

## **UD 8: Implementación de actividades de ocio y tiempo libre**

## ÍNDICE

1. Las actividades de ocio y tiempo libre.
2. Diseño de actividades.
3. Implementación de la actividad.
4. La evaluación de la actividad lúdica.
5. Algunas actividades.
6. Intervención con niño y niñas con NEAE.

# 1. Las actividades de ocio y tiempo libre.

---

Cuando implementan un proyecto, los educadores educadoras tienen como finalidad conseguir que los niños y las niñas logren los objetivos planificados. Dicha finalidad se lleva a cabo poniendo en práctica una serie de actividades lúdicas.

Las actividades son las actuaciones concretas en que se articula un proyecto.

Estas actividades representan el grado más concreto de actuación dentro del marco de un proyecto; tienen su propia programación (diseño de actividades), se deberán llevar a la práctica (implementación de actividades) y se valorará su incidencia (evaluación de actividades).

Hay innumerables tipos de actividades lúdicas que, según el servicio, los espacios, el colectivo y la finalidad, dan lugar a un gran número de intervenciones lúdicas diferentes. Para facilitar su estudio, de entre muchas posibilidades de clasificación, proponemos un ejemplo de organización de las actividades lúdicas en función de su duración, clasificándolas en: extensivas, intensivas y puntuales.

## 1.1. Actividades extensivas

Se denominan actividades extensivas las que se desarrollan de forma continuada a lo largo del año.

Estas pueden ser actividades extraescolares infantiles o actividades en espacios permanentes de ocio infantil.

### **Actividades extraescolares.**

Las actividades extraescolares infantiles son las que tienen lugar después del horario lectivo, en muchos casos en el mismo espacio físico del centro, aunque los niños y niñas no tienen ninguna obligación de participar.

Las actividades extraescolares están organizadas por instituciones tanto públicas como

privadas. Las asociaciones de familias de alumnos (AFA) suelen ofrecer unas cuantas y usan el centro escolar como espacio físico para ponerlas en marcha. Hay, sin embargo, otras entidades que se dedican a ofrecer este tipo de actividades.

La tipología de estas actividades es muy variada, por lo que conviene clasificarlas de alguna manera. Se podría hacer una agrupación por el aspecto principal que desarrollan y, en este sentido, se pueden considerar

- Actividades artísticas: de expresión plástica (de pintura, modelado, dibujo, etc.), música, danza, corales, talleres de dramatización, etc.
- Actividades lúdicas: juegos predeportivos, talleres de juegos, talleres de psicomotricidad, etc.
- Actividades de formación: idiomas, informática, refuerzo escolar.

La duración de este tipo de actividades depende de la edad y del tipo de actividad. Se pueden encontrar actividades de un solo día, otras que comprenden un periodo corto y, finalmente, otras que se realizan durante un trimestre o durante todo un curso escolar, uno o dos días a la semana, normalmente con sesiones de una hora o de una hora y media.

## **Actividades en espacios de ocio permanentes**

Especialmente en las ciudades, la necesidad de espacios educativos en los cuales atender a las niñas y niños fuera del horario escolar ha generado diversas propuestas lúdico-educativas de servicios, centros o equipamientos (ludotecas, centros recreativos, parques infantiles, etc.) que cumplan esta finalidad.

En todos ofrecen actividades basadas en el juego diariamente o durante los fines de semana. Cada tipo de equipamiento dispondrá de su propia oferta específica de actividades: al aire libre, talleres, rincones de juego, cuentacuentos, etc.

## 1.2. Actividades intensivas.

Las actividades intensivas se desarrollan en un tiempo determinado y se les da una dedicación plena o semiplena en el tiempo que se les dedique.

Las más representativas son las actividades de ocio durante las vacaciones, especialmente en verano y en Navidad, que es el periodo de tiempo en que los niños y niñas no van a la escuela y tienen más tiempo libre.

Estas actividades se dan preferentemente en las colonias de verano, los centros y los parques infantiles tanto los fijos como los móviles. La oferta también puede ser muy variada, según el tipo de equipamiento.

## 1.3. Actividades puntuales.

Las actividades puntuales son las que se proponen para periodos cortos o para fechas puntuales.

Las más importantes son las actividades de animación. La mayor diferencia entre estas actividades y las que hemos descrito anteriormente es que la intención se centra en el área social y la finalidad más importante es favorecer la participación y la comunicación, desarrollando sentimientos de pertenencia.

Las actividades de animación infantil socioeducativa se pueden dar en diversos contextos:

- Fiestas mayores de barrio. Este tipo de actividades las suelen organizar entidades públicas (como los ayuntamientos) o asociativas (como las asociaciones de vecinos). Suele haber actividades específicas dirigidas al público infantil como talleres de juegos, actuaciones de grupos en las que se pide una participación activa de los espectadores, etc.
- Fiestas de la escuela. A veces se organizan fiestas específicas en la escuela, por ejemplo, los sábados o domingos por la mañana en el patio; en ellas hay por lo general unos contenidos pedagógicos implícitos. Lo son, por ejemplo, la fiesta de carnaval, la fiesta de fin de curso, unas jornadas deportivas, etc.

- Fiestas infantiles y otras celebraciones privadas. Las suele organizar la familia del niño o niña protagonista de la celebración, y se suelen hacer en el domicilio, en un parque o en otro espacio lúdico, ya que cada vez hay más instituciones que ofrecen infraestructura para este tipo de actividades.
- Otras. Pueden ser fiestas populares que se celebran en cada localidad o comunidad autónoma, como las de San Juan.

Se puede hacer casi cualquier tipo de actividad de las que hemos visto hasta ahora, aunque las más habituales son las fiestas con grupos de animación musical o teatral, payasos, malabares, marionetas, comparsas, cuentacuentos, etc. También se suelen montar muchos tipos de juegos: tradicionales, yin-canas, disfraces, piñatas, etc.

Aunque este tipo de actividades en estado puro ocupen una parte muy pequeña del tiempo de los niños y niñas, la base que tienen es muy importante para su desarrollo integral.

## **2. Diseño de actividades.**

---

Como tarea derivada de la planificación del proyecto hay que diseñar las actividades que permitan alcanzar los objetivos planteados.

El diseño de actividades se corresponde con la planificación de cada una de las actividades concretas que componen el proyecto.

