

Índice

Introducción	5
PRIMERA PARTE	7
Capítulo 1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS	9
1.1. Elementos metodológicos	11
Actividad	11
Constructivismo y aprendizaje significativo	11
Globalización	12
1.2. Consideraciones en torno al juego	12
Carácter lúdico y sensorial	12
El juego en la Educación Infantil	13
Importancia de la actividad lúdica	14
El valor social del juego	14
Juguetes educativos y juguetes didácticos	15
1.3. Aspectos organizativos en el Proyecto	16
Distribución del tiempo y del espacio	16
Distribución de las fichas	16
El juego-trabajo por rincones	17
Distribución del juego-trabajo	18
Capítulo 2. CONTENIDOS CURRICULARES	23
2.1. El conocimiento del propio cuerpo y el de los demás	25
2.2. La observación y exploración del entorno familiar, natural y social ...	30
2.3. La adquisición de las habilidades comunicativas y del lenguaje	37
2.4. La representación numerica	62
2.5. La expresión artística y la creatividad: Educación plástica	72
2.6. La expresión artística y la creatividad: La expresión musical y corporal	79
Bibliografía	85
SEGUNDA PARTE	87
Capítulo 3. MATERIALES Y PROPUESTAS DIDÁCTICAS	89
3.1. Organización pedagógica de una Unidad Didáctica	91
3.2. Edad 3 años	92
3.2.1 Materiales: alumno, profesor, aula	92

3.2. 2. Unidad Didáctica: "El marinero Yablú"	107
Esquema de contenidos	107
Objetivos	108
Materiales didácticos	109
Contenidos de la unidad	110
Introducción a la unidad: Cuento	111
Vocabulario del cuento	112
Desarrollo de la unidad: Fichas	113
Vocabulario de la unidad	123
Sugerencias de actividades	124
Tarjetas de lectura	126
Canción	128
Indicadores para la evaluación	130
3.3. Edad 4 años	131
3. 3. 1. Materiales: alumno, profesor, aula	131
3. 3. 2. Unidad Didáctica: "Los cuentos del oso Cachorro"	147
Esquema de contenidos	147
Objetivos	148
Materiales didácticos	149
Contenidos de la unidad	150
Introducción a la unidad: Cuento	151
Vocabulario del cuento	153
Desarrollo de la unidad	154
Vocabulario de la unidad	164
Sugerencias de actividades	164
Tarjetas de lectura	168
Canción	170
Indicadores para la evaluación	171
3.4. Edad 5 años	173
3.4.1. Materiales: alumno, profesor, aula	173
3.4.2. Unidad Didáctica: "El duende Nuncavisto"	193
Esquema de contenidos	193
Objetivos	194
Materiales didácticos	195
Contenidos de la unidad	196
Introducción a la unidad: Cuento	197
Vocabulario del cuento	199
Desarrollo de la unidad	200
Vocabulario de la unidad	214
Sugerencias de actividades	214
Tarjetas de lectura	218
Canción	220
Indicadores para la evaluación	222
3.5. Resumen del contenido del CD	223

1.1. Elementos metodológicos

Conviene diferenciar la metodología pedagógica –que trata de profundizar en los problemas educativos– de la metodología didáctica –que trata del planteamiento didáctico que se lleva a cabo para conseguir los objetivos, la forma de realizar la enseñanza y del plan de acción a seguir (en el que se diseñan los procedimientos más adecuados a cada situación, materia, fenómeno, etcétera).

La **metodología** es uno de los elementos del currículo que responde al **cómo** enseñar, que completa el **qué** enseñar (contenidos), el **cuándo** (momento adecuado) y el **para qué** (objetivos).

En la normativa vigente se hace mención a las siguientes cuestiones:

- a) Actividad.
- b) Constructivismo y aprendizaje significativo.
- c) Globalización.
- d) Carácter lúdico y sensorial.

A continuación, desarrollaremos cada uno de ellos observando las diferencias entre los niños de 0 a 3 años y entre los de 3 a 6 años.

► Actividad

Es preciso diferenciar la actividad propia del alumnado de 0 a 3 años y de la del alumnado de 3 a 6 años. El primero se caracteriza por mantener una actitud de heteronomía, es decir, de dependencia de los mayores, de imitación de modelos propuestos por el adulto o en su entorno y de repetición de conductas realizadas por los demás, de manipulación de los objetos que le rodean y de actividad física, como «condición indispensable tanto para el cultivo y desarrollo de la inteligencia, la adquisición de aprendizaje y destrezas, como para la conquista de la propia afirmación y autonomía como ser independiente» (Lebrero y Caparrós, 2002:143).

