

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

MODALIDAD 2: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**EL USO DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y DE LAS
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS EN LA EDUCACIÓN
INFANTIL**

ALUMNA: IRENE TRUJILLO TORRES

TUTORA: JUANA HERRERA CUBAS

CURSO ACADÉMICO: 2016/2017

CONVOCATORIA: JUNIO

El uso del juego para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística y de las competencias sociales y cívicas

Resumen: Este trabajo propone y defiende el uso del juego como herramienta elemental para desarrollar las competencias clave, en especial la competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas. Para ello, se define el juego desde una perspectiva global y como instrumento para conseguir un desarrollo integral del niño, y se presenta la definición general del término “competencia” y de las dos competencias nombradas anteriormente. El contexto de este estudio se sitúa en el currículo de Educación Infantil. Para finalizar, se presenta una propuesta de juegos específicamente elaborados para el desarrollo de estas dos competencias.

Palabras clave: Juego, competencias clave, educación infantil, competencias sociales y cívicas, competencia en comunicación lingüística.

Abstract: This paper proposes and defends the use of play as a basic tool to help develop the key competences, especially the linguistic and the social and civic ones. Play is described from a global perspective and as an instrument to promote the child wholistic development. The term “competence” and the two key competences aforementioned are also defined. The study is contextualized in the national pre-school education curriculum and culminates with a collection of activity samples to foster the development of the social and civic competences.

Keywords: Play, key competences, pre-school education, social and civic competences, linguistic competence.

Índice

1. Introducción	Pág. 4
2. El juego	Pág. 5
2.1. Definición de juego	Pág. 5
2.2. El juego en el currículum de Educación Infantil	Pág. 8
3. Competencias clave	Pág. 12
3.1. Definición de competencias clave	Pág. 12
3.2. Definición de la competencia en comunicación lingüística	Pág. 13
3.3. Definición de las competencias sociales y cívicas	Pág. 14
3.4. La competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas en el currículum de Educación Infantil	Pág. 16
4. El uso del juego para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística y de las competencias sociales y cívicas	Pág. 19
5. Propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo de las competencias sociales y cívicas y de la competencia en comunicación lingüística	Pág. 21
6. Conclusión	Pág. 29
7. Bibliografía	Pág. 29

1. Introducción

A lo largo de la historia, el hombre siempre ha ejercido una serie de acciones comunes en las distintas etapas evolutivas que se pueden observar, incluso, en los comportamientos de los animales. Una de estas acciones es la del juego el cual queda declarado como una de las mejores herramientas de la educación, debido a su gran impacto en los estudios de psicólogos, pedagogos y otros investigadores que se han dedicado a analizarlo a lo largo de sus vidas. También por los efectos directos que se pueden observar en los niños cuando juegan y la capacidad de concentración, desarrollo y aprendizaje que este aporta. El juego ayuda a las personas a desarrollarse de una manera completa en todas sus fases de crecimiento y lo logra sin la obligación y sin la intención de conseguirlo; simplemente surge de la actividad lúdica y placentera en la que se aprende a desenvolverse en el mundo.

La educación, en nuestra sociedad, tiene un papel fundamental en el desarrollo de las personas que comienza desde edades muy tempranas y por ello es material de continuo estudio, cambio y mejora. Como nos encontramos en un mundo cada vez más digitalizado en el que se pretende una globalización de todo, los ministerios de educación de la Unión Europea han declarado como objetivo de la educación adaptar a los alumnos a este mundo cambiante y dinámico mediante el desarrollo de una serie de competencias clave.

De entre las siete competencias que se proponen, todas importantes para el desarrollo de la persona, destacamos dos: la competencia en comunicación lingüística, por ser necesaria para aprender, recibir información y comunicarnos con lo que nos rodea; y las competencias sociales y cívicas, estrechamente unidas a la lingüística, sin las cuales la relación con los demás resultaría muy compleja.

En este trabajo se pretende defender el juego como elemento y herramienta fundamental para adquirir y ampliar las competencias clave, especialmente la lingüística y las sociales y cívicas, ya que el uso del juego es una estrategia ideal para el desarrollo del niño. Para ello se hará un breve recorrido por las definiciones de estos conceptos y la relación entre los mismos y se propondrá una serie de juegos que contribuyen al desarrollo de las dos competencias.

2. El juego

2.1. Definición de juego

El juego ha tenido a lo largo de los siglos una especial importancia para psicólogos, maestros, pedagogos, filósofos e investigadores, y es por ello que muchos se han dedicado a su estudio, estableciendo definiciones, finalidades, tipos de juego, etapas, objetivos, etc. A continuación se aportan las teorías de algunos de estos autores cuyas ideas tienen en común la defensa del juego como una herramienta de aprendizaje y desarrollo global para el niño, que le aporta placer y lo prepara para su vida adulta:

- Karl Groos (1861-1946), filósofo y psicólogo y seguidor de los estudios de Charles Robert Darwin, determinó que el juego es la mejor herramienta para la adaptabilidad del niño a su entorno y para su vida adulta. Con su tesis de la Anticipación Funcional, Karl Groos dice que el juego es una actividad que ayuda al niño a madurar y prepararse para la vida adulta mientras, de manera simple, está jugando. Este filósofo relacionó el juego con el instinto y así clasificó los juegos en *experimentación*, *locomoción*, *cinagéticos*, *de combate*, *arquitectónicos*, *tróficos*, *imitativos* y *de curiosidad*. Los juegos de *experimentación* consisten en el instinto de destrucción sistemática de objetos; los de *locomoción* implican un cambio de lugar; los *cinagéticos* son los de ataque a una presa; los *de combate* son los de batallas entre las mismas especies; los *arquitectónicos* son las construcciones, que se relacionan en el mundo animal con los juegos eróticos y de coquetería; los *tróficos* son los juegos de adopción, en los que se cría o alimenta un objeto o animal que no es propio; los *imitativos o de curiosidad* en los que se imita lo que se ve con la curiosidad de aprender o unirse al juego (*El juego de los animales*, 1898). Groos opinaba que el juego era la escuela de la vida.
- George Herbert Mead (1863-1931), filósofo pragmático, sociólogo y psicólogo, es el teórico del primer conductismo social, también llamado “Interaccionismo simbólico” en el ámbito de las ciencias de la comunicación. Este autor prioriza el juego simbólico con sus procesos de asunción de roles, procesos que representan una condición social para desarrollar el “Self”, que se define como la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto, lo que le lleva a poder identificarse con el “Otro”. Es decir, el juego contribuye a la capacidad de ponerse en el lugar del otro, permite asumir los distintos puntos de vista de los demás e identificar diferencias y semejanzas en las distintas personas, con respecto a uno mismo.