Veremos a continuación, las condiciones y los elementos que se tendrán en cuenta en el diseño de las actividades, y cómo se sintetizará toda esta información para que sea más operativa.

### **2.1. Condicionantes en el diseño de actividades.**

La primera decisión que debe tomarse a la hora de preparar cualquier juego es decidir a qué jugamos o qué actividades planteamos.

La elección de estas actividades o juegos estará condicionada por muchas variables, algunas de las más determinantes son las siguientes:

**Las características de los participantes:**

- La edad. Los juegos deben estar adaptados al nivel de desarrollo evolutivo de los participantes. No deben ser ni demasiado fáciles, porque no es estimulante, ni demasiado difíciles porque se les puede agobiar o decepcionar.
- El número. Se debe decidir si el juego tiene que ser individual, por parejas, en grupos pequeños o en gran grupo.
- Las especificidades de los participantes en cuanto a la diversidad del grupo.

La **intención** de la actividad y los **objetivos** que se pretende conseguir, que deben estar en sintonía con los planteados en el proyecto.

Los **recursos** disponibles para llevarlas a cabo, ya sean espaciales, temporales, materiales, económicos o humanos. Por ejemplo, para llevar a cabo las actividades en una ludoteca se dispone de recursos mucho más estructurados que en un centro de esparcimiento o de ocio.

El **contexto sociocultural** condicionará el tipo de actividad. Por ejemplo, serán diferentes las actividades de una casa de colonias que las de un espacio familiar. Incluso en una misma institución se elegirán actividades diferentes si se celebra una fiesta de cumpleaños, si se ha de trabajar la muerte de un familiar de un niño o niña o si se tiene que acoger a una compañera nueva.

En función de estos condicionantes se seleccionarán las actividades más adecuadas: talleres, actividades paradesportivas, dramatización, juego libre, juego tradicional, etc.

## 2.2. ¿Cómo diseñaremos las actividades?

Cuando se ha decidido qué tipo de actividades o juegos se pondrán en práctica, tendremos que diseñarlas formalmente. Una manera práctica y eficaz de hacerlo es utilizar un protocolo o guía para el diseño de actividades en el que se especifiquen, de una manera estructurada, todos los aspectos y elementos relacionados con la actividad. Cada educadora o educador puede elaborar su propio modelo de guía, pero todos

deben contener una serie ineludible de elementos, entre los que destacan:

- **Nombre de la actividad.** Se trata de dar nombre a la actividad de manera que nos permita identificarla. Se recomienda un título estimulante, motivador, original y relacionado con el contenido de la actividad.
- **Justificación de la actividad.** La justificación de la actividad es una explicación breve sobre la adecuación de esta actividad al contexto del proyecto. Se trata de explicar en forma de relato sintético en qué consiste la actividad y cuál es su finalidad.
- **Número de participantes.** Cuántos niños o niñas o miembros de las diferentes familias pueden tomar parte en la actividad al mismo tiempo.
- **Edad.** La edad de los participantes es una variable muy importante, ya que la actividad debe ser adecuada a esta variable. A veces, si intervienen las familias, se puede definir como «para todas las edades»
- **Duración.** La duración de la actividad debe responder a la duración necesaria para alcanzar los objetivos teniendo en cuenta un cierto grado de flexibilidad.
- **Ubicación** (espacio y/o infraestructura). Se debe definir en qué espacio se llevará a cabo la actividad, y describir cómo se organizará y se distribuirá el espacio.
- **Objetivos operativos.** Se deben especificar los objetivos específicos seleccionados del proyecto y, a partir de ellos, concretar y definir los objetivos operativos. Estos objetivos, como siempre, se formularán con un infinitivo y deben ser coherentes y observables.
- **Agrupamiento y normas de seguridad.** Se especificará la forma en que agruparemos a los niños y niñas dentro del espacio, si hay que ir en fila india, situarse en círculo, etc. También se indicarán, en su caso, las normas de seguridad: utilizar vestuario identificador, ir agarrados a una cuerda, no salir del camino, etc.
- **Relación de tareas.** Cada actividad se desglosa y secuencia en una serie de tareas que la componen y que se llevan a cabo de manera ordenada y consecutiva. Las tareas se suelen identificar con un número de orden según el momento en que se realizan dentro de la actividad.

- **Descripción y desarrollo de la actividad.** Debe quedar claro qué se hace y cómo se hace y, sobre todo, el papel de la educadora o educador, que debe explicar cómo llevará a la práctica la animación de la actividad.
- **Ambientación.** A veces será necesario crear una atmósfera especial con elementos motivadores que inciten a la actividad, por ejemplo, pintarse las caras, ponerse disfraces, utilizar música, decorar las paredes o el espacio, etc. Se debe conseguir un escenario en el que los pequeños desarrollen la fantasía y la imaginación.
- **Recursos materiales y tecnológicos.** Se deben especificar los materiales, ya sean fungibles, audiovisuales, etc.
- **Recursos económicos.** Hay que considerar el coste de todos los recursos necesarios para realizar la actividad y cuadrar con la partida que destina el presupuesto del proyecto.
- **Recursos humanos.** Se especificarán las personas necesarias para realizar la actividad y la forma en que se deben organizar los equipos: cuántos monitores o monitoras debe haber, si van dos con un grupo, si uno tiene que ir por delante y el otro al final, etc.
- **Adaptación.** Se especificará cualquier cambio o modificación que se requiera, dependiendo de las necesidades de los pequeños; pueden ser en relación con el espacio, el material, la duración, el número de participantes, etc.
- **Evaluación.** Se deberá especificar qué y cómo se evalúan los objetivos operativos y elaborar instrumentos e indicadores.

## 2.3. Ficha de actividades y dossier de actividades

Toda la información que hemos visto se puede recoger en fichas de actividades o fichas de juegos.

Una ficha de juego es un documento en el que se sintetiza de manera estructurada toda la información relevante acerca de un juego.

Cada educador y educadora puede idear su modelo de ficha con toda la información que considere pertinente.

Si se recogen y se agrupan, de manera organizada, todas las fichas de juego que se van

elaborando se tendrán un dossier de actividades.