Sin embargo, los niños y las niñas de 3 a 6 años se caracterizan por su **actitud de autonomía** respecto al adulto –entendida como la independencia en el hacer

y en el pensar–, de creación y consolidación de hábitos, referidos a habilidades complejas que le permitirán su integración en el grupo, de acciones creativas e imaginativas, con propuestas alternativas que se caracterizan por su originalidad, de una frecuente actividad mental que le facilitará el desarrollo de sus facultades.

En una metodología activa, ha de destacarse la desarrollada mediante **talleres** y **rincones**. La organización de talleres o rincones equivale a favorecer los **aprendizajes prácticos**, de manipulación y exploración, fomentando el aprendizaje inductivo, y requiere unas condiciones especiales en la distribución del espacio y en la organización del tiempo. El trabajo por rincones implica la organización de la clase en pequeños grupos que realizan actividades diferentes simultáneamente; con ello los niños pueden elegir las actividades preferidas, siempre que el resto de los compañeros lo permitan.

► Constructivismo y aprendizaje significativo

El constructivismo, como teoría que defiende la construcción del conocimiento como resultado de la interacción entre las capacidades personales y el ambiente, es defendido por autores como Piaget y Bruner. El primero, influido por la línea genético-evolutiva, defiende que el desarrollo se produce a través de unos **estadios** y que el proceso de organización de estructuras cognitivas se realiza mediante un proceso de adaptación –asimilación y acomodación–.

Bruner, por su parte, defiende la teoría de búsqueda y formación de conceptos; es decir, el **aprendizaje por descubrimiento** mediante la interacción entre la experiencia individual y la influencia de los factores culturales. Se produce con periodos de estabilidad y cambio, desde la acción intencional a la elaboración de un modelo simbólico del mundo.

El **aprendizaje significativo** hace referencia a la capacidad de saber qué, cómo y por qué se sabe algo determinado. Se desarrolla a partir de dos procesos mentales: la actividad constructiva del niño y la interacción con los demás.

Como representante del aprendizaje significativo, del modelo cognitivo de organización intelectual, cabe mencionar a Ausubel. Propone unos organizadores previos, mediadores o puentes cognitivos, para facilitar la estructuración jerárquica conceptual y favorecer el desarrollo cognitivo. En su opinión, el aprendizaje significativo puede adquirirse por **dos vías** sucesivas: la **experiencia directa** y el **aprendizaje por descubrimiento**, o bien por la información elaborada, con una influencia condicionada y con el aprendizaje receptivo.

En Educación Infantil, los **niños y las niñas** han de ser los **artífices y protagonistas** de su aprendizaje y de sus conocimientos, partiendo de las ideas previas adquiridas previamente en contacto con los «otros» y con el ambiente. Sin embargo, mientras que en los primeros años se caracteriza por explorar el espacio y el ambiente de manera a veces casual, en años sucesivos predomina su interés por la experimentación, la toma de conciencia y el descubrimiento por sí mismo.

► Globalización

El principio de **globalización** ha contado con diversas interpretaciones. Se considera como la estructuración y la organización unitaria de los contenidos, de los diferentes momentos y fases del aprendizaje, basán-

dose en el **principio de concentración e integración**, fundamento de toda transferencia con aplicación a otros campos del saber y de la vida con valor operativo.

Este principio se opone a la organización lógica de los contenidos o materias de enseñanza, e implica el concepto de «totalidad» de Krueger y de la «configuración» de la *Gestalt* de Koffka, entre otros.

Desde el **punto de vista psicológico**, el alumno tiende a integrar y unificar en síntesis comprensivas toda la información que recibe de forma fragmentada; posteriormente, esa visión difusa continúa en un análisis detenido de aquellos datos informativos como partes componentes del todo, y concluye en una integración superior en la que se organiza lo aprendido.

Para Piaget, el **sincretismo** es la característica del pensamiento del niño en la etapa preoperacional, de ahí que en la enseñanza debe primar el criterio de la totalidad y de la percepción sincrética.

De las diferentes clases de globalización, Gervilla (1998:95) destaca la **globalización libre** –que unifica las experiencias de forma natural y aborda los temas por su carácter significativo–, y la **globalización dirigida** –que centra la enseñanza y el aprendizaje dentro de unidades de experiencias amplias, lo que requiere un planteamiento previo–.