- Donald Woods Winnicott (1896-1971), pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés, piensa que el juego es una herramienta que ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno. Es una actividad en la que el espacio y el tiempo son áreas que no permiten intrusiones y no pueden ser fácilmente abandonadas; se trata de un ejercicio de control sobre la realidad. Dice que si el niño, desde que nace, tiene una relación de confianza con la madre podrá comenzar a experimentar la separación y, mediante el juego, tener la experiencia de la propia capacidad de crear de manera autónoma.
- Jean William Fritz Piaget (1896-1980), epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, dice que el juego forma parte de la inteligencia del niño. Es la herramienta que permite representar la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, que depende de cada etapa evolutiva del individuo. De manera esencial, el desarrollo cognitivo se relaciona con 4 etapas del juego: la primera, la sensoriomotriz (0-2 años), donde el juego es funcional o de ejercicio, se caracteriza por el movimiento y la experimentación de los objetos mientras se aprende sobre la permanencia de los mismos; la segunda, la preoperacional (2-7 años), es una etapa egocentrista, de juego simbólico, en la que el niño imita lo que conoce y ve a su alrededor; la tercera, de las operaciones concretas (7-12 años), en la cual el niño desarrolla el juego de reglas pero aún carece del pensamiento abstracto; la cuarta, de operaciones formales (12 años en adelante), caracterizada por el desarrollo del razonamiento lógico y del pensamiento abstracto.
- Lev Semyónovich Vygotski (1896-1934), psicólogo fundador de la psicología histórico-cultural, para quien *el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño* (En Andrés Tripero, T, 2011). En su teoría constructivista el niño, a través del juego, construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Desde la perspectiva del juego simbólico, este psicólogo describe la *Zona de Desarrollo Próximo* como *la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces* (En Andrés Tripero, T. 2011). Vygotski define dos fases evolutivas en el niño: la primera se produce entre los 2 a los 3 años, fase en la que aprende la función real y simbólica de los objetos; la segunda, que va desde los 3 a los 6 años, es donde se representa el mundo del adulto mediante la imitación, como si fuera un juego dramático.

- Gregory Bateson (1904-1980), antropólogo, científico social, lingüista y cibernético, relaciona el juego con la metacomunicación. Este autor sostiene que el lenguaje mantiene con los objetos a los que se refiere la misma relación que mantiene un mapa con el territorio al que representa. Esto sucede porque la comunicación denotativa es solo posible después del desarrollo del complejo conjunto de reglas metalingüísticas que dirigen la forma en que las palabras y las oraciones gramaticales deben referirse a los objetos y a los sucesos.
- Jean Château (1908-1990), profesor y psicólogo, en su libro *Psicología de los juegos infantiles* (en *Psicología de los juegos infantiles*, 2009:2) relata: *En el niño, escribe Claperède, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar.* Dice que un niño que no juega es *un pequeño viejo* y que el juego es lo que le permite desarrollarse y, así, adiestrar las funciones fisiológicas y psíquicas. Este profesor clasifica los juegos en *no reglados*, de *destrucción* y *reglados*. Dentro de los primeros nos encontramos con los juegos *funcionales*, *hedonísticos* y con *lo nuevo*. En los juegos de *destrucción* se clasifican en los de destrucción, propiamente dichos, y los de *desorden* y *arrebato*. Los *reglados* incluyen los juegos de *imitación* o *figurativos*, de *construcción*, de *regla arbitraria* y los *sociales*.
- Jerome Seymour Bruner (1917-2016), psicólogo que contribuyó de manera importante a la rama cognitiva de la psicología y a las teorías del aprendizaje, analizó, junto a Jolly y Silva, la relación entre el juego y las estrategias de resolución de conflictos y concluyó que las actividades más estructuradas son más complejas cognitivamente. Sin embargo, aunque sean más complejas se les pueden proponer a los niños para motivarles a la búsqueda e investigación de dichas estrategias de resolución, sin excederse de su nivel evolutivo. Bruner también estableció que las actividades menos estructuradas requieren de unas habilidades sociales que deben ser adquiridas por los niños.
- Maite Garaigordobil Landazabal (en la actualidad), psicóloga e investigadora del juego, opina que este es una necesidad vital en el desarrollo del ser humano, ya que impulsa el progreso del cuerpo, los sentidos, las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. El juego es una herramienta de comunicación, socialización, crecimiento moral, expresión y control emocional que contribuye al equilibrio psíquico y la salud mental. Se declina por los juegos cooperativos porque *eliminan el*

miedo al fallo, la angustia por el fracaso, y reafirman la confianza de los participantes en sí mismos (Garaigordobil, 2009:13). Estos permiten un crecimiento personal equilibrado, donde la autoestima jugará un papel importante en sus vidas adultas y en sus relaciones con los demás.

Todos estos autores han prestado parte de su vida a investigar al niño en el juego, intentando comprender la motivación que este aporta, su uso, su finalidad, lo que se consigue y desarrolla mediante su proceso, cómo y por qué se hace, etc. Si lo observamos a nivel general, el juego es un sistema globalizador que posibilita el desarrollo del ser humano a lo largo de su vida y que lo marca para el resto de la misma. Le permite conocer, experimentar, ver, observar, tocar, sentir, desarrollar, comprender todo lo que le rodea de un modo atractivo, que le motiva e incita a pasar horas y horas dedicado a ello, con todo su ser, sin distraerse; podemos comprobar que los niños dejan de comer y hasta de ir al baño con tal de seguir jugando porque se encuentran totalmente sumergidos en lo que hacen.

Es la característica del placer, de la no obligación y de la experiencia la que permite que esta actividad sea beneficiosa para el niño y también para el adulto porque aprenden y se desarrollan de una manera global y profunda. Se realiza el anclaje de lo que se aprende gracias a la motivación y al mero placer de aprender disfrutando ya que, inconscientemente, el juego enseña de forma global al niño acerca del mundo y de todo lo que rodea su entorno (personas, relaciones, objetos, materias, espacio, tiempo, etc.). Un niño que juega en la escuela aprenderá de una forma más beneficiosa para él debido a que las clases se harán menos pesadas y el maestro tendrá que repetir menos lo que enseña. De este modo, los niños tendrán ganas de acudir al colegio y aprender porque todo se les hace ligero, motivador, interesante y bello mediante el juego y el gozo que este causa en ellos.

2.2. El juego en el currículum de Educación Infantil

Si consideramos la importancia que se le ha dado al juego a lo largo de la historia, resulta lógico que esta importancia se refleje también en el ámbito educativo. Concretamente en el *DECRETO 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias*, en el anexo de *Áreas del segundo ciclo de Educación Infantil* (página 15.984), aparece un párrafo dedicado al juego exclusivamente:

La importancia del juego como procedimiento de aprendizaje y desarrollo. El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite a los niños y niñas a observar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y sus relaciones; explorar; descubrir y crear. En estas edades, el alumnado aprende mucho con sus juegos; en ellos descubre la naturaleza y las propiedades de los objetos; observa y accede experimentalmente al mundo que lo rodea. A su vez, el juego es un medio para desarrollar las capacidades mencionadas en los objetivos generales de la etapa, ya que a través de él se estimulan las habilidades necesarias que lo van a ayudar a hacer frente a las exigencias de la realidad exterior. La atención, la memoria, el ingenio, etc., se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes que se adquieren en situaciones de juego son transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas. Los juegos infantiles ponen de manifiesto multitud de situaciones globalizadoras al referirse a diversos aspectos del desarrollo; son un buen indicador de lo que los niños y niñas saben y conocen de cuanto los rodea y, a medida que se amplía y se enriquece, facilita la adquisición de nuevos aprendizajes. Sin duda, a estas edades es la actividad motivadora por excelencia, pero para que suponga además aprendizaje requiere también, en algunos casos, de la planificación por parte del profesorado. Esta última es entendida como la necesidad de conocer a qué juegan los niños y niñas en diferentes momentos y a lo largo de su desarrollo (juegos espontáneos, de imitación, juegos simbólicos, de representación, de asunción de reglas determinadas...); es la necesidad, de igual modo, de conocer las costumbres y cultura de su entorno familiar y social inmediato, para poder ofrecer nuevas propuestas y recursos que a su vez favorezcan la diversidad y enriquecimiento de los juegos.