Este será una herramienta muy útil para cualquier profesional de la educación que desarrolle su actividad en el ámbito del juego, ya que le permite sistematizar y organizar la información y la experiencia que va acumulando con el paso del tiempo.

| <b>Modelo de ficha de juego</b>                              |              |                  |                   |
|--|--------------|------------------|-------------------|
| <b>Nombre de la actividad:</b>                               |              |                  |                   |
| <b>Justificación:</b>  |              |                  |                   |
| <b>Número de participantes:</b>                              | <b>Edad:</b> | <b>Duración:</b> | <b>Ubicación:</b> |
| <b>Objetivos operativos:</b>                                 |              |                  |                   |
| <b>Agrupamientos y normas de seguridad:</b>                  |              |                  |                   |
| <b>Relación de tareas:</b>                                   |              |                  |                   |
| <b>Descripción y desarrollo de la actividad:</b>             |              |                  |                   |
| <b>Ambientación:</b>   |              |                  |                   |
| <b>Recursos materiales:</b>                                  |              |                  |                   |
| <b>Recursos económicos:</b>                                  |              |                  |                   |
| <b>Recursos humanos:</b>                                     |              |                  |                   |
| <b>Requisitos de adaptación del juego/notas de atención:</b> |              |                  |                   |
| <b>Evaluación:</b>   |              |                  |                   |

### **3. Implementación de la actividad.**

---

La implementación de las actividades lúdicas se corresponde con la fase de ejecución del proyecto de intervención. En esta fase será clave el rol de la persona que ejerce de dinamizadora.

La educadora o educador es la persona que hace de guía y de referente en la implementación de la actividad, así pues, a través de sus actitudes (personales, educativas y de relación) influye sobre los pequeños. En su función de dinamización deberá escuchar, animar, insinuar, proponer, explicar, corregir y hacer propuestas bastante apasionantes para que los niños y las niñas las quieran poner en práctica.

### **3.1. Objetivos del juego multicultural**

Antes de proponer el juego o la actividad, hay que repasar mentalmente todo el desarrollo e intentar reconocer las posibles situaciones que pueden comportar algún tipo de peligro, a fin de eliminarlas. Es el momento de apuntar todo lo que se deberá tener en cuenta a la hora de poner en práctica el juego para conseguir que tenga éxito. También se debe decidir previamente la duración aproximada del juego, aunque siempre se puede modificar a medida que se vaya desarrollando la actividad. Se debe tener presente que las interrupciones prematuras del juego a menudo son causa de frustración pero, por otro lado, alargarlo excesivamente acaba por cansar y aburrir. También hay que tener en cuenta las posibles variaciones del juego, con el fin de adaptarlo a los niños y niñas con alguna necesidad educativa específica.

### **3.2. La presentación de la actividad.**

Para presentar la actividad o juego la educadora o educador debe buscar un espacio adecuado donde todos los niños o niñas la puedan ver. Se procurará crear una atmósfera especial con elementos motivadores que inciten al juego, por ejemplo: pintarles la cara, disfrazarse, utilizar música, etc., para hacerlos partícipes de un espacio de fantasía e imaginación.

Un buen recurso para iniciar la presentación de ciertos juegos es la anécdota. Antes de empezar a jugar, a los niños y niñas les gusta escuchar una historia breve, que tiene que ser clara y concreta, basada en un hecho histórico o fantástico.

En cualquier caso, se debe explicar el juego de la manera más clara y sencilla posible, para lo cual es recomendable seguir un orden lógico y cronológico: situación inicial, desarrollo y final.

También hay que explicar los objetivos que se buscan y las normas que hay que respetar, que deben ser breves y fáciles de recordar. Las reglas, cuando son más pequeños, deben ser mínimas y sencillas, ya que si hay muchas o son complicadas no sabrán cómo aplicarlas, lo que entorpecerá el juego y hará que enseguida se desmotiven. Si es necesario, se pueden usar ejemplos con esquemas gráficos para facilitar su comprensión.

Antes de iniciar definitivamente el juego, es fundamental que los niños y las niñas tengan claro qué deben hacer, por lo que la educadora o educador debe comprobar que efectivamente es así. En muchos casos conviene hacer una prueba del juego para confirmar que todos los participantes han entendido y asimilado el funcionamiento y las normas.

### **3.3. La dinamización de la actividad.**

La educadora o educador debe ser quien dinamice la actividad lúdica y, a la vez, debe permitir que el juego sea lo más libre posible. De todas formas, en el diseño de cada juego se establece qué grado de directividad debe tomar.

A veces, sobre todo al principio, hay que orientar a algunos niños y niñas o hacerles sugerencias para estimular su ingenio, pero luego conviene dejar que el juego se desarrolle libremente. En este sentido, la educadora o educador debe animar, potenciar o ayudar al pequeño o al grupo, pero solo cuando sea necesario.

Durante el desarrollo de la actividad, debe conducir el proceso y facilitar los recursos necesarios para que la actividad lúdica se desarrolle correctamente de modo que cada niño o niña progrese de acuerdo con sus capacidades.

También es conveniente que tenga clara la temporalidad de las actividades programadas y que no dude en modificar el material o las actividades que permiten mantener el interés de los pequeños y alcanzar los objetivos que se había propuesto.

Debe tener un cuidado especial en las relaciones interpersonales, por lo que buscará fundamentar la relación entre los niños y las niñas en el respeto mutuo, la tolerancia, la sensibilidad y la dignidad de todas las personas. En este sentido debe saber actuar con autoridad pero sin autoritarismo.

## **4. La evaluación de la actividad lúdica.**

---

En el sistema de evaluación del proyecto (que hemos visto en la UNIDAD DIDÁCTICA 5), la evaluación de las actividades es un componente fundamental.

Tanto es así que la información recogida en las evaluaciones de todas las actividades te servirá como evaluación formativa del proyecto.

Si, como hemos visto a lo largo del libro, el medio de intervención privilegiado en educación infantil en el que se ponen más claramente de manifiesto los progresos, las dificultades y las limitaciones de los niños y niñas en los diversos ámbitos-, es la actividad lúdica, podemos afirmar que el juego se convierte en el marco más adecuado y natural para poner en práctica la evaluación.

La evaluación, realizada de forma sistemática y con los instrumentos adecuados, nos permitirá comparar los resultados obtenidos con los resultados previstos y verificar si se han cumplido las expectativas de las actividades lúdicas que se hayan puesto en práctica.

### **4.1. La observación como técnica de evaluación.**

En el ámbito de las actividades lúdicas no hay duda de que la técnica más idónea para la recogida de datos es la observación. Tanto es así que en la educación infantil observación y evaluación son dos conceptos que se consideran inseparables.