1.2. Consideraciones en torno al juego

► Carácter lúdico y sensorial

El **juego** es la actividad física y mental primordial de los niños, a través de la cual desarrollan los sentidos y las facultades mentales, superan sus posibles conflictos emocionales, descubren el mundo, favorecen la socialización y se organizan en el espacio y en el tiempo.

En los primeros años la actividad lúdica de los niños y las niñas se concentra en los juegos sensorio-moto-

res. Estos se caracterizan por el carácter individualista y por el uso de los sentidos, del movimiento y del propio cuerpo. Paulatinamente, evolucionan hacia un tipo de juegos sociales y colectivos, que constituyen la apertura a las relaciones sociales mediante la interacción con los demás. Dentro de este grupo, predominan los **juegos simbólicos**, juegos de ficción en los que el juguete actúa «como si» fuera un referente de la realidad. En esos años ya han superado el campo de lo inmediato para pasar a la representación, en la que la simbolización une el referente con su correspondiente significado mediante lo que Piaget denomina «significantes motivados».

Pese a su aparente intrascendencia y gratuidad de movimientos, el juego simbólico requiere del niño la aplicación de un máximo de energía, conocimientos adquiridos, inteligencia y libertad, transformándose, al mismo tiempo, en un trabajo interesante, satisfactorio e intenso. El propio dinamismo entre subjetividad-objetividad da como resultado la aparición del punto de encuentro del «sí mismo» con las posibilidades que la realidad le ofrece (Prieto, 1998:255).

No debe considerarse al juego como algo independiente del proceso de aprendizaje, sino como una actividad inseparable de él. De este modo se logrará el objetivo de que los niños y las niñas «aprendan jugando», que es el objetivo del Proyecto de Educación Infantil según indica su nombre: **JUGAMOS para aprender**.

El Proyecto de Educación Infantil quiere dar respuesta a las exigencias de la población infantil: **aprender disfrutando**. Si, como se ha dicho, el juego es «la vitamina psíquica del niño», el objetivo primordial debe ser un intento de que la escuela forme alumnos equilibrados, alegres y positivos.

Cada nivel cuenta con sus **propios materiales y recursos lúdicos** específicos; pero no solamente se pone de manifiesto a través de ellos la necesidad de la actividad lúdica, sino que la propia metodología no se puede concebir sin ese tinte de entretenimiento, diversión y frescura que el niño de estas edades necesita para su pleno desarrollo intelectual, físico y social.

Al definir el juego, cabe mencionar la opinión de la doctora Prieto García-Tuñón, en el sentido de que «es un hecho difícil de definir, quizá porque los hechos relevantes en la vida humana reservan siempre un fondo de misterio». Por su parte, Wallon considera que el juego «es una **exploración jubilosa y apasionada** tendente a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades».

Antes de entrar en la escuela infantil, el niño **realiza** la mayor parte de **sus aprendizajes mediante el juego**: todas sus actividades se transforman en juego y se deja impregnar por él como lo haría una esponja dentro del agua (se trata de «la mente absorbente», en términos de Montessori).

El bebé que toma un objeto, lo mira, lo succiona, lo agita y lo tira una y otra vez como en una perenne

actividad exploratoria observando su color, su textura o su sonido y mediante la repetición placentera del juego, va descubriendo sus características hasta llegar a resolver el problema de la identificación. Almacena dicha información, aprende y llega a recordar ese objeto y su discriminación entre otros mediante la memoria.

Cuando el niño accede a la Educación Infantil, su proceso de desarrollo se realiza mediante la **actividad manipulativa, sensorial y motriz**. El aprendizaje no es solo adquisición de conocimientos, habilidades o destrezas, sino más bien el conjunto de todas las posibles opciones para alcanzar dicho conocimiento. Por eso, los profesores y las profesoras de Educación Infantil se esfuerzan en preparar para los alumnos y las alumnas un ambiente favorable, con materiales lúdicos, ya sean elaborados o no elaborados, que permitan la experimentación, la investigación y la creación.

Esto es lo que el Proyecto **JUGAMOS para aprender** quiere ofrecer al profesorado de esta etapa educativa básica mediante los juegos específicos para cada nivel.

