

PROYECTO DE APRENDIZAJE-SERVICIO

“A JUGAR AL PARQUE!!!”

1. Introducción-justificación

En el curso 2020-2021, surgió una iniciativa por parte del profesor del módulo de “El juego infantil y su metodología” (Alberto Alberola), correspondiente al Grado Superior de Educación Infantil, de elaborar y realizar un proyecto de aprendizaje-servicio, en el municipio de Aspe (Alicante) que tuviera como protagonistas a los más pequeños. El título, “a jugar al parque!!!”, hace alusión a una frase de la abuela del profesor, que le decía cuando comenzaba a jugar en su casa, y por miedo a que rompiera algo, lo mandaba para el parque. Con esta idea de vincular juego, espacio, infancia, aprendizaje y servicio se pone en marcha el proyecto.

En primer lugar, veamos cuál es la definición que nos da el “Centre promotor d’aprenentatge servei” : ***“El aprendizaje-servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.”***

En definitiva, el aprendizaje-servicio es un método para unir compromiso social con el aprendizaje de conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Aprender a ser competentes siendo útiles a los demás.

Es sencillo... y es poderoso, porque, aunque es una metodología de aprendizaje, no es sólo eso. También es una filosofía que reconcilia la dimensión cognitiva y la dimensión ética de la persona; una pedagogía que reconcilia calidad educativa e inclusión social y una estrategia de desarrollo comunitario porque fomenta el capital social de las poblaciones.

Por estos motivos, esta propuesta se basa en realizar juegos infantiles en diferentes parques de Aspe durante los meses de noviembre a febrero, en colaboración con el Ayuntamiento de Aspe.

1.1. Tipología del juego en la etapa de 0 a 6 años

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, especialmente en la etapa de 0 a 6 años. Diversos autores como Piaget y Vygotsky han destacado su papel en la construcción del conocimiento, el desarrollo socioemocional y la adquisición del lenguaje. Durante estos primeros años, el juego evoluciona desde acciones simples y sensoriales hasta actividades más complejas que implican simbolismo y reglas. Comprender la tipología del juego permite a educadores y familias ofrecer experiencias adecuadas que potencien el aprendizaje y la autonomía.

Juego sensoriomotor (0-2 años)

Definición: Basado en la exploración sensorial y el movimiento. El niño descubre el mundo a través de sus sentidos y acciones motoras.

Objetivos pedagógicos:

- Desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina.
- Estimulación sensorial.
- Comprensión inicial de causa-efecto.

Ejemplos prácticos:

- Agitar sonajeros.
- Chupar objetos seguros.
- Golpear superficies.

Juego funcional (1-3 años)

Definición: Consiste en la repetición de acciones simples por placer, consolidando habilidades motoras y cognitivas.

Objetivos pedagógicos:

- Fortalecer habilidades motoras.
- Comprender relaciones causa-efecto.
- Desarrollar autonomía en acciones básicas.

Ejemplos prácticos:

- Empujar coches.
- Apilar bloques.
- Lanzar pelotas.

Juego simbólico (2-6 años)

Definición: Uso de la imaginación para representar roles y situaciones, favoreciendo el desarrollo del pensamiento abstracto.

Objetivos pedagógicos:

- Desarrollo del lenguaje y la creatividad.
- Comprensión de normas sociales.
- Expresión emocional.

Ejemplos prácticos:

- Jugar a papás y mamás.
- Simular cocinar.
- Usar objetos como si fueran otros.

Juego de construcción (2-6 años)

Definición: Crear estructuras con materiales, desarrollando habilidades cognitivas y motoras.

Objetivos pedagógicos:

- Potenciar la coordinación visomotora.
- Fomentar la planificación y resolución de problemas.
- Estimular la creatividad.

Ejemplos prácticos:

- Construir torres con bloques.
- Armar puzzles.
- Crear maquetas sencillas.

Juego de reglas (a partir de 4-5 años)

Definición: Incorporación de normas simples que regulan la interacción y la competencia.

Objetivos pedagógicos:

- Aprender a respetar turnos.
- Desarrollar autocontrol.
- Comprender la importancia de las normas.

Ejemplos prácticos:

- Juegos de mesa básicos.
- Pilla-pilla.
- Escondite.

Tabla comparativa de tipos de juego

Tipo de juego	Edad	Características	Beneficios
Juego sensorio-motor	0-2 años	Basado en la exploración sensorial y el movimiento. El niño descubre el mundo a través de sus sentidos y acciones motoras.	Desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina., Estimulación sensorial., Comprensión inicial de causa-efecto.
Juego funcional	1-3 años	Consiste en la repetición de acciones simples por placer, consolidando habilidades motoras y cognitivas.	Fortalecer habilidades motoras., Comprender relaciones causa-efecto., Desarrollar autonomía en acciones básicas.
Juego simbólico	2-6 años	Uso de la imaginación para representar roles y situaciones, favoreciendo el desarrollo del pensamiento abstracto.	Desarrollo del lenguaje y la creatividad., Comprensión de normas sociales., Expresión emocional.