En función del momento en que se realiza la observación, podemos clasificarla en dos categorías: la observación directa y la observación indirecta.

#### **Observación directa**

Es la que realiza el educador o educadora en el contexto de su práctica educativa. Presenta las siguientes características:

- Se efectuará en el contexto natural (ni controlado ni manipulado) del juego. Por lo tanto, se observa a los niños y niñas en las manifestaciones más espontáneas, tanto individualmente como en grupo.

- El educador no deberá controlar ni manipular las variables que pretende evaluar. De todas formas, mediante la planificación puede provocar una serie de situaciones que considere necesario o relevante observar.
- Hay que tener en cuenta la gran dificultad que existe para captar en el campo visual todos los estímulos y situaciones significativas que tienen lugar durante el periodo de observación, por lo que se debe delimitar y estructurar previamente el objeto de estudio.
- No debe ser improvisada, sino debidamente planificada y preparada. Además, también requerirá un poco de práctica y una gran habilidad por parte de la persona que observa.

## **Observación indirecta**

La observación indirecta se efectúa mediante la información recogida en otro momento de la relación educativa que ha sido archivada para ser utilizada posteriormente. Hay varias fuentes de información, las más habituales en el entorno infantil son la información documental, la información procedente de entrevistas e informes y la información recogida por medios tecnológicos.

- La información documental. Parte de la información observada directamente es recogida en los informes personales, que están a disposición de las educadoras y educadores para que puedan ajustar individualmente sus actuaciones posteriores. La información procedente de entrevistas e informes. Con el fin de completar la observación directa y documental, las educadoras y educadores necesitan conocer las características personales y familiares del niño o niña. Estos datos tan relevantes se obtienen mediante cuestionarios o entrevistas efectuadas a la familia.

El conocimiento previo de esta información puede ayudar a entender algunas conductas y situaciones observadas durante las actividades lúdicas y a evitar interpretaciones erróneas.

- La información recogida por medios tecnológicos. Uno de los instrumentos que pueden facilitar la observación son las cámaras de video digitales. Los niños y niñas, previo consentimiento familiar, pueden ser registrados durante las

actividades lúdicas mediante una cámara y posteriormente observados por las educadoras y educadores.

Como técnica, este procedimiento es muy similar a la observación directa, ya que se puede llevar a cabo en un ambiente natural, sin control de variables ni manipulación. En cuanto a la valoración de resultados, en cambio, tiene algunas ventajas:

- Desaparecen prácticamente los efectos de interacción y cansancio de la persona que observa, ya que no es necesario que esté en el escenario del juego. Además, la repetición del visionado y la distancia física minimizan el efecto de halo y las expectativas de conducta.
- La misma escena se puede visualizar varias veces, e incluso se puede ralentizar, lo que favorece la recogida de información y la certeza de que la conducta ha tenido lugar; es decir, se incrementa la cantidad de los estímulos recogidos y la calidad de la información.

## **4.2. Instrumentos de recogida de información**

A la hora de evaluar el equipo de educadores y educadoras establecerán los criterios de evaluación y los instrumentos que utilizarán según las necesidades específicas de la información que se tiene que recoger. Conviene que los instrumentos de observación sean prácticos y sencillos de utilizar y de interpretar y que, además, contengan unos indicadores o ítems claramente definidos y consensuados.

Entre estos instrumentos, los más habituales de la educación formal, son:

- El diario.
- El anecdotario.
- La lista de control.
- Las escalas de estimación.

### **El diario**

Es un registro abierto en el que cada día las educadoras y educadores recogen las

impresiones y las valoraciones de las actividades, situaciones o conductas que consideran destacables.

Aporta una visión amplia y subjetiva de los acontecimientos que han pasado a lo largo del día con una información cualitativamente muy rica, pero nada estructurada.

### **El anecdotario.**

Es un registro más estructurado que el diario, ya que recoge comportamientos o eventos (llamados anécdotas) previamente delimitados. El registro de las anécdotas se lleva a cabo a lo largo del tiempo y se pueden referir a un niño o niña en particular o a un grupo.

En el anecdotario es importante transcribir el hecho tal cual, especificando el ambiente e incluso añadiendo una descripción exacta de las palabras de los pequeños si se produce una interacción verbal.

### **La lista de control.**

Aunque es más estructurada que el anecdotario, no se considera un instrumento muy preciso porque no indica ni la frecuencia ni la evolución en el tiempo, ni el grado de intensidad en que se ha manifestado la conducta.

### **La escala de estimación.**

Son un instrumento más estructurado, ya que se recogen la frecuencia o el grado en que se manifiesta una conducta o un hecho. En realidad se trata de valorar la calidad o frecuencia de la conducta mediante una gradación, normalmente de entre tres y cinco valores.

Las escalas de estimación pueden ser gráficas, numéricas o descriptivas:

- Gráficas. Se define una conducta, un hecho o una actitud y a lo largo de una línea se sitúan los valores que deben registrarse.
- Numéricas. La única diferencia con la anterior es que, en lugar de la línea, se da un valor numérico progresivo.
- Descriptivas. Más precisas que las anteriores, pueden llegar a tener una doble

valoración porque recogen la aparición de una conducta o no y la actitud o comportamiento de la persona observada. La dificultad es describir con exactitud las categorías o valores que se pretende observar.

El registro de este instrumento requiere un juicio por parte de la persona que observa, que debe ser consciente de la necesidad de evitar puntuar tendencias centrales, ya que no suelen discriminar la conducta.

### **4.3. Los indicadores de evaluación**

Una vez seleccionados los instrumentos y establecidas las conductas o elementos que se quiere observar durante el desarrollo de la actividad lúdica, se deben definir los indicadores.

Los indicadores son los ítems mediante los que se recogerá la información. Estos indicadores deberán redactarse de forma precisa, clara i unívoca, de manera que no puedan existir interpretaciones erróneas a la hora de utilizarlos.

Se aconseja previamente recoger información exploratoria para abarcar un amplio abanico de posibilidades, que se puedan observar durante la ejecución de la actividad.

La información recogida debe ser suficiente, pero no excesiva, por lo tanto, es necesaria una selección de los ítems más relevantes. Se trata de recoger únicamente las conductas más significativas y hacer que la tabla de observación sea sencilla de utilizar para la persona que realiza la evaluación.