► El juego en la Educación Infantil

En el informe de la comisión presidida por Faure, «Aprender a ser», aprobado por la Conferencia General de la UNESCO (París, 1972), se afirma que «la educación tiene el doble poder de cultivar o de ahogar la creatividad». Si en la escuela fomentamos el juego en todas sus facetas, si optamos por dinamizar la originalidad y el ingenio creador de cada sujeto, lograremos **mentes abiertas**, flexibles, capaces de enfocar con iniciativa realidades nuevas, y capaces de esforzarse por buscar soluciones innovadoras a los problemas.

Los alumnos y las alumnas de Educación Infantil tienen el deseo, la facultad y la obligación de jugar. Así pues, los aprendizajes que el adulto considera como «serios» deberán presentar también un matiz lúdico, porque en esta edad no hay oposición entre el juego y el trabajo. Así se explica la afirmación de Kergomard cuando señala que «el juego es **el trabajo** del niño, su oficio, su vida».

Como los niños y las niñas toman sus juegos con una enorme seriedad, los adultos deben tener en cuenta todo lo que a ellos se refiere. Como escribe Buytendijk, el niño juega por el carácter propio de la **dinámica infantil**: jugar es el placer de persistir, de obtener un sentimiento de dominio y virtuosismo. Asimismo, Froebel aseguró que la educación debe ser, sobre todo, una **escuela de juego**.

La declaración de los derechos del niño, formulada por la UNICEF en el año 1960 en el marco de las Naciones Unidas, sostiene que «el niño debe tener todas las posibilidades de entregarse al juego». Así pues, si el niño permanece en el recinto escolar gran parte de su tiempo, es precisamente en ese recinto donde debe tener oportunidades para jugar.

► Importancia de la actividad lúdica

La importancia del juego queda reflejada en las palabras de Michelet (2002:2) «El juego, para el niño, es la **vía única hacia la madurez** y el equilibrio, y el modo más eficaz de desarrollar el juego del niño es el de convencer a los adultos de su valor».

Los tres grandes autores clásicos de la pedagogía –Froebel, Decroly y Montessori– destacan el **valor educativo del juego** y de los materiales lúdicos, e incluso han plasmado su peculiar concepción del juego en la realidad escolar. Su influencia pedagógica se deja sentir aún en la actualidad, e impregna la metodología de innumerables maestros y maestras.

Desde sus primeros estadios, el juego es un elemento **estimulante y consolidador** de las estructuras nerviosas y, por tanto, aparece como una actividad imprescindible en el proceso de desarrollo. Este proceso se realiza mediante la actividad manipulativa, sensorial y motriz. La **actividad lúdica** es un factor fundamental en la adquisición del lenguaje. A través del juego se cumplen los **tres niveles del lenguaje**: afectivo, de acción y conceptual (sentir, percibir y representar).

El Proyecto **JUGAMOS para aprender** desarrolla estos tres niveles con los juegos «Dados pictográficos», «Dados logográficos», «Descubro con letras» y otros materiales de lenguaje.

Entre las diversas clases de juegos destacan aquellos orientados a favorecer el **pensamiento lógico** o los denominados juegos «serios» por implicar determinados procesos de aprendizaje o reglas de actuación. Estos juegos reglados precisan mayor coherencia en su desarrollo por parte del niño y, por ello, surgen en la etapa escolar; asimismo, constituyen un camino rápido para la abstracción. Entre ellos, destacan los juegos en los que se trabaja con conceptos como la semejanza, la distribución, la correspondencia, la constitución de series, la diferenciación de cualidades y su relación en otros objetos. También cabe mencionar en este grupo los juegos que inducen a la adquisición de conocimientos prematemáticos, como la conservación de la cantidad, las nociones numéricas, las relaciones causa-efecto, las estructuras topológicas o las primeras operaciones, siempre realizados con objetos o juguetes de pequeño tamaño, como los que se presentan en el Proyecto **JUGAMOS para aprender** bajo la forma de los «Dados lógico-matemáticos» y «Descubro con números».

► El valor social del juego

El juego es un instrumento poderoso para la **adaptación social** de los niños y las niñas. A través del juego se convierte en un ser social y adaptado, y aprende a ocupar un lugar entre iguales en la comunidad educativa. El juego con compañeros responde a la necesidad social del niño, que avanza desde el intercambio preverbal de los más pequeños a diversas formas de intercambios comunicativos.

La **relación social** es un aprendizaje que se desarrolla a partir de la relación que el individuo tiene consigo mismo. Este aprendizaje puede fomentarse a través del juego, puesto que en él interactúan varios sujetos (los niños y las niñas) que intercambian vivencias, experiencias e ideas; gracias a ellas, empiezan a comprender a los otros y, al mismo tiempo, se enriquecen ellos mismos. No obstante, para que la comunicación social llegue a experimentarse, es necesario que el niño y la niña desarrollen la capacidad de escucha, espera, toma de acuerdos y decisiones en un ambiente lúdico.

Aprovechando la capacidad de los niños y las niñas para **aprender más y a mayor velocidad** que en nin-

gún otro periodo de la vida, la escuela infantil debe consolidarse como un lugar privilegiado para desarrollar la amistad, la empatía y la atracción por los demás. Jugando en grupos reducidos, los niños y las niñas aprenden paulatinamente los **valores** de la tolerancia, el orden, el sentido de la justicia y el respeto hacia los demás, estableciendo sus propias normas y códigos de conducta.

Por ello, en el Proyecto **JUGAMOS para aprender** se proponen juegos cooperativos cuyos valores esenciales son la estimulación, la experimentación, la estructuración y la relación, que corresponden a los tres grandes dominios del espíritu: inteligencia, afectividad, sociabilidad.

► Juguetes educativos y juguetes didácticos

Podemos definir el **juguete** como cualquier tipo de objeto que los niños y las niñas emplean para llevar a cabo sus juegos. Por ello, se denominan **juguetes educativos** a aquellos en los que la intervención del adulto responde a las necesidades del niño y permite asegurar sus conocimientos en las mejores condiciones y en función de sus posibilidades. Los **juguetes didácticos** se caracterizan porque, o bien son individuales y estimulan la gimnasia intelectual, o bien son juegos de sociedad y fomentan la competitividad en los conocimientos. Para Caparrós (1998:234) son «aquella gama de instrumentos de juego, de oferta en el mercado, en los que a la mera función recreativa viene añadido un contenido o unas posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos».

Para que los juegos didácticos sean **eficaces** han de estar bien organizados y deben ser una propuesta formulada por los adultos. Estos juegos o juguetes se justifican por ser una **herramienta** necesaria para el **conocimiento**, permitiendo descubrir conceptos, funciones, matices y propiedades. Como afirma Michelet (2002:63) «proponen un acercamiento a los saberes, a las técnicas y a las estrategias del espíritu». También se les da la oportunidad a los niños de **explorar el mundo** de manera estructurada. A partir de ellos, cada uno los «recrea» y utiliza en función de su per-

sonalidad. Son indispensables y complementarios de los juegos espontáneos y de aquellos en los que se utilizan elementos naturales. Hay una aproximación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje. Sin embargo, muchos juegos o juguetes educativos responden a los intereses comerciales y muestran una enorme homogeneidad.

Los juguetes deben permitir **pensar y crear con el cerebro y con las manos**, así como el contacto con diferentes materiales para aprender a asentir y a intercambiar con la naturaleza. Los niños y las niñas se enfrentan a dos tipos de juguetes: los tradicionales, que no han perdido su valor, y los juguetes modernos, que encierran múltiples significados, resultando a veces ambivalentes.

El tipo de juguete empleado por el niño o la niña da lugar a un género concreto de juego: unos originan juegos agresivos; otros, juegos basados en estereotipos; otros, refuerzan el aislamiento y la individualidad, etc. Más importante aún que esto es el hecho de que estos juegos llegan a potenciar un tipo de conducta que no suele ser positiva. Es fácil observar la calidad y el tipo de juguetes que promueve la sociedad actual, muchas veces vinculados a los programas infantiles de televisión. Muchos educadores han constatado los efectos negativos de los juguetes violentos o agresivos en la conducta de los niños que juegan únicamente con es tipo de juguetes. Los niños no tienen la capacidad de reflexionar sobre las implicaciones socio-ambientales de sus juguetes y el comercio se mueve casi exclusivamente por intereses económicos.

Así pues, resulta necesario conceder importancia a los **programas educativos** que permitan los juegos compartidos, creativos e interactivos, en los que se trabajen otros procedimientos lógicos a través de la asociación de la imagen, el texto y el diálogo, frente al peligro del aislamiento social, del encierro dentro del juego y la pasividad corporal. Dentro del marco educativo, es imprescindible utilizar como instrumento de enseñanza juguetes didácticos que, acomodándose al proceso evolutivo de los alumnos, desarrollen el pensamiento lógico y la reflexión, fomenten las capacidades de la memoria, observación y atención, sin olvidar el matiz de diversión, imaginación, creatividad y entretenimiento, finalidad de todo objeto lúdico. Este es el reto del Proyecto **JUGAMOS para aprender**.