Este apartado remarca la importancia del juego como *actividad motivadora por excelencia* y como elemento globalizador, ya que ayuda a desarrollar la mayoría de los aspectos de la vida de una persona reafirmando así, las teorías e investigaciones de todos los autores nombrados en el apartado donde se define el juego. Sin embargo, si observamos de manera global el currículum de Educación Infantil, podemos ver en muchos de los apartados de este documento la referencia que se hace al juego:

- En el artículo 7. Principios pedagógicos:

1. La intervención educativa favorecerá el desarrollo de las potencialidades y las competencias de los niños y niñas, mediante el diseño de situaciones de aprendizaje que

pongan en juego capacidades de distinto orden y que se ajusten a sus necesidades fisiológicas, psicológicas, intelectuales y de socialización.

2. Esta intervención estará orientada a estimular la curiosidad de los niños y las niñas de forma que en las diferentes propuestas de actividades descubran el placer de experimentar, explorar, descubrir y conocer, desarrollen el deseo de aprender más de lo que saben acerca del mundo y aprendan a ser personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas.

3. La acción educativa se basará en la creación de un clima de seguridad afectiva que permita a los niños y a las niñas acercarse al mundo que los rodea y establecer sus primeras relaciones sociales con el adulto y sus iguales.

4. Los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego, respetando los principios de globalidad, actividad, individualidad y creatividad de cada niño y de cada niña, por lo que tendrán que ajustarse a los diferentes ritmos de desarrollo.

El juego contribuye al desarrollo de los tres primeros apartados porque facilita la creación del clima de seguridad afectiva que ayuda al niño a desarrollarse como futuro adulto y a tener relaciones más sanas con los demás. También favorece que los niños exploren y quieran aprender porque las actividades se vuelven motivadoras y divertidas y por lo tanto el juego crea esas situaciones de aprendizaje definidas en el primer apartado. En el apartado 4 de este artículo el juego es nombrado de manera explícita y se define como base del método de trabajo.

- Los objetos, juguetes y materiales ocupan un primer plano en la vida del niño y de la niña, y constituyen, al igual que el espacio, otros elementos que configuran el ambiente e influyen directamente en el desarrollo de la tarea educativa. Los materiales son utilizados en casi todas las actividades y juegos que se plantean en la escuela. A través de sus múltiples manipulaciones el niño y la niña descubren sus características y funciones reales o les atribuyen otras nuevas mediante la simbolización. De igual manera, establecen vínculos afectivos con los objetos. Éstos adquieren un significado emocional que resulta relevante en determinados momentos: es el caso de la entrada a la escuela por primera vez.

En este párrafo vemos la idea de defender los objetos y juguetes como aspectos cruciales en el niño. Son estos materiales los que le permiten ese conocimiento global de lo que le rodea y también establecer emociones que le ayuden a sentirse seguro en los momentos de cambio.

- La importancia de la actividad y la experimentación de los niños y niñas. En estas edades, se aprende haciendo, experimentando, probando y equivocándose. La manipulación y la experimentación son el medio para que se produzca la actividad cognitiva, pero no cualquier actividad les proporciona aprendizaje. Es conveniente planificar y organizar los recursos para poder prever qué procesos se producen en la actividad de los niños y niñas; no hay que anticiparse a su actuación, aunque sí proponer nuevas metas que les permitan ir descubriendo las cosas y elaborar sus construcciones mentales y afectivas.

Como ya se ha señalado anteriormente, el juego permite al niño un aprendizaje global que incluye la manipulación y la experimentación. Así el juego se convierte en una herramienta completa e integradora que contribuye a un desarrollo físico, emocional, social, cognitivo y psicológico del niño. De este modo el aprendizaje del niño es enriquecedor y placentero y con ello se vuelve efectivo y duradero. Por todo esto podemos decir que el juego es un instrumento con el que se pueden lograr todos los objetivos de la etapa de educación infantil y, por lo tanto, todos los de las tres áreas del aprendizaje. Debemos recordar que el maestro debe intervenir educativamente en el diseño de juegos para enriquecer el aprendizaje del niño y así conseguir estos propósitos descritos en el Boletín Oficial de Canarias (2008).

- La globalización de las situaciones de aprendizaje. Se refiere a la visión de conjunto que los niños y niñas tienen del mundo y que manifiestan en su forma de actuar y jugar. Desde este enfoque, la intervención del profesorado no debe centrarse en el aprendizaje o desarrollo de un solo aspecto, desligándolo artificialmente del desarrollo personal del niño y la niña en su totalidad. Al respecto, todas sus necesidades y en la misma proporción son importantes: moverse, jugar, alimentarse, descansar, estar limpio, relacionarse, expresarse, explorar, sentirse querido ... De aquí que la escuela tenga que dar cabida al desarrollo y atención de todas aquéllas, valorándolas por igual a la hora de ofrecerles un lugar en el espacio, proporcionar unos materiales o distribuir el tiempo.

Este párrafo nos da paso al siguiente aspecto relevante de esta investigación, las competencias clave¹. En el modelo competencial se integra un conocimiento de base conceptual (saber decir), uno relativo a las destrezas mentales y físicas (saber hacer) y uno que implica un conjunto de actitudes y valores (saber ser). Es por ello que este modelo se caracteriza por la

¹ El término competencias clave viene dado con la implantación de la LOMCE ya que antes, en la LOE, a las competencias se las denominaba “básicas”. Sin embargo, el currículum que se emplea en Educación Infantil habla de las competencias básicas y no se ha actualizado. Esto no influye en su desarrollo ya que, básicamente, la LOMCE ha reorganizado las competencias agrupándolas en 7 en lugar de 8 como son en la LOE.

globalización, elemento indispensable en el proceso de desarrollo de las personas, y por la creación de situaciones de aprendizaje que contribuyan a la adquisición y mejora de estas competencias.

3. Competencias clave

3.1. Definición de competencias clave

En el proyecto DeSeCo (Definición y Selección de Competencias, 2003:6986), creado por la OCDE, el concepto de competencia se define como: *la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz.*

Esta necesidad de desarrollar y adquirir las competencias ha surgido a partir de las orientaciones de la Unión Europea. La UE considera que las competencias contribuyen a que los individuos se desarrollen personal, social y profesionalmente de una manera ajustada al mundo globalizado en el que nos encontramos y posibilitan un desarrollo económico vinculado al conocimiento.