### **4.4. ¿Qué hay que evaluar?**

Entre los aspectos que se evalúan en la actividad lúdica cabe destacar el progreso de los niños y niñas, la adecuación de la actividad y la autoevaluación de los profesionales.

#### **El progreso de los niños y las niñas**

La evaluación del progreso nos permite comparar los resultados entre la situación inicial y la situación a que hemos llegado mediante la actividad.

Aunque los indicadores de evaluación se definen teniendo como referencia los objetivos operativos y los contenidos establecidos en la actividad, el análisis de la información obtenida no debe centrarse en el grado en que se han alcanzado estos objetivos y contenidos, sino en la coherencia del progreso de cada uno de los niños y niñas.

## **La adecuación de la actividad**

Hay que evaluar las condiciones generales de la actividad, el proceso y el progreso durante las sesiones. Es importante reflexionar periódicamente sobre la aceptación de los juegos, y buscar otros nuevos si se observa que alguno de los propuestos no responde a las inquietudes de los niños y niñas.

También hay que analizar el material y la duración de los juegos, la conveniencia de la situación escogida para cada uno de ellos, el ambiente en que se desarrolla la actividad, la misma intervención educativa, el horario y, en general, la adecuación de cualquiera de los elementos programados: objetivos, contenidos, recursos, espacios, etc.

## **La evaluación de los y las profesionales**

El proceso de evaluación de las actividades lúdicas concluye con la reflexión que los educadores y educadoras hacen de la propia intervención. Esta evaluación se puede construir a partir de los siguientes elementos:

- En cuanto al grupo. ¿Cuál ha sido la calidad de la relación que han establecido con los pequeños?, ¿han conseguido que se implicaran en el juego?, ¿han favorecido la adaptación y una buena relación entre los miembros del grupo?, ¿han atendido adecuadamente a las diversas necesidades?, etc.
- En cuanto al equipo de monitores y moni-toras. ¿Cuál ha sido el clima relacional entre las y los profesionales?, ¿ha favorecido o dificultado dicho clima la puesta en práctica de la actividad?, ¿cuál ha sido la implicación y participación activa de los educadores y educadoras en la toma de decisiones y en el reparto de responsabilidades?, etc.
- En cuanto a los objetivos. Valorar en qué medida se han alcanzado o no y cómo

se ha contribuido a ello.

- En cuanto al desarrollo de la actividad. ¿Han conseguido motivar a los niños?, ¿la preparación y la presentación han sido atractivas?, ¿han reforzado adecuadamente las conductas?, ¿han llevado a cabo una buena dinamización?, ¿han atendido correctamente las demandas?, etc.
- En cuanto al espacio. ¿El espacio ha sido el adecuado?, ¿ha satisfecho las expectativas?, ¿han encontrado alguna barrera arquitectónica?, etc.
- En cuanto a los recursos. ¿Ha sido suficiente la provisión de material?, ¿la han optimizado? ¿Ha correspondido el material a las necesidades requeridas?, ¿la duración ha sido la prevista? ¿El gasto ha estado dentro de las previsiones del presupuesto?, etc.
- En cuanto al proceso de evaluación. ¿Han organizado suficientes reuniones de evaluación?, han llevado a cabo una buena planificación de la observación de la actividad?, ¿han anotado lo que realmente han observado?, ¿han seleccionado los instrumentos adecuados?, ¿han redactado los indicadores que correspondían?, ¿han analizado correctamente la información?, etc.

## 5. Algunas actividades

---

Ante la imposibilidad de abarcar la gran cantidad de casuísticas y tipologías, a continuación expondremos, a modo de ejemplo, el diseño, la implementación y la evaluación de tres tipos de actividades: una salida o excursión, una fiesta infantil y un taller.

Estos ejemplos, por su complejidad, los consideramos suficientemente significativos para hacerlos servir de guía para la implementación de otros tipos de actividades.

## 5.1. Las salidas o excursiones

Una excursión o salida es una actividad que consiste en recorrer una zona del territorio con el objetivo de conocerla, distraerse o hacer deporte.

A menudo se trata de una actividad muy amplia dentro de la cual se suelen contemplar una serie de actividades más concretas. En este sentido podríamos decir que se trata de un miniproyecto.

Las excursiones las identificamos con salidas a la naturaleza y se incluyen dentro de proyectos de colonias, centros recreativos o centros de ocio principalmente, pero su alcance es más amplio y se pueden programar para otros equipamientos, por ejemplo: salidas a ver exposiciones, conciertos, obras de teatro, fábricas etc. También en la educación formal se programan diferentes excursiones a lo largo del curso.

En cualquier caso, la excursión y las actividades que se derivan de ella deben estar relacionadas con los conocimientos previos que tienen los niños y niñas y contextualizadas en el centro de interés de la programación; si no se hace así, la excursión puede ser vivida como algo ajeno, lo cual puede comportar un escaso interés por parte de los pequeños.

La educadora o educador debe investigar sobre los intereses del grupo y planificar las excursiones en función de esos intereses. Por ejemplo, si se observa que tienen curiosidad por la naturaleza, las plantas los animales, se puede preparar un centro de interés o un proyecto sobre este tema y, al mismo tiempo una salida a la montaña o a un aula de naturaleza.

Cuando se organiza una excursión se debe tener cuenta:

- El antes (la preparación).
- El durante (el desarrollo).
- El después (la evaluación).

## **El antes. La preparación de la excursión.**

Antes de iniciar cualquier excursión se deben tomar varias decisiones y llevar a cabo varias actuaciones para que el día de la excursión lo tengamos todo a punto. No podemos olvidar los aspectos siguientes:

Elegir el lugar. Se debe escoger según:

- Los objetivos programados. Por ejemplo, se puede organizar una excursión a un bosque de castaños si en ese momento se trabaja sobre el otoño.
- La edad de las y los participantes. Es evidente que no es lo mismo planificar una excursión para niños y niñas de dos años, que se cansan muy pronto de andar, que para niños y niñas de cinco, que ya caminan mucho más tiempo sin problemas.
- La distancia desde el lugar de origen. En educación infantil, especialmente en el primer ciclo, en excursiones de un día es aconsejable ir a una distancia máxima de 20-30 km.

El número de participantes.

- Buscar el medio de transporte más adecuado en función del destino y el horario.
- Habitualmente, el autocar es el medio más utilizado, pero no hay que descartar a priori los transportes públicos (tren, autobús de línea regular o metro).
- Preparar y organizar las actividades que se llevarán a cabo, teniendo en cuenta los objetivos que se pretende alcanzar. Antes de ir de excursión es aconsejable plantear varias actividades para explicar cómo iremos, qué haremos, qué veremos, etc.
- Redactar una nota informativa para las familias, que debe incluir el lugar, el medio de transporte, el horario, una explicación de las actividades (es conveniente incluir también los objetivos de estas actividades) y el material que deben llevar los niños y las niñas.
- Pedir la autorización a las familias o tutores legales unos días antes; tienen que devolverla, debidamente cumplimentada, y con una fotocopia de la cartilla de la Seguridad Social.
- Preparar adhesivos identificadores de cartulina o de un material similar para cada niño, indicando el nombre y el número de teléfono donde se debe llamar si se pierde.

- Preparar un botiquín de primeros auxilios, el teléfono móvil, dinero en efectivo, material lúdico y otro material necesario, como papel, lápices, etc.

### **Él durante. El desarrollo de la excursión.**

El día de la excursión suele ser un día especial en el que las niñas y los niños están un poco nerviosos y se sienten risas por todas partes. Si la planificación se ha hecho a conciencia, todo debe ir bien.

- Es aconsejable que las educadoras y los educadores hayan previsto algunas actividades lúdicas para realizar durante el viaje; por ejemplo, cantar canciones y representarlas con gestos (Juan pequeño, Antón Pirulero, El elefante..), etc.
- Actividades lúdicas en el lugar de destino. La excursión se organiza en función de los objetivos que se están trabajando. Las actividades correspondientes a estos objetivos pueden ser: la observación mediante los sentidos, la descripción o la investigación. Además, el entorno es un lugar privilegiado para estudiar las actitudes y los temas transversales.
- La actitud de la educadora o educador es importante para que se desarrolle con éxito esta experiencia; por tanto, los profesionales deberán:
  - Velar por la seguridad de los niños y niñas que tienen a su cargo.
  - Escuchar activamente cuando les hablan de sus descubrimientos.
  - Actuar cuando surjan situaciones conflictivas.
  - Actuar cuando surjan situaciones comed
  - Ser el referente de los niños y las niñas en ti momento.
  - Ser respetuosos con el medio y hacer respetar.

### **El día después. Seguimiento y evaluación**

Los días siguientes a la excursión deben servir para intentar que los niños y niñas asimilen los conocimientos nuevos. Por eso son muy útiles las actividades de síntesis con el objetivo de ayudarlos a ordenar y sistematizar los contenidos aprendidos.

Así se pueden plantear juegos basados en lo que vieron, olieron, oyeron o sintieron, es decir, en lo que vivieron.

En cuanto a la evaluación, se trata de valorar en qué medida se han alcanzado los objetivos previstos, por ello se debe evaluar:

- A los niños y niñas, para comprobar si han asimilado los contenidos que se han trabajado.
- El proceso, para estimar la conveniencia del lugar en relación con los objetivos propuestos y las actividades realizadas.

A continuación, es el momento de valorar si se propone la misma excursión para otros grupos, para la misma edad o se decide proponer un cambio de actividades o, incluso, de lugar

## **5.2. Las fiestas.**

Las actividades lúdicas que categorizamos como fiestas se pueden llevar a la práctica en múltiples contextos. Pero independientemente de la entidad (pública, comunitaria o particular) que la organice o del motivo por el que se celebre (Navidad, Carnaval, cumpleaños, etc.), la fiesta tiene unas connotaciones específicas que la identifican como tal. El estilo de celebración es siempre un acontecimiento social, grupal o comunitario, y es lúdica, dinámica, alegre y con actividades variadas.

Por tanto, las fiestas tienen un gran valor como recurso educativo y dinamizador de grupos, y favorecen la participación y la comunicación entre las personas y la comunidad.

A modo de ejemplo podemos enumerar las siguientes:

- Fiestas particulares: juegos y actividades infantiles para bodas, cumpleaños infantiles, reuniones de amistades, etc.
- Fiestas de escuela: fiestas de fin de curso escolar, fiestas de temporada como el Carnaval, la llegada de la primavera, Halloween, la Navidad, etc.
- Fiestas de organismos públicos: dinamización de barrios y ciudades, inauguraciones, presentaciones de servicios infantiles, fiestas mayores, fiestas de temporada, parques de Navidad y salones de infancia.

## Preparación de la fiesta:

En la planificación de las actividades de una fiesta hay que tener en cuenta múltiples variables, entre otras destacamos:

- La finalidad y los objetivos de la fiesta (qué se quiere celebrar o por qué).
- El colectivo al que va dirigido (niños y niñas, familias).
- Los recursos: el espacio (locales cerrados, calles, un parque), el tiempo (horario de la fiesta y época del año), el presupuesto, los recursos profesionales, etc.

Queda claro que es muy difícil acotar las múltiples actividades que, según cada casuística, se pueden llevar a cabo durante la celebración de las fiestas, no obstante, una tarea del o la profesional será escoger las más adecuadas.

Una forma habitual de organizar la fiesta es diseñar espacios diferenciados según la temática o los requerimientos de las actividades, y según la edad de los pequeños, por ejemplo:

- Zona de juegos de movimiento, populares y de circo: carreras de sacos, juego del pañuelo, peonzas, diabólos, rayuela, zancos, malabares, puntería a la rana, pescar patos, bolos, etc.
- Zona de juegos de mesa: la oca, tres en raya, domino, tangaran, micado, memory, etc.
- Zona de maquillaje.
- Zona de talleres.
- Zona de hinchables y camas elásticas.

También se pueden programar actividades más específicas como la fiesta de la espuma. Se trata de una actividad muy habitual en las fiestas de verano y muy especial ya que requiere un vestuario adecuado y unas normas de seguridad muy específicas. La mayoría de las veces se utiliza como actividad única de la fiesta y se identifica así: «fiesta de la espuma».

Según las necesidades, será necesario reservar los espacios y acondicionarlos, asegurarse de que sean accesibles y seguros, pedir los permisos necesarios, reunir a todas las personas (profesionales y voluntarias) que participarán, preparar el material lúdico, etc. Finalmente, hay que dar a conocer la actividad.