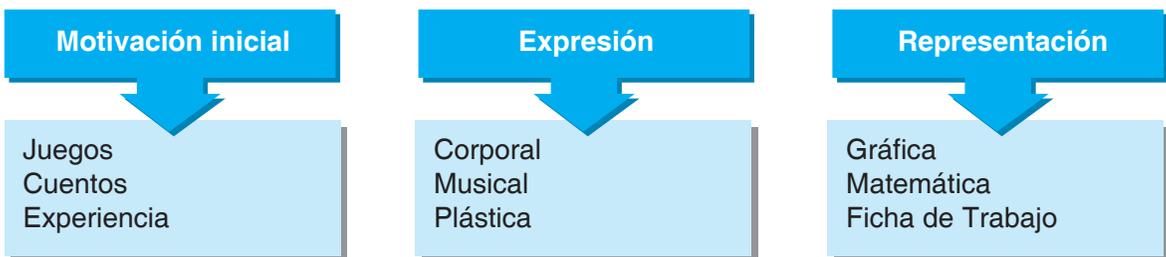
1.3. Aspectos organizativos en el Proyecto «JUGAMOS para aprender»

► Distribución del tiempo y del espacio

La distribución del tiempo y del espacio está condicionada por la metodología llevada a cabo en el aula. En la propuesta didáctica del proyecto **JUGAMOS para aprender** se presenta un modelo de **metodología globalizada** en torno a las diferentes unidades didácticas. El tratamiento didáctico se realiza desde los diferentes ámbitos:

- nivel corporal.
- nivel manipulativo.
- nivel representativo.

Los contenidos temáticos se concretan y representan en las fichas de trabajo con arreglo a la siguiente dinámica globalizadora:



A partir de ellos, se sugieren tres tipos de actividades:

- **Actividades globalizadas**, que incluyen:
 - La observación y expresión sensorial (oral, corporal, musical...).
 - La experimentación con materiales y /o juegos.
 - Los procesos cognitivos (inteligencia, memoria, creatividad...).
 - La representación (gráfica, plástica...).
- **Actividades complementarias**, que pueden ser:
 - Actividades de apoyo y refuerzo.
 - Actividades de ampliación.
 - Actividades para posibles necesidades educativas especiales.
- **Actividad individual**:
 - Trabajo directo con la ficha correspondiente del Cuaderno de actividades.

Esta metodología se concreta en los Cuadernos de actividades de los alumnos y las alumnas. Destacamos la importancia de la secuencia de contenidos y la variedad en las destrezas y/o habilidades manipulativas para la realización de las fichas. A continuación, se explicará la distribución numérica de las fichas para todos los niveles.

► Distribución de las fichas en los Cuadernos de actividades

El profesor o la profesora debe distribuir a su medida, y según las circunstancias de su grupo, el número de fichas que deberán realizarse, así como el momento en que debe comenzarse la labor con los Cuadernos de actividades.

No obstante, el Proyecto **JUGAMOS para aprender** concreta el número de fichas a partir de un criterio

pedagógico y funcional establecido. Considerando los días lectivos de cada año escolar, se ha estipulado que los alumnos de 3 años deberán trabajar con una ficha al día, los alumnos del nivel de 5 años trabajarán dos fichas al día, mientras que en el nivel de 4 años fluctuará entre una y dos.

Según este criterio, la distribución mensual de las fichas es la siguiente:

meses	años		
	3	4	5
Septiembre	12	16	20
Octubre	20	28	32
Noviembre	20	28	32
Diciembre	16	20	28
Enero	16	20	28
Febrero	20	28	32
Marzo	20	28	32
Abril	16	20	28
Mayo	20	28	32
Junio	20	28	32

El tiempo empleado para la metodología globalizada es, aproximadamente, un 60% de la jornada escolar. Para la metodología por rincones de juego se destina, aproximadamente, un 20% de la jornada escolar. El 10% restante es de libre disposición.

► El juego-trabajo por rincones

Uno de los momentos más importantes de la tarea educativa en Educación Infantil es, sin lugar a dudas, la **incorporación del binomio juego-trabajo** dentro de la estructuración didáctica.

