científica, se fomente el conocimiento crítico y se aprenda a cooperar y trabajar en equipo porque en estos momentos la misión de la escuela ya no es enseñar cosas, ya que eso lo hace mejor la TV o Internet (Tonucci, F., 2008).

Finalmente las tecnologías son un gran invento pero a su vez son un instrumento que solo vale si el que lo utiliza es bueno. Por eso los buenos maestros no solo necesitan estos instrumentos, ¡los estaban esperando! Pero no serán las nuevas tecnologías las que mejoren las escuelas sino los buenos maestros (Tonucci, F., en Tiching 2013).

## CONCLUSIÓN

Respecto al análisis de las teorías desarrolladas en este trabajo sobre los principales autores que han estudiado el juego, la concepción del juego como una parte fundamental en la vida, en la educación y en el desarrollo del ser humano está completamente justificada. Estos autores aportan las ideas suficientes para otorgar al juego el papel principal en la educación de nuestros niños.

El marco legislativo, del mismo modo que los autores citados, apoya el concepto de juego como instrumento de enseñanza-aprendizaje y la importancia que se le da, tiene una evolución histórica creciente. Sin embargo, la legislación no otorga al juego la misma importancia que a otras herramientas educativas por lo que parece necesario un refuerzo sobre el papel y la aplicación del juego en las aulas.

Por otro lado, Francesco Tonucci en su obra “La ciudad de los niños” desarrolla ideas que aportan valor añadido a la concepción del juego como vehículo de la educación. Este autor, por su dilatada experiencia sobre los niños y con los niños, ha servido de soporte para la propuesta práctica desarrollada en este trabajo y también debe ser considerado para diseñar nuevas propuestas educativas que avancen hacia el aprendizaje a través del juego y adaptado a las preferencias del alumnado. Realizando esta propuesta me he dado cuenta del papel primordial que Tonucci otorga al juego a lo largo de la vida del niño tanto en la familia, como en la escuela y en la calle. Además, Tonucci afirma que el juego une a los niños de diferentes edades e incluso de diferentes culturas. Esta es la razón por la que yo en mi propuesta he querido que la escuela salga a la calle, realizando el proyecto de la plaza y de esta manera combinando la importancia del juego con la relevancia de que el juego se realice en la calle.

La propuesta práctica la planteo como una oferta hacia los colegios que aplican la filosofía contenida en La ciudad de los niños. Concretamente, hacia los colegios de la ciudad de Huesca que aplican esta filosofía con el asesoramiento de la asociación “La ciudad de los niños y las niñas de la ciudad de Huesca”. Además, esta propuesta la planteo también como una oferta para aquellos colegios que quieran llevarla a la práctica de una forma parcial, es decir, aplicando únicamente alguna de las dos partes.

De forma más concisa, la propuesta desarrollada en estas páginas es una aplicación de las ideas y los conceptos expuestos en el trabajo a través de actividades,

metodologías, proyecto, y nuevas tecnologías basadas en el juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje. La totalidad de la propuesta práctica está enmarcada en la legislación aplicable y supone una demostración de que es posible trasladar a las aulas una metodología lúdica para que, además de aprender, los niños estén motivados y divertidos mientras aprenden.

Como conclusión personal, a través la realización de este trabajo he descubierto que entender el juego como una enseñanza es mucho más complejo de lo que en un principio podía imaginarme. Este trabajo supone mi aportación personal para el intento de transformar el modelo de enseñanza vigente en España dándole al juego un papel fundamental de modo que los alumnos y alumnas aprendan y se desarrollen a través del juego. También es posible reconocer la complejidad que esta transformación entraña cuando comienza el proceso de involucración en el cambio, pero al ver el resultado los inconvenientes superados son la parte menos importante. Por último, he de apuntar que el papel del docente es fundamental para lograr la transformación del modelo de enseñanza y lograr que nuestros hijos aprendan jugando, y este papel debe ser complementado por las familias cuando los niños no están dentro del horario lectivo.

Para finalizar esta conclusión, me gustaría destacar que a pesar de que utilizo el juego en algunos aspectos como con la dimensión instrumental, considero totalmente necesario el tiempo libre sin pautas ni organización para que los niños y niñas disfruten y aprendan de forma autónoma.



## BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- AIJU Instituto Tecnológico del juguete: guía del juguete 98-99. Consultado (10 Mayo 2015). Recuperado de: <http://www.guiaaiju.com/2009/articulos/07-tipos-de-juego-segun-el-sistema-esar.php>
- Algás, P., Ballester, J., Carbonell, L., Díez, M. y otros (2012). *Los proyectos de trabajo en el aula. Reflexiones y experiencias prácticas*. Barcelona: Graó
- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Aique grupo editor S.A.
- Bolívar, A. (2006). *Familia y escuela*. Revista de educación, (336), 119-146. Universidad de Granada. Consultado: (27 Mayo 2015) Recuperado de: <http://www.revistaeducacion.mec.es/re339/re339a08.pdf>
- D.de P. (2010). *Francesco Tonucci: investigar en le escuela*. Consultado: 27 Junio 2015). Recuperado de: <https://colectivoeducadores.files.wordpress.com/2010/02/francesco-tonucci-investigar-en-la-escuela.pdf>
- Declaración de los derechos del niño, (Adoptada por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959)
- Carmen (2009). *Se aprende más jugando que estudiando: entrevista a Francesco Tonucci*. Consultado: (10 Marzo 2015). Recuperado de: <http://www.elblogalternativo.com/2009/08/02/se-aprende-mas-jugando-que-estudiando-entrevista-a-francesco-tonucci-ninologo/>
- Coleaventura. (2014). *Francesco Tonucci la metodología en Educación Infantil*. Consultado: (4 Junio 2015). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LSosznCeQs>
- Letosa J., Millán, T., Rech, I., Soler, J., (S.f.). “*Crece Jugando. Guía práctica para madres, padres y profesorado*”. Consultado (7 Marzo 2015). Recuperado de: <http://www.aulaviolenciadegeneroenlocal.es/consejos Escolares/archivos/crece.jugando.pdf>
- Fundación Arcor. (2014). *Más juego, más movimiento: más infancia 1*. Consultado (27 Febrero 2015). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=4ImsE8kgxoA>
- Fundación Arcor. (2014). *Más juego, más movimiento: más infancia 2*. Consultado (27 Febrero 2015). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI>