Si continuamos con la definición de DeSeCo (2003:6986) las competencias se contemplan *como conocimiento en la práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los no formales e informales.*

Las competencias tienen una relación directa con la práctica, *saber hacer*, que a su vez se relaciona con el *saber decir*. También tenemos un elemento de gran influencia social y cultural, el *saber ser*. Estos tres componentes se necesitan los unos a los otros para poder completarse y se aplican en una gran variedad de contextos sociales, académicos y profesionales.

El método competencial se caracteriza por permitir un aprendizaje dinámico, integral y transversal. Por ello, el proceso que se atribuye las competencias es gradual, es decir, el conocimiento que se adquiere se consigue con el tiempo y la práctica.

Quizás la propiedad más importante del método competencial sea que se extiende en el tiempo, conlleva a un aprendizaje y formación global de las personas que se podrá trasladar al resto de situaciones que sucedan durante el transcurso de sus vidas.

Las competencias clave establecidas en la LOMCE son las siguientes:

- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)
- Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT)
- Competencia Digital (CD)
- Competencia para Aprender a Aprender (CPAA)
- Competencias Sociales y Cívicas (CSC)
- Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIE)
- Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)

A continuación, se aportará la definición de la competencia en comunicación lingüística debido a que es la más importante en el desarrollo del individuo; sin ella, su crecimiento y aprendizaje se complicarían ya que es el modo en que recibe la información y puede reproducirla.

3.2. Definición de la competencia en comunicación lingüística

En la *orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*, redactada en el Boletín Oficial del Estado, del 29 de enero de 2015, aparece la definición de todas y cada una de las competencias clave. En este caso, la competencia en comunicación lingüística (2015:6991) viene definida como *el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes*.

Se tiene una visión de esta competencia vinculada con las prácticas sociales y por ello el individuo es un agente comunicativo que recibe y produce mensajes con distintos objetivos, así que se debe optar por métodos activos del aprendizaje, en lugar de las metodologías tradicionales.

Para desarrollar y enriquecer esta competencia se necesita de un enfoque intercultural de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas, es decir, estar en contacto con la diversidad cultural.

De este desarrollo depende el aprendizaje en distintos contextos, tanto formales, no formales como informales, porque esta competencia es una vía de acceso al conocimiento dentro y fuera del colegio. Así la escuela, en su Proyecto Educativo de Centro, debe prestar especial atención a la lectura como destreza básica por su consideración artística, por ser parte del patrimonio cultural y por ser fuente de disfrute y aprendizaje.

Las actitudes y valores que se deben adquirir mediante esta competencia son el respeto a las normas de convivencia, el ejercicio activo de la ciudadanía, el desarrollo de un espíritu crítico, el respeto a los derechos humanos y el pluralismo, la concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas en todos los ámbitos, una actitud de curiosidad, interés y creatividad hacia el aprendizaje y el conocimiento de las destrezas como fuente de placer relacionada con el disfrute personal y cuya promoción y práctica son tarea esencial en el refuerzo de la motivación hacia el aprendizaje.

La competencia comunicativa tiene cinco componentes con una serie de dimensiones cada uno: (íbidem:6992)

-El lingüístico: léxica, gramática, semántica, fonológica, ortográfica y ortoépica.

-El pragmático-discursivo: sociolingüística, pragmática y discursiva.

-El socio-cultural: Conocimiento del mundo y la interculturalización.

-El estratégico: Estrategias generales cognitivas, metacognitivas, socioafectivas, comunicativas, las relacionadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y la producción de textos electrónicos.

-El personal: la actitud, la motivación y los rasgos de personalidad.

Dado que uno de los componentes de la competencia en comunicación lingüística es el socio-cultural, podemos relacionarla directamente con las competencias sociales y cívicas ya que sin la comunicación no hay relación íntegra con los demás y con el mundo que nos rodea.

3.3. Definición de las competencias sociales y cívicas

Recurriendo de nuevo al el Boletín Oficial del Estado, del 29 de enero de 2015, concretamente la *orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*, disponemos de la definición de las

competencias sociales y cívicas (2015:6998), que *implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas.*

La competencia social tiene como objetivo procurar que la sociedad adquiera un estado de salud mental y físico óptimo, tanto a nivel individual como colectivo. Las personas deben saber cómo participar plenamente en contextos sociales e interpersonales para poder comprender y analizar con actitud crítica los códigos de conducta y los usos aceptados en las distintas culturas. Esto incluye comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas en un proceso sociocultural dinámico y de constante globalización.

Esta competencia social incluye el desarrollo de la capacidad de comunicarse de manera constructiva en los distintos entornos sociales y culturales mostrando un comportamiento de respeto a las diferencias. También precisa de actitudes y valores que incluyen adquirir seguridad en uno mismo, desarrollar la integridad y la honestidad y aprender a colaborar.

La competencia cívica requiere de un conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles en su enunciación en la Constitución española, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y en declaraciones internacionales. También de su aplicación en instituciones locales, regionales, nacionales, europea e internacional.

La habilidad para interactuar en el ámbito público correctamente y manifestar solidaridad e interés por resolver conflictos que afecten al entorno escolar y a la comunidad son destrezas de esta competencia. Las actitudes y valores son los que se dirigen al respeto absoluto por los derechos humanos y a los valores compartidos por la comunidad que se enfocan a manifestar el sentido de la responsabilidad y a la voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas.

En resumen estas dos competencias, sociales y cívicas, incorporan maneras de comportamiento individual que ayudan a vivir en una sociedad dinámica, cambiante y compleja, donde la cooperación y el compromiso deben servir para afrontar conflictos y tomar perspectiva de la influencia del individuo en lo social.

3.4. La competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas en el currículum de Educación Infantil

La competencia en comunicación lingüística tiene estrecha relación con el área del currículum de lenguajes: comunicación y representación. Si tenemos en cuenta que el aprendizaje que realiza un niño viene dado mayormente por su experimentación física con respecto a los objetos que le rodean, la verbalización de las cosas que ve y el acto de preguntar para adquirir el conocimiento, podemos relacionarla también con las otras dos áreas del aprendizaje: la de conocimiento de sí mismo y autonomía personal y la de conocimiento del entorno.

Las competencias sociales y cívicas se pueden relacionar con el área de lenguajes y también con el área de conocimiento del entorno porque sin la comunicación no nos podemos relacionar con los demás ni con el medio que nos rodea. Sin embargo, si pensamos que para relacionarnos con el entorno de una manera equilibrada, positiva y enriquecedora necesitamos de unas capacidades propias, de un buen auto concepto y de confianza en uno mismo, podemos dar por hecho que estas competencias también se relacionan con el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Las tres áreas del aprendizaje están relacionadas entre sí, tal como indica el artículo 6 del BOC nº 163, del 14 de agosto de 2008, concretamente el apartado 3: *Las tres áreas están vinculadas entre sí, aunque se establecen ciertas delimitaciones entre ellas con el propósito de facilitar la sistematización y la planificación del trabajo educativo* (página 15980). Del mismo modo que las áreas del currículo, las competencias clave se complementan entre sí y se introducen en las áreas del aprendizaje ya que contribuyen al desarrollo íntegro y global del alumno. Esto guarda relación con el BOC Nº 25 por el que se establece la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero* donde se explica que un conocimiento no se puede obtener sin las destrezas necesarias y sin saber llevarlas a cabo: *el aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el conocimiento de base conceptual (conocimiento) no se aprende al margen de su uso, del (saber hacer); tampoco se un conocimiento procedimental (destrezas) en ausencia de un conocimiento de base conceptual que permite dar sentido a la acción que se lleva a cabo* (página 6987).

Si nos dirigimos al área de lenguajes (BOC 163, 2008:16000), podemos ver explícitamente como se hace referencia a la competencia en comunicación lingüística: *Desde la Educación Infantil se inicia el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. El uso del lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, interpretación y comprensión de la realidad favorece su adquisición. Los contenidos anteriormente referidos permiten, progresivamente, expresar emociones, pensamientos y vivencias; posibilitan establecer vínculos y relaciones constructivas con las otras personas y con el entorno; desarrollan la capacidad de escuchar, exponer y dialogar, iniciándose en el respeto por las normas y convenciones socialmente establecidas para el intercambio comunicativo. Hay que añadir que la iniciación en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en las situaciones habituales del aula es otro de los elementos que permiten la adquisición y desarrollo de esta competencia.*

Si nos situamos en el área de conocimiento del entorno (BOC 163, 2008:15992), se nombran las competencias sociales y cívicas, aunque con su nombre de competencia básica: *A través del área también se contribuye a desarrollar la competencia social y ciudadana. Los contenidos sobre la participación en la vida familiar y escolar con actitudes de disponibilidad, colaboración e iniciativa y sobre la valoración y respeto por las distintas profesiones, actividades o tareas, sin discriminación por razón de género, ayudan a los niños y niñas a comprender la realidad social en la que viven. La participación activa y responsable en los distintos entornos donde se desenvuelven, la discriminación de conductas adecuadas e inadecuadas, la resolución pacífica de conflictos cuando se producen, la expresión y defensa de sus opiniones y el respeto por las de otras personas sientan las bases de las habilidades sociales necesarias para una convivencia en una sociedad plural y democrática.*

Luego de manera más indirecta, podemos ver claramente apartados que se relacionan con las competencias sociales y cívicas y la competencia en comunicación lingüística, por ejemplo:

- La socialización como contexto de desarrollo. Los niños y las niñas se sienten mucho más animados a hacer cosas si tienen la oportunidad de relacionarse con los demás, intercambiar puntos de vista, ponerse de acuerdo, buscar soluciones a sus problemas y conflictos y realizar sus propios proyectos. Los desacuerdos y las diferencias, incluso las pequeñas peleas, son una fuente importante de aprendizaje. La interacción con los iguales

y los adultos proporciona claras ventajas para la construcción de aprendizajes y, sobre todo, para aprender a vivir, trabajar, jugar y relacionarse con otras personas. Ocupan un lugar importante no sólo la diversidad de situaciones grupales que se producen en el aula, sino también aquellas actividades que de forma habitual u ocasional se desarrollan con otros en la escuela: juegos en el patio, las celebraciones, las salidas, etc.

- La atención a los aspectos relacionales y afectivos. Es imprescindible que exista un clima de seguridad, respeto y confianza en el que se favorezcan las relaciones y en el que, al mismo tiempo, se establezcan los límites necesarios para que se pueda producir el crecimiento personal. El desarrollo afectivo y emocional es inseparable del desarrollo intelectual y de la construcción de aprendizajes. Es más, en estas edades la motivación afectiva mueve muchos procesos de aprendizaje. De esta manera se hace necesaria la creación de condiciones para que los niños y las niñas aprendan a relacionarse, y a expresar y ajustar sus afectos.

Estos dos apartados anteriores hacen referencia a las relaciones de los niños con los demás, relaciones que contribuyen a establecer un buen clima, seguro y estable. Para poder llevar a cabo esta relación precisan de la comunicación y de la socialización. El aspecto social implica necesariamente a la comunicación y ésta a lo social, por lo que se complementan la una a la otra. Al comunicarse no solo se recibe información, sino que también se recrea y se reproduce, y para ello se necesita de la interacción con el otro.

En resumen, las competencias sociales y cívicas y la competencia en comunicación lingüística tienen apartados explícitos dentro de las áreas del aprendizaje de Educación Infantil. De forma implícita estas dos competencias vienen dadas en muchos de los aspectos del currículum ya que los contenidos, objetivos, descripciones, procedimientos e incluso evaluaciones contribuyen de manera global al desarrollo de las mismas. Por supuesto no solo de estas dos, sino de las 7 competencias que se ven interrelacionadas entre sí junto a las áreas del conocimiento.

4. El uso del juego para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística y de las competencias sociales y cívicas

En este apartado se pretende defender el juego como uno de los mejores métodos para favorecer el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas, aunque también para cualquiera de las competencias clave que nos ofrece el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Como hemos visto en apartados anteriores, el juego es un elemento crucial en la vida del niño que contribuye de manera directa al desarrollo de las competencias. Muchos de los psicólogos, sociólogos e investigadores más destacados de nuestra historia y algunos de los autores más recientes lo consideran necesario y primordial como herramienta social, de desarrollo y desenvolvimiento en el mundo. Por ello el propio currículum oficial de Educación Infantil representa y manifiesta esta misma importancia.

En el blog *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*², realizado de manera conjunta por Elena García Marqués, diplomada en educación infantil, y por María José Alarcón Adalid, diplomada en audición y lenguaje y licenciada en psicopedagogía, el juego queda definido por ser una actividad placentera en la que la libertad de elección se experimenta continuamente, no tiene ninguna meta extrínseca y siempre implica la acción y la participación activa. Se caracteriza también por un fuerte grado de ficción en contra de la realidad, de modo que funciona con unas normas propias. Se trata de una actividad seria que conlleva un gran esfuerzo, es el equivalente al trabajo en el adulto.

Defienden también el juego como *una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistémicas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, etc.* (Apartado 2. *Contribuciones del juego para el desarrollo infantil*). El juego contribuye en el niño a su desarrollo psicomotor, afectivo-social e intelectual.

El desarrollo psicomotor implica todo lo que tiene que ver con el movimiento y se desarrolla principalmente en la etapa más temprana. Constituye la motricidad gruesa y fina e incluye la coordinación dinámica global, el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor y la resistencia. También favorece el desarrollo de las capacidades

²Link del blog: <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

sensoriales como estructura del esquema corporal, percepción espacio-visual, rítmico-temporal, táctil, olfativa y gustativa.

Dentro del desarrollo afectivo-social, los juegos más importantes son los simbólicos, los de reglas y los cooperativos. Todos ellos contribuyen al desarrollo social del niño e incluyen la competencia en comunicación lingüística y las sociales y cívicas como principales potencialidades de este tipo de juegos. En los juegos simbólicos la comunicación y cooperación con los iguales se ve estimulada, se amplían los conocimientos del mundo social del adulto que se prepara para el trabajo, y se facilita el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal. Estos juegos son sociales y se ven reforzados con los juegos de reglas.