Si entendemos por juego la actividad placentera sin fines propuestos, y por trabajo la actividad utilitaria para el cumplimiento de un fin establecido, nos encontramos ante la alternativa de elegir entre una y otra, o de integrar ambas. La combinación **juego-trabajo como forma didáctica** encierra un significado distinto dentro de la tarea educativa. El docente es precisamente quien organiza el juego de acuerdo con los intereses infantiles para proporcionarles un mejor desarrollo de la personalidad.

El juego-trabajo por rincones, en cuanto a la organización material se refiere, se caracteriza por la distribución del espacio de la sala en áreas de actividad bien delimitadas, en las que los niños, en forma alternada y por grupos, realizan las diversas tareas o juegos.

El juego-trabajo inicia al niño en la actividad en grupo, fomenta la cooperación acrecentando la socialización y anticipa el trabajo por grupos propiciado por la escuela. Cuando se realiza en secciones con numerosos niños, requiere planificación por parte del profesor o de la profesora, que deberá crear motivaciones frecuentes para que los niños encuentren siempre una forma de actividad que les resulte placentera.

Desde esta perspectiva, ha de destacarse que cada edad tiene unas **características** muy distintas.

- A los 3 años se observa una constante **movilidad y cambio de intereses**, y el niño pasa de una zona de juego a otra, no dialoga ni comparte sus juguetes. En el juego con construcciones, cada uno apila los bloques y, posteriormente, los derriba. Los muñecos pasan del cochecito a la cama o de la cama a la mesa, y quedan luego abandonados en otro lugar. Al finalizar el año de asistencia, se aprecia una mayor interrelación entre los niños y las niñas, que revierte en la aparición de un juego más cooperador.
- A los 4 años el niño **permanece** más tiempo en la zona de juego elegida y comparte algunas actividades, como la construcción con bloques. En el juego dramático distribuye roles que hacen más rico el diálogo.
- A los 5 años el juego se divide en función de los **sexos**, se cultivan amistades más duraderas y se

perfecciona la dinámica de participación en un mismo juego a lo largo de días sucesivos.

■ Funciones del profesorado

- **Función organizativa:** aunque los niños están capacitados para idear y realizar, es el profesor o la profesora quien, al menos al inicio del curso, organiza la estructura general de la clase. También es el profesorado quien propone las actividades que deben realizarse, quien aporta los materiales necesarios, quien «impulsa» la utilización de determinados rincones y quien establece los medios de control e investiga la mejor manera de divertir a los niños.
- **Función observadora:** esta función se explica por la necesidad de conocer a los niños y las niñas, tanto desde el punto de vista de su personalidad como de sus dificultades, utilizando estas observaciones como punto de partida para actividades futuras y evitando así juicios subjetivos. Para ello, observa las reacciones de los niños y anota las preguntas planteadas y los comportamientos de los mismos.
- **Función catalizadora:** el profesor o la profesora es el encargado de fomentar un adecuado desarrollo de la jornada escolar. Para ello, puede hacer más fáciles sus relaciones con los niños y las niñas, utilizando para ello su tranquilidad, seguridad y disponibilidad.
- **Función interlocutora:** el profesor o la profesora es quien da pie a la conversación con los niños y las niñas a partir de sus preguntas y las respuestas que recibe. Con ello impulsará la calidad del lenguaje de los niños y las niñas aprovechando la capacidad de imitación, ya que utiliza términos correctos y frases bien construidas. Es importante su continua disponibilidad para «escuchar» a los niños y las niñas.
- **Función reveladora y provocadora:** el profesor o la profesora provocará reacciones y curiosidades, e iniciará a los niños y las niñas en el mundo que les rodea a partir del material propuesto, de la elección de las actividades y de la multiplicidad de experiencias.

► Distribución del juego-trabajo

- **Planificación:** se realiza con la participación de todos los niños y las niñas, que eligen el lugar preferido para jugar y seleccionan los elementos que quieren usar en el juego. Este momento de intercambio y de integración de diversos grupos de juego favorece la iniciativa de los indecisos, despierta nuevos intereses, favorece el diálogo, estimula la actividad creadora, acrecienta la responsabilidad, etcétera.

En los grupos de los niveles de 4 y 5 años, que poseen experiencias previas, este momento puede realizarse presentando un verdadero plan de trabajo.

La participación del profesor o la profesora en el momento de la planificación será mínima, pues son los propios niños y niñas quienes sugieren, comentan y deciden. Su control se limitará a derivar el número de asistentes a cada zona de juego para que un grupo numeroso no vea dificultada la realización de la actividad.