- Fundación Arcor. (2014). *Más juego, más movimiento: más infancia 3*. Consultado (27 Febrero 2015). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ITAVFmh1aaw>
- García, A., LLull, J., (2009). *El juego y su metodología*, Editex.
- González, M., Francisco, M. & Pablo, P. (2010). *Didáctica de la educación Infantil*, Santillana.
- Gross, K. En: Elkonin, D.B., (1985). *Psicología del juego*. Madrid.
- Gutiérrez, M. (2004). *La bondad del juego, pero...*; Escuela Abierta, Nº 7, p. 153-182.
- Instrucciones del 1 de septiembre del 2015, del Secretariado General Técnico del departamento de educación, cultura y deporte para los centros de educación infantil y primaria y de educación especial de la comunidad autónoma de Aragón en relación con el curso 2015-2016.
- IRIF, S.L. (S.F.), Publicaciones, Libros y revistas de Pedagogía, GRAÓ. Barcelona. Consultado (14 Junio 2015). Recuperado de: <http://www.grao.com/autors/francesco-tonucci-frato>
- Ley Orgánica Educación 2/2006, del 3 de mayo, España. (LOE)
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. España. (LOMCE)
- Ley 23.849, Convención sobre los derechos del niño (Adoptada por la Asamblea General de Naciones Unidas en su resolución de 20 de noviembre de 1989)
- Montolio Pastor, R., Cervella Martínez, L. (2008) *Una escuela de todas (las personas) para todas (las personas)*. REICE-Revista Electrónica sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. Vol 6, Nº 2.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid.
- Murillo, N. (2012/2013). *Observación en la escuela*. Universidad de Zaragoza.
- Nietzsche, F. (1986), *Humano, demasiado humano*, Editores Mexicanos Unidos
- ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. BOA 14 de abril del 2008. Aragón.
- ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. España.
- Real Academia Española, (2012). *Diccionario de la lengua española*. Madrid.

- Reina, S. & Reina, M. (2015). *Códigos QR y Realidad Aumentada en el aula*. Miao, materia prima para mentes curiosas. Edelvives.
- Rodriguez, E. M., & Costales, S. V., (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. MAGISTER. Revista Miscelánea de investigación, N° 22, p.7-22.
- Rodríguez, R. & Rubia, F., (2012), *Francesco Tonucci: “El reto es pasar de una escuela para pocos a una escuela para todos”*, Fórum Aragón, núm. 4.
- Romera, M., (2013), *“Como hacer para que nos guste leer”* TANTANGRAM, Edelvives.
- Romera, M., (S.f.). *Asociación pedagógica Francesco Tonucci*. Consultado (27 Junio 2015) Recuperado de: <http://www.apfrato.com/>
- Romero, V., & Gómez, M. (2008), *El juego infantil y su metodología*, Altamar.
- Sanuy, C. (1998) *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Sarlé, P. (S.f.) *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires.
- Teorías del juego. (2012). Consultado (15 Febrero 2015) Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Tiching. (2013). *Tonucci: “El alimento de la escuela debería ser la experiencia de los niños”*. Consultado (14 Junio 2015) Recuperado de: <http://blog.tiching.com/francesco-tonucci-el-alimento-de-la-escuela-deberia-ser-la-experiencia-de-los-ninos/>
- Tonucci, F. *“La misión principal de la escuela ya no es enseñar cosas”*. Consultado (08 Febrero 2015). Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1085047-la-mision-principal-de-la-escuela-ya-no-es-ensenar-cosas>
- Tonucci, F.: *investigar en la escuela*. (2010). Consultado (20 Junio 2015). Recuperado de: <https://colectivoeducadores.files.wordpress.com/2010/02/francesco-tonucci-investigar-en-la-escuela.pdf>
- Tonucci, F. (1975). *La escuela como investigación*. Avance
- Tonucci, F. (2004). *Cuando los niños dicen basta*. Fund. German Sanchez Ruipérez
- Tonucci, F. (2004). *La ciudad de los niños*. Fund. Germán Sanchez Ruiperez
- Tonucci, F. (2010). *Con ojos de niño*. Losada
- Tonucci, F., (2015). *La ciudad de los niños*. Graó
- Vizcaíno, I. (2008). *Guía fácil para programar en Educación Infantil (0-6 años). Trabajar por proyectos*. Madrid: Wolters Kluwer Educación.

Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

Vygotski, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Barcelona: