

Técnico Superior
en Educación
Infantil

El juego infantil y su metodología

Coordinadora

Olivia Blázquez Torralba

ARÁN



Autores

Coordinadora

Olivia Blázquez Torralba

Subdirectora del Centro Privado de Formación Profesional Específica Ébora Formación. Talavera de la Reina, Toledo. Profesora Titular de Formación Profesional en el Centro Privado de FP específica Ébora Formación. Talavera de la Reina, Toledo. Terapeuta Ocupacional especializada en Discapacidad y Geriatría

Autores

José María Cuesta Blázquez

Profesor Titular de Formación Profesional en el Centro Privado de FP específica Ébora Formación. Talavera de la Reina, Toledo. Licenciado en Psicología por la Universidad Autónoma de Madrid con Másteres en Psicología Clínica y Psicología Aplicada. Psicólogo clínico del Centro de Evaluación y Psicoterapia y de AFIBROTAR. Talavera de la Reina, Toledo

Laura García Sánchez

Profesora Titular de Formación Profesional en el Centro Privado de FP específica Ébora Formación. Talavera de la Reina, Toledo. Diplomada en Magisterio de Educación Infantil. Diplomada en Magisterio de Lenguas Extranjeras (especialidad en Inglés)

Soledad González Gómez

Profesora Titular de Formación Profesional en el Centro Privado de FP específica Ébora Formación. Talavera de la Reina, Toledo. Directora del Centro Infantil El bosque encantado. Talavera de la Reina, Toledo. Licenciada en Ciencias Biológicas con especialidad de Bioquímica y Biología molecular

Bárbara Martín Sánchez

Profesora Titular de Formación Profesional en el Centro Privado de FP específica Ébora Formación. Talavera de la Reina, Toledo. Diplomada en Magisterio de Educación Infantil

Índice

Capítulo 1

Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa	15
1. El juego y el desarrollo infantil	16
2. Teorías del juego. Tipos y clases.....	17
3. El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora ...	31
4. Juego y aprendizaje escolar.....	36
5. El modelo lúdico. Características	40
6. Análisis de las técnicas y los recursos del modelo lúdico.....	42
7. Toma de conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil.....	44
8. Valoración del juego en la intervención educativa.....	46

Capítulo 2

Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia	53
1. La animación como actividad socioeducativa en la infancia	54
2. Objetivos y modalidades de la animación infantil	56
3. Elementos de la planificación de proyectos lúdicos	60
4. Los espacios lúdicos: interiores y exteriores. Necesidades infantiles	64
5. Los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales.....	66

6. Sectores productivos de oferta lúdica	67
7. Ludotecas	69
8. Otros servicios lúdicos: espacios de juego en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios y otros.....	71
9. Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos	74
10. Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos.....	75
11. Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores	78
12. Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego	82
13. El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos	83

Capítulo 3

Planificación de actividades lúdicas	93
1. Justificación del juego como recurso educativo	94
2. El proceso de análisis de los destinatarios	95
3. Elementos de la planificación de actividades lúdicas.....	100
4. Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares	101
5. Clasificación de los juegos: tipos y finalidad	102
6. Recopilación de juegos tradicionales y actuales	112
7. Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos.....	112
8. Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juegos y juguetes infantiles.....	114
9. Influencia de los roles sociales en los juegos	116

Capítulo 4

Determinación de recursos lúdicos	125
1. Funciones del juguete.....	126
2. Clasificación de los juguetes.....	129
3. Creatividad y juguetes	131
4. Selección de juguetes para distintos espacios	132
5. Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes	133
6. La organización de los recursos materiales	133
7. Recurso lúdico: generación y renovación	134
8. Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juguetes infantiles	134
9. Influencia de los roles sociales en los juguetes.....	136
10. Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad	137

Capítulo 5

Implementación de actividades lúdicas	145
1. Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil	146
2. Aplicación de la programación a las actividades lúdicas	151
3. Materiales lúdicos y juguetes. Elaboración	152
4. Preparación y desarrollo de fiestas infantiles, salidas extraescolares, campamentos, talleres, proyectos lúdicos y recreativos	152
5. Aspectos organizativos y legislativos.....	157
6. La intervención del educador en el juego de los niños	159
7. Análisis de las estrategias para favorecer situaciones lúdicas.....	160
8. La promoción de igualdad a partir del juego	161
9. Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia	162

Capítulo 6

Evaluación de la actividad lúdica	171
1. La observación en el juego. Instrumentos.....	172
2. Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil	174
3. Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo.....	175
4. Diferentes instrumentos de observación.....	177
5. Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto	180
6. Las nuevas tecnologías como fuente de información	182
7. Predisposición a la autoevaluación	183
Soluciones “Evalúate tú mismo”	191



capítulo
2

PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS DE INTERVENCIÓN LÚDICO-RECREATIVOS EN LA INFANCIA

*José María Cuesta Blázquez,
Laura García Sánchez,
Soledad González Gómez,
Bárbara Martín Sánchez*

Sumario

1. La animación como actividad socioeducativa en la infancia
2. Objetivos y modalidades de la animación infantil
3. Elementos de la planificación de proyectos lúdicos
4. Los espacios lúdicos: interiores y exteriores. Necesidades infantiles
5. Los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales
6. Sectores productivos de oferta lúdica
7. Ludotecas
8. Otros servicios lúdicos: espacios de juego en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios y otros
9. Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos
10. Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos
11. Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores
12. Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego
13. El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos

El concepto y la valoración que las **sociedades** hacen de la infancia están mediatizados por la **situación social, política y económica** de las mismas.

En la sociedad tradicional, todo lo relacionado con los niños se resolvía en el **ámbito familiar**; la familia era responsable de satisfacer sus necesidades y de proporcionarles una educación.

Los **cambios** en la estructura familiar, la incorporación de la mujer al ámbito laboral y el desarrollo del bienestar han dibujado una realidad diferente, determinando **diversas formas de atención a la infancia**, creando espacios destinados al ocio, al descanso y al juego.

En este capítulo vamos a hablar de los **espacios lúdicos**, conociendo sus diferentes entornos, sus características más importantes, así como la normativa vigente.



No cabe identificar ni reducir la animación infantil al concepto de tiempo libre, aunque actúe en él.

I. LA ANIMACIÓN COMO ACTIVIDAD SOCIOEDUCATIVA EN LA INFANCIA

I.1. Animación infantil: ocio y tiempo libre

Hemos de empezar conociendo el concepto de animación infantil. Una buena definición de **animación infantil** es: “el conjunto de acciones, con una metodología participativa y creativa, cuyo objetivo es favorecer las relaciones sociales y contribuir al desarrollo personal y grupal de los niños y jóvenes”. No cabe identificar ni reducir la animación infantil al concepto de tiempo libre, aunque actúe en él.

De aquí surgen dos nuevos conceptos: **ocio y tiempo libre**.

- › **Tiempo libre:** utilización de una parte de nuestro tiempo disponible, bien sea para descansar y relajarnos, o para realizar actividades **no autotéticas**. Es decir, sin un fin en sí mismas y no necesariamente placenteras como tomar el sol, ordenar nuestros álbumes de fotos, etc.
- › **Ocio:** actividad libre y **autotética** que nos resulta placentera. Más que una actividad, es una actitud para afrontar el tiempo libre de un modo placentero. Nosotros escogemos las actividades que nos resultan más satisfactorias para responder a nuestras necesidades personales: descanso, diversión o autorrealización.

I.2. Educación y animación en el tiempo libre

Animación viene de *anima*: vida, sentido; y de *animus*: movimiento, dinamismo. Podemos decir que es dar movimiento y vida. En la **animación sociocultural** se hace referencia, por un lado, al despliegue de **energías**



El objetivo de la animación infantil es desarrollar valores.

- › Las **actividades** a desarrollar.
- › Los **objetivos** a fomentar.

Nosotros nos vamos a centrar en la **animación infantil**, cuyas principales características (objetivos, ámbitos de intervención y modalidades) vamos a analizar en el siguiente punto.

2. OBJETIVOS Y MODALIDADES DE LA ANIMACIÓN INFANTIL

La **animación infantil** fue de las primeras en aparecer para **completar la formación** de los niños (colonias de verano). Partiendo del principio de que la actividad propia de los niños es el juego, la animación en la infancia debe tenerlo como principal instrumento.

El objetivo de la animación infantil es **desarrollar valores**. Por ello, el animador infantil ha de ser un buen comunicador y guía para transmitir esos valores a través de unos **principios básicos** (Tabla 2).

TABLA 2

Principios y valores de la animación infantil

Valores	Principios
– Solidaridad	– Alegría
– Respeto a los demás	– Actividad
– Amor y respeto a la naturaleza	– Socialización
– Oposición al consumismo	– Individualización
– Deseo de paz	– Educación
– Tolerancia con las diferencias	– Expresión
	– Participación
	– Libertad

Dentro de la animación infantil podemos distinguir **tres tipos**:

- › **La animación recreativa.** No es una verdadera animación porque no cumple con el objetivo del desarrollo personal ni tiene relación con el entorno social.
 - › **Instrumentos:** canciones, concursos, expresión corporal, música, mímica, juegos, teatro, payasos, etc.
 - › **Lugar:** en familia (hogares), locales de celebraciones, asociaciones, hoteles, escuelas. Son animaciones puntuales, no tienen continuidad.
- › **La animación de agrupaciones infantiles.** Esta animación tiene una gran relación con la educación formal por los objetivos educativos que se plantean.
 - › **Instrumentos:** actividades en la naturaleza, campamentos, gincanas, construcción de espacios, excursionismo, juegos de mapas, cono-



La animación infantil fue de las primeras en aparecer para completar la formación de los niños (colonias de verano).

Hemos de tener en cuenta una serie de aspectos organizativos a la hora de programar (Figura 1).



Figura 1. Aspectos organizativos de la programación.

Para que un proyecto tenga éxito, ha de tener una buena **organización**, y esto se consigue con una planificación adecuada. Para ello, seguiremos cuatro pasos fundamentales: **diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación**.

› Diagnóstico:

- ▶ Primero hemos de identificar las **necesidades** del grupo de referencia en un entorno geográfico determinado.
- ▶ El análisis de la **realidad inicial** nos permite conocer el contexto social en el que vamos a realizar nuestra intervención (Tabla 5). Para obtener la información sobre la realidad inicial podemos usar diversas técnicas:
 - ▮ Observación directa.
 - ▮ Registros descriptivos.
 - ▮ Conversaciones con usuarios o sus padres o tutores.
 - ▮ Entrevistas estructuradas.
 - ▮ Grabaciones.
- ▶ El análisis de los **destinatarios** nos dará pautas sobre los métodos pedagógicos que debemos emplear.
- ▶ El diagnóstico también ha de ir dirigido a **no-sotros mismos**, además de a los usuarios, ya que así seremos capaces de transmitir lo que deseamos. Un buen educador se cuestiona y evalúa contantemente a sí mismo.



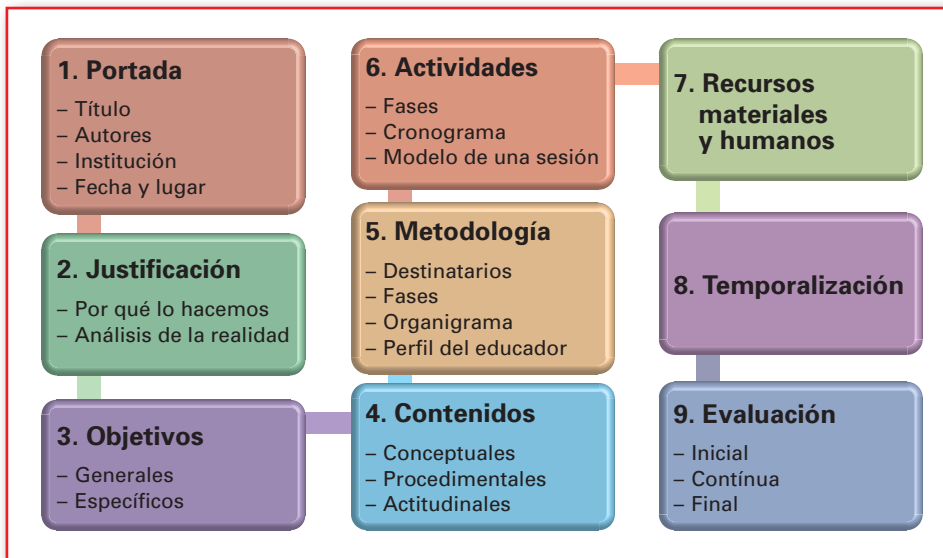


Figura 2. Programación didáctica.

► **Actividades:** en educación infantil suelen girar en torno a **centros de interés**. Los criterios básicos para la planificación y el desarrollo de actividades son:

- Deben fomentar la **cooperación** y la **participación** activa de todos los destinatarios y evitar el aislamiento, la marginación o cualquier otra forma de exclusión social.
- Deben despertar la **curiosidad** de los destinatarios.
- Deben resultar **atractivas, interesantes y adaptadas** a las características e intereses de los destinatarios, y proponerse en un entorno motivador.
- Han de perseguir un **fin educativo integral** que consolide los aprendizajes de un modo global, incluyendo los aspectos cognitivo, procedimental y actitudinal.
- Deben alternarse las actividades colectivas con las individuales.

► **Temporalización:** general, de las sesiones y de las actividades.

► **Evaluación:** inicial, continua y final.

En la elaboración de esta programación, hemos de tener presente el **papel de la familia** para llevar a cabo el proyecto, pues es un **nexo de unión** entre el niño y el proyecto educativo o lúdico en el que está inmerso.

Ha de existir un **diálogo permanente y frecuente con los padres**, preferiblemente a diario, sobre todo cuando los niños son menores de tres años.

Una **participación activa y participativa** de los padres proporcionará un clima de relación, información y orientación, facilitador de las relaciones entre padres y profesorado, alumnos y profesores, y una **mejora de las relaciones entre padres e hijos**, pues frecuentemente los padres necesitan ser orientados por los profesionales para mejorar las pautas de educación de sus hijos en casa, sobre todo si los niños tienen necesidades educativas especiales o si tienen problemas de comportamiento o de relación.



Para que un proyecto tenga éxito ha de tener una buena organización, y para ello seguiremos cuatro pasos fundamentales: diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación.

4. LOS ESPACIOS LÚDICOS: INTERIORES Y EXTERIORES. NECESIDADES INFANTILES

4.1. Tipos de espacios: interiores y exteriores

► **Espacios interiores.** En la escuela infantil es preciso salir del “espacio-clase” para ir al “espacio-escuela”; es decir, sacar el máximo partido a la totalidad de los espacios que poseemos y convertirlos igualmente en espacios educativos. Haremos mención a algunos **espacios interiores** en particular:

► **Entrada.** Es el primer espacio a través del cual los niños y familiares entran en contacto con este nuevo ambiente. Características de este espacio:

- ! Objetos **cercanos y familiares** para el niño.
- ! Un lugar para las **familias**, en un marco tranquilo y agradable.
- ! Un espacio para la **comunicación e información**; es decir, unos paneles para comunicar todo tipo de información dirigida a las familias, como puede ser: menú del día si hay comedor, avisos de tipo general (reuniones, salidas, etc.) o exposiciones de las creaciones de los niños.

► **Servicios.** Esta zona es importante porque en ella se realizan aprendizajes relacionados con **hábitos de higiene, orden y convivencia**. Es importante que haya toallas en buenas condiciones de limpieza, jabón y papel higiénico disponible.

► **Sala de usos múltiples.** Es una sala muy amplia que sirve de complemento. Puede ser utilizada como taller, sala de psicomotricidad, proyecciones de vídeo y también como sala de juegos en sustitución del jardín en épocas de lluvia.

► **Aulas.** Destinadas al **trabajo diario**. Estarán organizadas en función de las actividades o juegos que queremos promover derivados de las necesidades e intereses de los niños. Como ya sabemos, dichas necesidades van cambiando a medida que el niño se va desarrollando y, por lo tanto, **el aula se distribuirá de forma distinta según la edad y el método que se emplee**. Así, se establecen o no rincones o talleres permanentes, o modificables con distintos objetivos.

El espacio ha de estar organizado de forma que favorezca cada una de las actividades que el niño debe realizar. Nos referimos a las actividades individuales y a las de tipo colectivo.



El espacio ha de estar organizado de forma que favorezca cada una de las actividades que el niño debe realizar.





<http://clic.xtec.cat/es/jclic/>



<http://www.pipoclub.com/webonline/flash/sistema/general/general.swf>

suelen contener texto escrito, gráficos, sonidos... y es posible encadenar grupos de actividades en secuencias.

Es un sistema sencillo que permite adaptar las herramientas del educador a las peculiaridades de los alumnos, tiene grandes posibilidades creativas y se puede adaptar a niños con discapacidad.

► **Pipo Club.** En el mercado nos encontramos diversas versiones de "Ven a jugar con Pipo" para niños de distintas edades con materiales diferentes. Se puede descargar de Internet.

► **Internet.** Ofrece materiales preparados por otros docentes y programaciones didácticas que pueden ayudarnos como guía para las nuestras. También nos ofrece la posibilidad de compartir experiencias e ideas con otros profesionales, obtener software de dominio público, desarrollar una web de aula para que los padres puedan conocer lo que trabajamos en clase, etc. Existen páginas que ofrecen juegos educativos online, muchas de ellas gratuitas.

RESUMEN

- ✓ Una buena **definición** de animación infantil es: "Conjunto de acciones con una metodología participativa y creativa, cuyo objetivo es favorecer las relaciones sociales y contribuir al desarrollo personal y grupal de los niños y jóvenes". No cabe identificar ni reducir la animación infantil al concepto de **tiempo libre**, aunque actúe en él.
- ✓ Se hace necesaria la programación para **evitar la improvisación continuada** y la rutina de actividades, así como para marcar unas **pautas evolutivas** para no olvidar tratar los diferentes ámbitos del desarrollo de los niños de un modo globalizado.
- ✓ Para que un proyecto tenga éxito ha de tener una buena **organización**. Esto se consigue con una planificación adecuada y para ello seguiremos cuatro pasos fundamentales: **diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación**.
- ✓ En la escuela infantil es preciso salir del "espacio-clase" para ir al "espacio-escuela". Es decir, **sacar el máximo partido** a la totalidad de los espacios que poseemos y convertirlos igualmente en **espacios educativos**.
- ✓ Las **ludotecas** son instituciones que potencian el desarrollo de las capacidades del niño a través del juego. Además, ofrecen una amplia gama de juguetes y materiales que los niños pueden utilizar en la propia ludoteca o bien llevárselos a casa.
- ✓ En nuestro país no existe una **legislación** que regule la seguridad en los **parques infantiles**. Solamente tenemos como referencia la normativa europea EN 1176 Y 1177.
- ✓ Vivimos en sociedades de la información y del conocimiento, en las cuales la revolución tecnológica, no solo ha cambiado nuestra forma de trabajar, sino también la de **relacionarnos** con los demás y, por supuesto, nuestra forma de **aprender**. Tanto los profesionales como la escuela están obligados a **incorporar y utilizar estas tecnologías** por dos razones: son un elemento de avance y eficacia en la labor educativa, y se han convertido en un recurso educativo fundamental dentro del aula.

G L O S A R I O

Animación cultural: actividad en la que las acciones se centran en la creatividad, producción y difusión cultural. También potencia la intervención social, la identidad y la expresión cultural. Se parte del grupo como unidad.

Animación educativa: acción educativa informal desde la que los jóvenes van madurando de forma integral en función de un proyecto educativo que la sustenta.

Animación infantil: conjunto de acciones con una metodología participativa y creativa, cuyo objetivo es favorecer las relaciones sociales y contribuir al desarrollo personal y grupal de los niños y jóvenes.

Animación social: modalidad que otorga prioridad a la movilización ciudadana a partir de la creación y promoción de grupos, asociaciones y equipamientos orientados a la participación social. Se centra en el trabajo comunitario.

Escuela hospitalaria: servicio de atención a la infancia que se está generalizando en la mayoría de los hospitales. Está dirigido a niños hospitalizados en edad de escolarización obligatoria y, dependiendo de la disponibilidad de los recursos, también para etapas no obligatorias.

Granja escuela: centro que tiene como finalidad ofrecer a los niños que habitualmente viven en el medio urbano un conjunto de experiencias, como la observación y el cuidado de animales, relacionadas con el medio ambiente y la transformación de productos naturales.

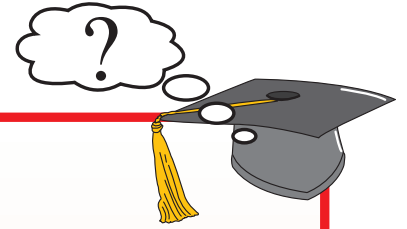
Ludoteca: institución que potencia el desarrollo de las capacidades del niño a través del juego. Ofrece una amplia gama de juguetes y materiales que los niños pueden utilizar en la propia ludoteca o bien llevárselos a casa.

Necesidad afectiva: puntos de referencia físicos y humanos que den seguridad y estabilidad al niño. Deben encontrar en los espacios un cierto orden y una atmósfera agradable y acogedora; el niño necesita en general para su crecimiento que el medio que le rodea se encuentre razonablemente definido.

Necesidad de autonomía: en la etapa de 0 a 6 años los niños pasan de una total dependencia del adulto a un grado de autonomía importante. Podemos modificar los espacios para que pueda actuar libremente, eliminando barreras arquitectónicas.

Necesidad de descubrimiento, exploración y conocimiento: el niño se enriquece del entorno que le rodea. Se deben prever entornos ricos en estímulos, que estimulen la exploración y el descubrimiento.