El desarrollo intelectual se ve potenciado porque el niño, mientras juega, tiene nuevas experiencias, de manera que crea causa y efecto. Esta acción y reacción permite al niño equivocarse y lo ayuda a descubrir sus límites y sus capacidades. Si miramos la parte de comunicación, estas autoras dicen que el juego es *el antecedente de la palabra, la primera manera de nombrar la realidad* (Apartado 2.3. *Desarrollo intelectual: el juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje*).

En el apartado *El juego como instrumento de aprendizaje* (Apartado 3) García y Alarcón dicen: *No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer*. Para ellas un juego debe potenciar la creatividad, permitir el desarrollo global del niño, eliminar el exceso de competitividad y sustituirlo por lo cooperativo, evitar situaciones de jugadores espectadores, ser gratificante y suponer un reto para el niño que sea alcanzable. De este modo la actividad lúdica se podrá convertir en un medio educativo que lleve una supervisión del profesor para contribuir a las necesidades y exigencias de los niños. Así se podrá establecer una relación profesor-alumno estable y afectiva donde no solo el profesor decida qué enseñar, sino que el alumno también pueda elegir qué quiere aprender.

Con todo esto y junto a las definiciones aportadas por los distintos autores expuestos en el apartado 2.1., podemos decir que el juego es el elemento crucial, fundamental para la enseñanza en el niño en la etapa de Educación Infantil ya que permite conseguir todos los objetivos y desarrollar todos los contenidos aportados por el currículum. Es por ello que se

trata también de un elemento sumamente importante para conseguir un adecuado desarrollo de las siete competencias clave.

5. Propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo de las competencias sociales y cívicas y de la competencia en comunicación lingüística

Antes de comenzar con esta propuesta de juegos, es necesario señalar que el principal objetivo de este trabajo es la utilización de los juegos para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística y de las competencias sociales y cívicas, pero nos pueden servir para desarrollar otras competencias que se verán tratadas de manera directa e indirecta, ya que están relacionadas las unas con las otras.

Los juegos propuestos a continuación pretenden conseguir una adquisición y desarrollo global, completo y efectivo del aprendizaje a partir de las dos competencias nombradas. Con la intención de crear actividades lúdicas que motiven a los alumnos, se incluyen salidas extraescolares, movimiento, canciones, repeticiones, imitaciones, búsquedas, manualidades, el uso del propio cuerpo como instrumento, etc. en actividades tan variadas como ir a una federación de juegos canarios y practicarlos, hacer cuentos breves interpretados con las manos y dedos, dibujar el relieve de letras y construir palabras con ellas, colocar nuestro cuerpo con la forma de una letra para formar una palabra, improvisar y representar una historia con materiales de clase y realizar un viaje imaginario por el mundo sin salir del aula.

La duración de estos juegos variará dependiendo de las características de cada grupo clase y de la actividad en sí, por lo que se ha propuesto un tiempo medio que va desde un día completo de clase para la excursión, hasta 10 minutos para los juegos de manos o dedos, que se pueden hacer varios a lo largo del día o todos juntos en una hora concreta.

Sería una buena opción que el espacio en el que se llevan a cabo los juegos sea la sala de psicomotricidad, por su amplitud y variedad de materiales (dependiendo del centro) o el aula en la que se debería disponer de un espacio de asamblea y de todos los materiales precisos para llevar a cabo una clase cotidiana (mesas, sillas lápices, gomas, juguetes, etc.).

Los materiales que se usen en los juegos deben ser adecuados a las edades de los niños a los que se les imparten las clases y que resulten llamativos para que así sean actividades más motivadoras para ellos; pueden variar en color, material, textura, olor e incluso sabor, ya que

sabemos que muchos niños se llevan las cosas a la boca. Es por ello que surge el requisito de adecuarlos a sus necesidades y características.

La manera de evaluar estos juegos dependerá de la maestra, ya sea mediante la observación, un diario, una rúbrica etc. Como hemos dicho anteriormente, la duración, el espacio y los materiales dependerán de las condiciones de cada centro, aula, alumnos y profesor, así que cada tutor deberá realizar las correspondientes adaptaciones para poder llevar a cabo estas actividades de una manera correcta y adecuada a sus alumnos de modo que puedan llegar a ser más efectivas, placenteras, motivadoras y duraderas.

A continuación se expone la propuesta de actividades lúdicas:

Nombre del juego	Juegos de la Cultura Canaria
Duración	Un día completo, como si se realizara una salida extraescolar.
Materiales	Todos los materiales necesarios para jugar a los distintos juegos canarios como las Bolas de palo blanco para jugar a la “Bola Canaria”, sogas y cacharros para arrastrarlos haciendo ruido, la billarda y el palo, garrote y regatón para el salto del pastor, etc.
Espacio	En los lugares habituales donde las distintas federaciones realizan la práctica de los distintos juegos canarios que se llevan a cabo.
Desarrollo	<p>Como cualquier otra excursión, se solicitará una autorización a las familias de los niños y se pedirá permiso a las federaciones, como por ejemplo la “Federación Insular de Tenerife de Bola Canaria y Petanca”, para que estas les enseñen los juegos a los niños y les permitan practicarlos de manera adecuada a su edad. Si por ejemplo los niños pudieran realizar la lucha canaria, que lo hagan entre ellos, ya que un adulto sin quererlo les podría hacer daño, pero si deben estar supervisados por los que practican esta lucha. Si hicieran el salto del pastor, tendría que ser en lugares cercados y no en barrancos, es decir, que puedan coger el garrote con el regatón, para probarlo y comprobar el peso y material, en un espacio que no sea peligroso para ellos.</p> <p>Este tipo de excursión es mejor realizarla con niños de 5 años o más ya que sugiere bastante responsabilidad sacarlos del colegio y</p>

	<p>podrían comprender mejor los juegos. Aunque si se quiere hacer con niños más pequeños se podría llevar al aula a las mismas personas federadas en estos juegos para que les enseñen a los niños cómo realizarlos y que ellos puedan jugar y tocar los materiales.</p>
Objetivos	<p>Adquirir la experiencia de jugar a los típicos juegos de nuestra tradición y el conocimiento acerca de cómo se juegan, cuáles son las normas y recoger y valorar el conocimiento de quienes los practican.</p> <p>Desarrollar la competencia lingüística y las competencias sociales y cívicas, ya que será un evento completamente social donde el habla estará presente todo el tiempo. También se verán desarrolladas el resto de las competencias clave.</p>