## **Puesta en práctica de la fiesta**

Las fiestas infantiles suelen seguir una secuencia de tres momentos:

- Al comienzo de la fiesta los niños y niñas todavía no se atreven y son reticentes, por eso hay que proponerles juegos y actividades (por ejemplo, maquillaje o animación musical) para animarlos a participar y así favorecer la incorporación de los demás, a medida que vayan llegando.
- Durante la fiesta, cuando los niños y niñas se han adaptado y participan plenamente, tienen lugar las actividades más significativas. Es el momento de máxima efervescencia, cuando disfrutan de todo el abanico de juegos disponibles. Es habitual usar carnés o tarjetas que se dan a los niños y niñas y que llenan en cada uno de los juegos poniendo una pegatina o una indicación conforme han realizado la actividad, así se aseguran de disfrutar de todo el circuito.
- El final de la fiesta suele concretarse en un evento en el que participan todos los niños y niñas conjuntamente, por ejemplo, una choco-latada, soplar las velas del pastel o cantar una canción conocida. Después, progresivamente, se irán despidiendo y se irán con la familia.

A los educadores les quedará una de las tareas más ingratas, que es la recogida.

## **La evaluación de la fiesta**

Siguiendo los criterios generales de la evaluación de las actividades, se valorará el grado de consecución de los objetivos. Especialmente se valorará el grado de satisfacción de los pequeños y de las familias.

Algunas de las técnicas útiles pueden ser la observación de la participación y afluencia de público y el grado de participación en cada uno de los juegos.

Algunas de las técnicas útiles pueden ser la observación de la participación y afluencia de público y el grado de participación en cada uno de los juegos.

Para evaluar el grado de satisfacción se puede pasar a las familias un pequeño cuestionario al final de la fiesta y dar a los niños y las niñas la posibilidad de evaluar cada juego, mediante un punto rojo o verde, con un emoticono alegre o triste, etc., que

pueden pegar en una tabla de evaluación. La autoevaluación de las educadoras y educadores también aportará una información muy válida para fiestas posteriores.

### **5.3. Los talleres.**

Los juegos multiculturales recogen propuestas de los cinco continentes. Generalmente se suelen organizar por continente, primero, y por país, después. En algunos casos, el juego aporta originalidad, y puede abrir la puerta a la curiosidad por descubrir otras culturas y acercarse a ellas.

Normalmente no necesitan materiales complejos, por lo que son un buen recurso para las situaciones de la educación formal, no formal e informal, tanto en espacios abiertos como cerrados, en parques o patios de escuela o en cualquier lugar donde haya una motivación para pasarlo bien disfrutando del juego y, a la vez, ganas de conocer aspectos de otras culturas, a veces despreciadas y degradadas.

La educadora o educador debe aprovechar el valor motivacional del juego para impulsar el deseo y el interés por conocer la realidad cultural del otro, para que los niños y niñas se acerquen unos a otros sin tener en cuenta la procedencia, ya que no solo los de aquí deben poder manifestar elementos de su cultura.

Los talleres forman parte de la metodología de trabajo tanto en la educación formal como en la programación de actividades lúdicas en el ámbito no formal.

Tienen como objetivo fundamental el desarrollo de unas habilidades concretas y son propuestas muy flexibles, que permiten desplegar relaciones de ayuda mutua entre las niñas y los niños y las personas adultas.

Se trata de elaborar un objeto que el pequeño valorará como algo hecho por él mismo. Son actividades muy motivadoras ya que son los niños o niñas quienes escogen si quieren hacer el taller, además, conocen con anterioridad las metas que se pretende conseguir.

Por otra parte, la metodología de los talleres hace posible que cada niño o niño progrese en la construcción de los objetos de acuerdo con su ritmo personal de trabajo, lo que fomenta la integración social de forma cooperativa y solidaria.

## 6. Intervención con niños y niñas con NEAE

---

Según las personas destinatarias y el contexto de la intervención, cada actividad puede requerir una metodología diferenciada. Esto debe tenerse en cuenta, especialmente, cuando hacemos actividades en las que participen niños y niñas con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) que pueden requerir una intervención singular. Estas necesidades, tal como hemos visto en la unidad formativa anterior, pueden ser clasificadas como:

- Alteraciones de comportamiento y conductas asociales, derivadas de desventajas sanitarias, económicas, sociales o culturales.
- Diversidad funcional sensorial, física o psíquica.
- Carencias lingüísticas del país de acogida o nivel de conocimientos sociales o culturales bajo, debido a inmigración o refugio.

En cada una de estas situaciones hay que establecer una serie de recomendaciones y pautas de actuación para seleccionar y adaptar las actividades lúdicas.

En principio hay que tener en cuenta algunos aspectos como los siguientes:

- Conocer las capacidades y limitaciones de todos los integrantes del grupo.
- Los juegos adaptados deben conservar el encanto y la motivación inicial.
- Las educadoras y educadores deben ensayar el juego previamente, a fin de buscar soluciones a los problemas que puedan surgir.
- Los niños y niñas deben jugar con juegos pensados para su edad. Así, un niño de cinco años, aunque tenga una edad mental de dos, debe jugar con juegos adaptados para su edad.

## 6.1. Intervención con niños y niñas con alteraciones conductuales

En general la actividad lúdica irá dirigida a instaurar el aprendizaje de hábitos y conductas como el respeto, la colaboración, la cooperación, la tolerancia, la comprensión, la superación de frustraciones, etc., en un clima de cordialidad y afecto. En definitiva, la educadora o educador debe tener como el objetivo que el niño o niña desarrolle el autoconcepto, autoestima y la seguridad. Podemos distinguir varios tipos de alteraciones:

- **Niñas y niños especialmente agresivos, destructivos, desobedientes o acosadores.** La intervención debe basarse en actividades lúdicas que neutralicen esta energía negativa.

Son importantes los juegos de manipulación y de construcción, con los que aprenderán a mantener la atención, y los juegos de dramatización, en los que escenifiquen situaciones familiares y cotidianas que favorezcan la adquisición de modelos de comportamiento afectivos y sociales, tales como los juegos de padres y madres.

- **Niñas y niños callados, distraídos, inhibidos o solitarios.** La intervención debe favorecer la interacción y conseguir que los demás compañeros y compañeras los tengan en cuenta, ya que tienen tendencia a jugar solos o en paralelo.

Los rincones de juego son el lugar ideal para que estos niños y niñas compartan vivencias y experiencias. Los juguetes afectivos, como los osos de peluche o las muñecas, también favorecen el afecto, mientras que los juegos colectivos y cooperativos son muy recomendables para que estos niños y niñas se adapten socialmente.