Necesidad fisiológica: necesidad primaria en la vida del niño (limpieza, alimentación, sueño, seguridad y confort).



EJERCICIOS

- › E1. Imagina que estás en un aula de educación infantil de 3-4 años. Observa el aula y apunta los materiales que ves y cómo puedes utilizarlos para realizar juegos con los niños. No olvides reflejar la metodología del juego, su objetivo u objetivos, alguna variante del juego que se podría realizar y algún matiz importante (problemas en la realización, actitud de los niños...) que a la hora de realizar el juego podría surgir.
- › E2. Elabora un listado de páginas web con recursos gratuitos online que te parezcan interesantes para que los padres puedan trabajar con los niños en casa, así como también para ti, cuando seas Técnico Superior en Educación Infantil. En ese listado debe aparecer reflejada la página web o el enlace y el tipo de actividades que nos vamos a encontrar dentro. Por ejemplo, si son juegos, cuentos, ilustraciones para colorear, temáticas, ilustraciones para imprimir y trabajar, si está dividido por edades, contiene audios de música para enseñar a los niños, etc.
- › E3. Propón actividades extraescolares (4 actividades) para un curso de segundo ciclo de educación infantil y elabora una hoja informativa de cada una de ellas para entregársela a los padres, en las que aparezcan los objetivos didácticos, una nota de autorización y el material que deberán llevar los niños en su mochila.
- › E4. En grupos de 4 personas, basándoos en el apartado de programación-planificación y siguiendo los esquemas propuestos, realizad una programación para un proyecto lúdico titulado "Construyo mi mundo a través del juego". Para poder realizar esta actividad debéis tener en cuenta tanto los pasos como los elementos de una programación didáctica. Podéis buscar en Internet información, recursos y metodologías.
- › E5. En grupos de 4 o 5 personas, realizad un pequeño dossier (unas diez fichas) con actividades lúdicas en las que se recojan los siguientes datos. Ejemplo:

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD Pío-pío	TIPO Juego de aire libre
OBJETIVOS Desarrollar un sentimiento de confianza	DURACIÓN 5 -10 minutos
	PARTICIPANTES
DESARROLLO Dos serán gallinas y el resto pollitos. Los pollitos con los ojos cerrados tendrán que encontrar a las gallinas. Si cuando encuentran a alguien le dice pío-pío, seguirán buscando. Pero si no contesta, significa que es una gallina, así que se quedarán con ella.	N°: gran grupo Edad: primer ciclo
	ADAPTACIONES
	ROL EDUCADOR
	MATERIALES

Después, exponedlas a toda la clase y realizad un gran dossier con todas las fichas para que tengáis bastantes actividades para cuando estéis con los más pequeños.



» **E6. En grupos de 5 o 6 personas, cread un rincón de juego para niños de 3-4 años en un aula de 20 niños. Debéis recoger los siguientes datos:**

- Posible rincón.
- Distribución de la clase para poder jugar en él.
- Programación del rincón: objetivos didácticos, actividades, metodología, cronograma, recursos y evaluación.

A la hora de exponer el proyecto a vuestros compañeros no debéis olvidar mencionar el porqué de ese rincón (justificación), los contenidos que se van a trabajar, así como las actividades propuestas y las dificultades que os encontrasteis a la hora de realizar el proyecto.



EVALÚATE TÚ MISMO

1. La animación infantil es el conjunto de acciones, con una metodología participativa y creativa, cuyo objetivo es favorecer las relaciones sociales y contribuir al desarrollo personal y grupal de los niños y jóvenes. Pero, ¿qué otros conceptos abarca la animación infantil?:

- a) Tiempo libre.
- b) Ocio.
- c) Las respuestas a y b son falsas.
- d) Las respuestas a y b son correctas.

2. De los siguientes, ¿cuál no es un principio de la metodología de la animación?:

- a) Participar en las instituciones formativas.
- b) Promover la probabilidad de lo extraordinario.
- c) Ser beligerantes respecto a ocios nocivos.
- d) Ninguna respuesta es correcta.

3. El objetivo de la animación infantil es desarrollar valores. ¿Cuáles son algunos de estos valores que se deben desarrollar?:

- a) Solidaridad.
- b) Respeto a los demás.
- c) Individualización.
- d) Las respuestas a y b son correctas.



SOLUCIONES

EVALÚATE TÚ MISMO



http://www.aranformacion.es/_soluciones/index.asp?ID=26