Nombre del juego	Juegos de dedos o manos
Duración	De 10 a 20 minutos, según la cantidad de juegos que se realicen, o hacer varios de un minuto a lo largo del día.
Materiales	Solo se precisa de las manos para realizar estos juegos.
Espacio	Estos juegos se pueden realizar en cualquier espacio, pero si se tiene un rincón tranquilo y agradable donde no haya mucho ruido, mejor.
Desarrollo	<p>Para realizar juegos de este tipo, tenemos el ejemplo de Tamara Chubarovsky, terapeuta del lenguaje, quien en su canal de <i>youtube</i> nos deja ejemplos como el de “El cocodrilo”, “Un pollito” o “Rompompom”, con los que el niño puede aprender y enriquecer su lenguaje a la vez que imitan los movimientos de la profesora. Como se trata de actividades muy cortas, se pueden llevar a cabo a lo largo del día, cuando se cambia de clase o se vuelve del recreo, o para finalizar el día o hacer sesiones de un máximo de 20 minutos, llevándolas a cabo como una rutina de clase para que los niños vayan aprendiendo los juegos de dedos y manos y puedan contarlos junto a la maestra cada día y así crear entre todos los suyos propios.</p> <p>Estos son juegos que se pueden llevar a cabo con niños de todas las edades siempre que se adapte a su vocabulario y comprensión y que</p>

	<p>se entienda que su nivel de imitación, representación y verbalización será el correspondiente a cada niño.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=BXif78C6XyQ https://www.youtube.com/watch?v=UJjE3biof6g https://www.youtube.com/watch?v=bpKHkr8VnTM</p>
Objetivos	<p>Desarrollar la competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas.</p> <p>Desarrollar la capacidad verbal, el habla y la escucha.</p> <p>Perfeccionar el movimiento y la representación de las historias.</p>

Nombre del juego	¿Puedes leerme?
Duración	De 30 a 40 minutos
Materiales	Se trata de una actividad donde el recurso es el propio cuerpo del niño y la postura que adopte para simular ser una letra. Se necesitará también una pizarra y tizas o rotuladores dependiendo de la pizarra o, en caso de no disponer de ella, unos folios en blanco y lápices.
Espacio	Espacio amplio donde poder moverse, como el aula de psicomotricidad o las canchas del colegio.
Desarrollo	Este juego consiste en separar a la clase en dos grupos; cada grupo tendrá que adivinar qué palabra está creando el otro equipo. Para ello se dividirá la pizarra en dos o se le dará un folio a cada grupo para que puedan apuntar cada letra de la palabra, ya que un grupo se colocará para hacer una letra y, cuando el otro adivine cual es, será el turno para que ellos hagan su letra, es decir, se hará de manera alterna, una letra de su palabra un grupo y justo después una letra de su palabra el otro grupo. Al apuntarlo no se olvidarán de las que ya han dicho mientras se continúa con el resto de las letras. Tendrán que ponerse echados en el suelo e ir coordinándose para diseñar bien la letra y hacerla comprensible, a la vez que tendrán que acordarse todos de la letra por la que iban. Las normas son que no se diga con antelación la palabra que quieren decir, que no griten sino que intenten hacerlo de manera organizada y respetuosa hacia los demás

	<p>y que hasta que cada grupo no haya completado la palabra, no se podrá decir. Este juego será más efectivo en alumnos del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, ya que conocen mejor las letras, pero si se quiere hacer en cursos previos, se puede adaptar, aunque necesitarán más de la ayuda de la maestra y no solo de su supervisión.</p>
Objetivos	<p>Desarrollar las competencias sociales y cívicas y la competencia en comunicación lingüística.</p> <p>Perfeccionar el movimiento, la coordinación y la motricidad fina.</p> <p>Ejercitar la memoria visual y aprender las formas de las letras.</p> <p>Trabajar en grupo, respetar a sus compañeros y mantener la calma en situaciones de estrés.</p> <p>Aprender a colaborar con los demás y a ayudarse los unos a los otros para lograr una realización efectiva de la actividad.</p>

Nombre del juego	¿Cuál es la silueta?
Duración	De 40 a 50 minutos
Materiales	<p>Letras de goma espuma, cartulina, goma eva, madera o plástico, el material al que se tenga acceso. Pizarra, tiza o rotuladores, folios en blanco, lápices, gomas, creyones y un lugar donde apoyarse cómodamente como las mesas y sillas, salvo que los niños quieran hacer la silueta en el suelo, lo cual también se les puede permitir.</p>
Espacio	Aula de clase
Desarrollo	<p>Para desarrollar este juego, la maestra tendrá que pedirles a los niños que se pongan de cara a la pared con los ojos cerrados y esconderá las letras en el aula. Cuando ella avise, los niños tendrán que buscar las letras individualmente y cada uno de ellos deberá tener dos letras. Una vez las tengan cogerán un lápiz la goma y dos folios, uno para cada letra, y dibujarán la silueta de ambas letras. La profesora tendrá que supervisar que las coloquen del modo correcto. Cuando hayan dibujado la silueta podrán coger los creyones para colorearlas. En el</p>

	<p>momento en que todos hayan terminado, tendrán que mirar las letras de sus compañeros para poder crear palabras entre ellos. Si creen que lo han conseguido, avisarán y se colocarán los folios en el suelo o pizarra en el respectivo orden que ellos digan para comprobar que han hecho bien la palabra. Si se quiere, se puede escribir en la pizarra, pero esto lo hará el niño que tenga la correspondiente letra, así todos podrán escribir. Se les dará oportunidad a todos los niños para que puedan participar en la formación de palabras, para ello la maestra deberá supervisar el juego y facilitar la elaboración de palabras.</p> <p>Esta actividad está destinada a niños de 5 años, ya que implica cierta complejidad, pero se puede hacer con niños menores con una mayor intervención de la profesora si así se quiere.</p>
Objetivos	<p>Expandir el conocimiento de los niños acerca de las letras, las palabras y su escritura.</p> <p>Desarrollar su pensamiento abstracto, su coordinación y su motricidad fina.</p> <p>Ampliar su capacidad de colaboración y respeto hacia los demás.</p> <p>Desarrollar las competencias sociales y cívicas y la competencia en comunicación lingüística.</p>

Nombre del juego	Creo mi pequeña historia
Duración	Entre 45 a 50 minutos
Materiales	Todos los objetos que se encuentren en el aula y el lugar de la asamblea para que puedan representar lo que quieran.
Espacio	Aula de clase
Desarrollo	Este juego se realizará en grupos pequeños de tres a cinco niños, cada grupo tendrá unos 5 minutos más o menos para dar una vuelta por la clase mirando los objetos y pensando en cómo crear una pequeña historia con ellos. Cuando la tengan tendrán que dirigirse a la asamblea y realizar los movimientos o sonidos con la boca, no

	<p>palabras, para representar mediante los materiales y su cuerpo la historia que hayan creado. Una vez acaben de interpretarla, los compañeros levantarán la mano y ellos decidirán quién podrá hablar para contar cual es la historia que creen que han mostrado. Una vez que hayan acertado, le tocará el turno al siguiente grupo. La maestra ayudará en lo que pueda y supervisará la actividad. Se trata de un juego de representación e improvisación por lo que no se puede pretender que sea perfecto, al contrario, uno podrá observar la imaginación y creatividad de la que disponen los niños.</p> <p>Es un juego dirigido a niños de 5 años pero se puede adaptar para niños menores, teniendo en cuenta sus limitaciones y características personales.</p>
Objetivos	<p>Desarrollar la imaginación, la creatividad, la capacidad de improvisación, representación e interpretación.</p> <p>Fomentar su comunicación y respeto en su relación con los demás.</p> <p>Desarrollar la competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas.</p>