- **Niñas y niños hiperactivos o muy movidos.** La intervención debe ir encaminada a eliminar el exceso de energía con juegos de exterior, títeres o bicicletas; Además, pueden mantener la atención con juegos de construcción y juegos de manipulación, con agua, barro, arena, etc. Es importante que estos juegos no comporten muchas dificultades para conseguir el máximo éxito

posible y, de este modo, hacerlos aumentar la autoestima.

- **Niñas y niños con poca socialización o poca estimulación:** La intervención debe ir encaminada a organizar salidas y excursiones en la naturaleza o en lugares públicos que les aporten las experiencias y conocimientos que les faltan.
- **Niños y niñas que han sufrido maltrato.** Suelen parecer muy maduros. Una de las conductas típicas que presentan es mostrar agresividad durante el juego. Los juegos simbólicos con escenas familiares son útiles para que el niño o niña pueda vivir un modelo afectivo normalizado. Además, es imprescindible favorecer un ambiente en el que pueda expresar sus miedos.

## 6.2. Intervención con niños y niñas con diversidad funcional.

La tarea del educador o educadora es cooperar y complementar las consignas de intervención de especialistas. También hay que aportar estrategias metodológicas y una organización de los recursos adecuada a la diversidad funcional del menor, como la aportación o adaptación de materiales y la organización de espacios que le permitan alcanzar los objetivos propuestos en los juegos.

### Niños y niñas con diversidad funcional auditiva

La falta de estímulos hace que estos niños tiendan al aislamiento, por eso necesitan una intervención que los anime y los estimule a relacionarse con sus compañeros y compañeras. Normalmente debe haber una persona adulta que haga explícitas sus necesidades.

Las actividades lúdicas deben estar tan estructuradas como sea posible. Esto requiere que la educadora o educador explique las secuencias de los juegos en un orden riguroso, de manera clara, mirando, vocalizando y gesticulando, para que el niño comprenda a qué se juega

Hay que establecer vías de comunicación con los niños y niñas que conservan restos

auditivos. Son útiles los espejos, porque se puede ver cómo gesticula o hace sonidos. También es útil hacer juegos con teléfonos, títeres y otros elementos que faciliten el desarrollo lingüístico, tanto respecto a la comprensión como a la expresión, a través de estímulos visuales.

## **Niños y niñas con diversidad funcional visual**

Una de las actitudes propias de los niños y niñas invidentes es la falta de interacción con el medio. En principio no tienen ninguna necesidad ni deseo de explorar, tienden a construir una barrera para defenderse y su mundo se acaba donde no pueden llegar con las manos, por lo que pierden la percepción de continuidad. Tampoco perciben ni colores ni formas.

Cuando a un niño invidente se le da un juguete, éste juguete no tiene un sentido, por tanto hay que enseñarle sus características y uso. Por ejemplo, si a una niña invidente se le da una pelota, evitará relanzarla por miedo a perderla.

La ayuda de los iguales y de las personas adultas es imprescindible a la hora de jugar. Además, las actividades lúdicas se deben llevar a cabo en un espacio que aporte seguridad, los objetos y los juguetes deben situarse en lugares que el niño o niña pueda reconocer. También conviene que, siempre que se pueda, los compañeros y compañeras ocupen un lugar fijo en el espacio.

Los objetos y los recursos educativos deben ser tan normalizados como sea posible. Se recomienda que sean sonoros, que huelan y que sean sea-ves, como los juegos de manipulación con agua, arena, barro, etc. Es conveniente que el niño o niña pueda recuperar los juguetes solo estirando una cuerda.

## **Niñas y niños con diversidad funcional motriz**

La falta de movilidad y de coordinación se puede manifestar de distintas maneras, en distintos grados y con sintomatología diferente, incluso puede afectar a otros sistemas como el habla. Generalmente, son niños y niñas que no tienen una movilidad adecuada y que presentan carencias de precisión para coger objetos y manipular-los.

Por todo ello es imprescindible que en el espacio en que lleven a cabo las actividades lúdicas no haya barreras arquitectónicas y que todos los lugares y objetos sean de fácil

acceso, tanto en el espacio interior como en el exterior.

Es necesario que estas niñas y niños puedan acceder a todos los rincones de juego. Además, se debe extremar la seguridad de estos espacios, ya que un requisito ineludible es que se sientan seguros y protegidos.

En cuanto a los recursos, se intentará aportar los materiales y los objetos ordinarios, procurando que sean fácilmente manipulables, de mayor tamaño y hechos con materiales rugosos. También es aconsejable que en la mesa de trabajo del niño o niña haya una goma o un material adherente que evite que los objetos resbalen.

La duración de la actividad se deberá adaptar a las necesidades del pequeño, mientras que los compañeros y compañeras deberán aprender a tener paciencia y a esperar a que terminen todos.

Se facilitarán sistemas alternativos o aumentativos de comunicación a los niños y niñas con dificultades de expresión oral; en estos casos, el resto de la clase también deberá saber utilizarlos.

### **6.3. Intervención con niños y niñas con recién llegados.**

A veces, el origen de los problemas viene del hecho de que el niño o la niña hable otra lengua o tenga otra cultura, otros valores o costumbres sociales diferentes.

Es algo patológico que estos niños y niñas encuentren un rechazo sistemático de sus compañeros o compañeras o de otras personas adultas.

En estas situaciones, las educadoras y educadores no pueden desentenderse sino que deben intervenir para cambiar esta perspectiva xenófoba, reivindicando los valores del enfoque multicultural.

Primero se planificarán estrategias y recursos para facilitar de manera prioritaria que los niños y niñas adquieran una cierta competencia lingüística, aunque durante la primera infancia se consigue de manera natural.

En cuanto a la intervención socioeducativa, serán necesarias actuaciones en las que niños y niñas sean partícipes del nuevo espacio, de la nueva cultura y costumbres y

viceversa, es decir, que los compañeros puedan vivir y conocer la cultura y las costumbres de los recién llegados.

Para conseguirlo se debe aportar el máximo número posible de juegos multiculturales y cooperativos que todos los niños y niñas puedan compartir en un ambiente de tolerancia. También se pueden usar juegos de palabras, dinámicas de comunicación, juegos de simulación que favorezcan que los niños y niñas se pongan en el lugar del otro, fiestas, salidas, etc.