- **Desarrollo del juego trabajo:** es el momento de mayor duración. Comprende la actividad realizada por los niños y las niñas en los distintos rincones. El profesor o la profesora dedica este momento a observarlos, a prestarles ayuda si alguien la necesita, a estimular al que inicia una nueva experiencia, a evaluar individualmente alguna situación que perjudique el normal desarrollo del grupo o el de un niño en particular, a participar en algún juego, etc.
- **El orden:** este momento dependerá de las características del grupo de niños y del nivel en que se encuentren. Es un momento de alto valor formativo para la adquisición de conductas independientes y responsables.
- **La evaluación:** es otro de los momentos en los que el profesor o la profesora se reúne a conversar con los niños; es el momento de intercambiar información sobre el trabajo que cada uno realizó durante el juego. Su objetivo principal es el reconocimiento del esfuerzo y del progreso obtenidos, y cuenta con distintas características en cada edad. A los 3 años, el profesor o la profesora estimula el

diálogo y el trabajo realizado por los niños y las niñas, haciéndoles contar cómo lo realizaron. A los 4 años, ya puede el niño precisar cuáles fueron los materiales que utilizó y cómo se desarrolló el juego. A los 5 años, el niño manifiesta un enorme progreso en el relato que hace de su trabajo, como reconocimiento de la labor cooperativa de los compañeros que intervinieron, y explica con lujo de detalles todo cuanto contienen sus dibujos o collages.

- **El equipamiento:** cada uno de los rincones cuenta con un equipamiento que se configura **en función de las actividades** realizadas en ellos. Todas las actividades exigen el uso de materiales educativos o de juegos apropiados.

La **importancia del material** reside fundamentalmente en que le **permite** al niño realizar **experiencias múltiples**, mediante las cuales alcanza progresivamente el conocimiento concreto y preciso del medio que le rodea. También puede desarrollar su capacidad creadora al actuar sobre las cosas y tomar conocimiento de sus posibilidades en relación con ellos. No obstante, es necesario tener presente que el material carece de valor en sí mismo, y solo lo adquiere en la medida en que el profesorado lo pone a disposición de los niños a partir de los objetivos que pretenda lograr.

Por ello, no se requiere una gran acumulación de material en el aula, sino una **selección** entre el número y la variedad de elementos que existen o se pueden preparar. Algunos son materiales de empleo limitado, pues el niño pierde su interés por ellos a medida que crece y progresa en sus conocimientos. De este modo, el profesorado irá prescindiendo de ellos tan pronto como observe tal actitud.

- **El mobiliario:** debe caracterizarse por su **funcionalidad**. Así, los armarios cuentan con estantes o cajones en ambos lados, pues así pueden utilizarse simultáneamente en los dos rincones que separan. La agrupación de las mesas puede variar según las necesidades. Lo mismo puede decirse de la colocación del mobiliario de la sala. El material ha de distribuirse de acuerdo con su aplicación en los distintos rincones.

Ciertos rincones pueden poseer la condición de **permanentes** y otros la de **provisionales**, de

forma que puedan ampliarse, renovarse o modificarse cuando sea necesario. Unos y otros varían según la edad de los niños.

Para desarrollar coherentemente el Proyecto **Jugamos para aprender**, se sugieren los siguientes **rincones permanentes**:

a) Rincón de juegos matemáticos

Este rincón está destinado a estimular la madurez intelectual y la adquisición de esquemas mentales que preparan a los niños y las niñas para el pensamiento lógico. El material y las actividades de este rincón deben ofrecer diferencias y gradaciones, a fin de estimular las capacidades que corresponden a cada estadio del desarrollo infantil.

Entre los variados materiales que ofrece el mercado –como extractamos a continuación– incorporamos a ellos los propios del Proyecto.

- Dados lógico-matemáticos (4 años).
- Descubro con números (5 años).
- Bloques lógicos de Dienes.
- Puzles y rompecabezas.
- Dominós de números y figuras.
- Juegos de formas, tamaños, colores.
- Juegos de clasificación y seriación.
- Juegos de observación y asociación.
- Juegos de ensartables, encajables y apilables.
- Ábaco, lotería, balanza, reloj.
- Tableros de numeración. Números de lija.
- Calendarios, termómetro.
- Cubiletes o tonelitos para agua y arena.
- Regletas de Cuisenaire.