Juego de construcción	2-6 años	Crear estructuras con materiales, desarrollando habilidades cognitivas y motoras.	Potenciar la coordinación visomotora., Fomentar la planificación y resolución de problemas., Estimular la creatividad.
Juego de reglas	4-6 años	Incorporación de normas simples que regulan la interacción y la competencia.	Aprender a respetar turnos., Desarrollar autocontrol., Comprender la importancia de las normas.

Conclusión

El juego en la etapa de 0 a 6 años es esencial para el desarrollo integral del niño. Cada tipo de juego aporta beneficios específicos que contribuyen al crecimiento físico, cognitivo, social y emocional. Por ello, es fundamental que familias y educadores promuevan experiencias lúdicas variadas y adaptadas a cada etapa evolutiva.

2. Objetivos

Promover el juego infantil como actividad y metodología que ayuda a la infancia en su desarrollo físico, psíquico y social en el municipio de Aspe.

Que el alumnado del Ciclo de Educación Infantil del IES La Nía aprenda a través de la realización de actividades comunitarias el valor del juego en la formación de la infancia.

3. Destinatarios

El proyecto va dirigido principalmente a niñas y niños de entre 1 y 6 años del municipio de Aspe. El pueblo cuenta con unos 1400 niños y niñas comprendidas en estas edades que son susceptibles de participar.

4. Actividades

Las actividades se realizarán previamente por el profesor y alumnado de Educación Infantil, abarcando las diferentes edades, características, etc. El fin es que sean variadas y den respuesta a la diversidad de perfiles. Las actividades serán diferentes cada semana.

Ejemplo de la primera calendarización

Fecha	Lugar
5 de noviembre de 2021	Parque Dr. Calatayud
19 de noviembre de 2021	Parque de la Coca
3 de diciembre de 2021	Plaza Barcelona
17 de diciembre de 2021	Parque Miguel Iborra
14 de enero de 2022	Parque de Padre Ismael
28 de enero de 2022	Parque Ateneo Musical Maestro Gilabert
4 de febrero de 2022	Parque Cruz Roja

El horario será de 17:30 a 18:30 h.

5. Materiales y recursos

El alumnado de Educación Infantil junto con los niños y niñas que participen son el principal recurso del proyecto. Los primeros asumirán los materiales elaborados por ellos y ellas para la realización de los diferentes juegos.

El Ayuntamiento de Aspe por su parte, facilitará una carpa, mesas y sillas, un punto de luz, así como la difusión del Proyecto (Cartelería, redes sociales, entrevistas en medios de comunicación, etc).

6. Evaluación

El proyecto será evaluado conjuntamente por el Ayuntamiento de Aspe y por el IES “La Nía” una vez finalizado. Se analizarán el número de participantes, el grado de implicación, el interés y participación de los destinatarios, los materiales y recursos, entre otros aspectos.

Por su parte, el alumnado de Educación Infantil realizará también su evaluación del proyecto respecto a las actividades realizadas, la implicación y participación, la adecuación de los juegos a las edades, los materiales y recursos, el aprendizaje adquirido, entre otros.

7. Datos finales

El impacto que produjo el proyecto el primer curso fue muy positivo, contando con una amplia participación, tanto de niños y niñas como de sus familias y cuidadores/as. Se viene repitiendo y mejorando desde entonces, probando con propuestas más centradas en los parques donde hay más afluencia de infantes. Así, el proyecto ha ido pasando entre el profesorado que ha impartido este módulo hasta el presente año, que continúa mejorando y consolidándose como una actividad tanto del centro como de la población.

Bibliografía

- Ferland, F. (2024). ¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Narcea Ediciones.
- Reyes Román, D. M., Carrillo Puga, S. E., & Montero Ordóñez, L. F. (2025). El juego como metodología para el desarrollo integral en la educación inicial. Universidad Técnica de Machala.
- Edo, M., Blanch, S., & Anton, M. (2016). El juego en la primera infancia. Editorial Octaedro.
- Romero, V., & Gómez, M. (2016). El juego infantil y su metodología. Editorial Altamar.
- Lapo, J., Arteaga, J., Lanche, M., & Suárez, M. (2025). El poder del juego en el aprendizaje infantil: Actividades lúdicas que potencian el desarrollo cognitivo y social. Reincisol, 4(7), 1007-1030.
- Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Universidad de Valladolid.
- Baltazar Ramos, A. M. (2024). Jugando se estimula el desarrollo psicológico: Actividades para niños de 1 a 3 años. UNAM.

Documentación gráfica