Nombre del juego	Nuestro viaje
Duración	Entre 30 a 40 minutos
Materiales	Todos los materiales que se puedan usar para realizar un viaje imaginario por el mundo, colchonetas, pelotas, conos, cuerdas, etc.
Espacio	Aula de clase o de psicomotricidad
Desarrollo	<p>Este juego consiste en que todo el grupo de clase siga a la maestra por el espacio del aula como si estuvieran realizando un viaje por el mundo. Esto se realizará con la ayuda de los niños, por ejemplo, la maestra empieza diciendo que nos subimos a una guagua para ir al aeropuerto, así que todos se sentarán en el suelo o colchonetas para simular que están en la guagua, nos moveremos con los baches, se nos irá el cuerpo hacia adelante con los frenazos, etc. La maestra será quien describa esto, pero si un niño por ejemplo gritara curva hacia</p>

	<p>la izquierda, podremos hacerlo también. Una vez llegados al aeropuerto nos moveremos para encontrar nuestro avión. Este principio del viaje será tranquilo y organizado, hasta que nos paramos en Australia, por ejemplo, o lugares que los niños también pueden y deben decidir. Entonces en los sitios encontraremos túneles donde habrá que agacharse, nos subiremos a caballo, montaremos en moto, iremos a la playa, cogeremos un tren, saltaremos con los canguros, pasaremos frío y también calor, etc.</p> <p>Esto son ejemplos de lo que se podría hacer, pero será un viaje de improvisación, donde la maestra indicará caminos, dará pautas y añadirá ideas si a nadie se les ocurren pero podremos modificar, viajar y movernos según surjan las ideas de los niños. Los materiales que queramos usar nos servirán para simular espacios, objetos o animales, por ejemplo cuerdas y serpientes, colchonetas con asientos o piscinas, tubos de goma espuma con caballos, flechas con carriles, conos con helados gigantes, etc.</p> <p>Esta actividad se puede realizar con cualquier curso de educación infantil, teniendo siempre en cuenta las limitaciones y el desarrollo personal de cada grupo de manera que podamos intervenir más con los niños de 3 años y menos con los de 5, usemos un vocabulario más rico con los segundos que con los primeros, para que puedan comprender el viaje que realizamos entre todos.</p>
<p>Objetivos</p>	<p>Desarrollar la imaginación, el movimiento, la escucha, el habla y el respeto hacia los demás y hacia el material de se usa.</p> <p>Ampliar el conocimiento del mundo que nos rodea y permitir que los niños muestren el que ya poseen.</p> <p>Perfeccionar la competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas.</p>

Con esta propuesta de juegos que se plantean podemos ver que las competencias sociales y cívicas y la competencia en comunicación lingüística son trabajadas de manera directa, aunque podemos apreciar que muchas otras también lo son debido a la interrelación y característica globalizadora que poseen. También podemos observar que son actividades

lúdicas que verdaderamente pueden contribuir a que el niño aprenda de manera eficaz y que ese conocimiento que se adquiere no sea olvidado.

6. Conclusión

A lo largo de este trabajo se ha remarcado la importancia del uso del juego como herramienta de aprendizaje en el niño que puede emplearse para el desarrollo de las competencias clave ya que es ideal para cumplir sus objetivos. Se trata de contribuir en el crecimiento del niño en su adaptación y comprensión acerca del mundo que lo rodea de una manera eficaz tanto a nivel individual como colectivo. Para ello necesita adquirir unas destrezas básicas como la comunicación y el saber relacionarse con los demás y con su entorno.

Como a veces aprender puede ser un proceso realmente aburrido, surge la necesidad de buscar herramientas que faciliten este desarrollo y, gracias a los estudios de distintos investigadores, podemos decir con seguridad que el juego es una de esas herramientas que permite al niño conocer cómo es el mundo del adulto y así desenvolverse en él. En la escuela, la maestra debe contribuir a ese proceso y a esa adquisición de las competencias guiando el juego de los alumnos a la adquisición de retos cada vez más complejos pero alcanzables, sin olvidar que el juego se caracteriza por el placer.

En definitiva, la competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas tienen unos objetivos que, por sus características dinámicas y globales, pueden ser fácilmente alcanzables mediante el uso del juego obteniendo resultados duraderos y eficaces que ayudarán a los niños en el resto de sus vidas a desenvolverse de una forma adecuada, a modificar conductas y a seguir motivados a aprender de este juego de la vida.

7. Bibliografía

Referencias bibliográficas

Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes (2008). *Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, BOC N°163, jueves 14 de agosto 2008, Gobierno de Canarias.*

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2015). *BOE N°25 Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.*

Referencias web

- Andrés Tripero, Tomás de (2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. [BLOG]. Recuperado de http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WOMzO9I1_IU
- Aprendiendo Matemáticas (Sin fecha). *Etapas de desarrollo cognitivo según Piaget*. [BLOG]. Recuperado de <https://aprendiendomatematicas.com/etapas-de-desarrollo-cognitivo-segun-piaget/>
- Chiaro, Yale del (2014). *Teoría del juego según Karl Groos*. [BLOG] Recuperado de <https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/>
- En Tribu (2011). *Teorías sobre el juego*. [BLOG]. Recuperado de <https://entribu.wordpress.com/2011/02/23/teorias-sobre-el-juego/>
- Garaigordobil, Maite (2009). *El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto*. Consumer Eroski. pp 12-15 Recuperado de <http://revista.consumer.es/web/es/20090201/entrevista/74536.php>
- García Marqués, Elena y María José Alarcón Adalid (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. [BLOG] Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Juegos gratis y deporte para el desarrollo infantil (2008). *Teoría del juego: Evolución de los juegos en el ciclo vital (Jean Chateau)*. [BLOG]. Recuperado de <http://losjuegosdecurro.blogspot.com.es/2008/11/teoria-del-juego-evolucion-de-los-juegos.html>
- Navarro Adelantado, Vicente y Adelto Hernández Álvarez (Sin fecha). *Cultura canaria. Juegos tradicionales Canarios*. [BLOG]. Recuperado de <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/culturacanaria/juegos/juegos.htm>
- Psicología de los juegos infantiles* (2009). Recuperado de <https://es.slideshare.net/amvpino/psicologa-de-los-juegos-infantiles>
- Resúmenes FSOC-Ciencias de la comunicación-TS-Rel. Del trabajo- Sociología (2013). *Bateson, Gregory – “Una teoría del juego y la fantasía” –Comunicación II –Cátedra Martini*. [BLOG]. Recuperado de <http://resumenes-comunicacion-uba.blogspot.com.es/2013/02/bateson-gregory-una-teoria-del-juego-y.html>
- Sequera, Isamar (2012). *El juego en la educación inicial, Autores que definen el juego*. [BLOG]. Recuperado de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>