



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado:

APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Realizado por CRISTINA MOLAGUERO YERA para optar al Grado de
Maestro de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por: INES RUIZ REQUIES

RESUMEN

A lo largo del presente trabajo, queremos explicar por qué la metodología del Aprendizaje Basado en el Juego es uno de los mejores métodos de enseñanza para el alumnado de Educación Infantil.

Por ello, en primer lugar, hablaremos sobre la importancia que tiene el juego dentro de un aula infantil. Definiremos qué entienden los diferentes autores por juego, cuáles son sus tipos de juego que existen, así como sus características y ventajas para el contexto escolar. A continuación, expondremos qué tienen que hacer los docentes, para que esta metodología se pueda llevar a cabo en el aula de la mejor forma posible y describiremos la importancia que tiene el juego en cada uno de los ámbitos del desarrollo infantil. Para finalizar la parte teórica, haremos una amplia explicación sobre qué es el Aprendizaje Basado en el Juego y en qué consiste dicha metodología.

La segunda parte del trabajo consistirá en describir una propuesta práctica. Ésta estará basada en la metodología expuesta y se realizará dentro de un contexto escolar determinado. Primero, se hará una descripción detallada de la propuesta donde se expondrá algunas actividades lúdicas, basadas en los distintos tipos de juegos que hemos seleccionado de las clasificaciones expuestas en el marco teórico.

Para finalizar, se hará una reflexión de las actividades propuestas y se expondrán algunas de las conclusiones a las que hemos llegado, valorando si hemos conseguido así, los objetivos propuestos inicialmente en este TFG. .

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje Basado en el Juego, juego, Educación Infantil.

ABSTRACT

Throughout the present work, we want to explain why the methodology of the Game-Based Learning is one of the best methods of teaching for the students of Early Childhood Education.

Therefore, first, we will talk about the importance of the game in a child's classroom. We will define what the different authors understand by game, what are the types of games that exist, as well as their characteristics and advantages for the school context. Next, we will explain what teachers have to do, so that this methodology can be carried out in the classroom in the best possible way and we will describe the importance of the game in each of the areas of child development. To finish the theoretical part, we will make a broad explanation about what is the Game-Based Learning and what this methodology consists of.

The second part of the work will consist in describing a practical proposal. This will be based on the exposed methodology and will be carried out within a specific school context. First, there will be a detailed description of the proposal where some playful activities will be exposed, based on the different types of games that we have selected from the classifications exposed in the theoretical framework

Finally, we will reflect on the proposed activities and will present some of the conclusions we have reached, assessing whether we have achieved the objectives initially proposed in this TFG.

KEY WORDS

Game-Based Learning, Game, Pre-school Education

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS.....	3
3. JUSTIFICACIÓN.....	4
4. MARCO TEÓRICO	7
INTRODUCCIÓN	7
4.1. EL JUEGO: ¿QUÉ ES?	8
4.2. TIPOS DE JUEGO	10
4.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS	15
4.4. ROL DEL PROFESOR	17
4.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL	20
4.6. ENTONCES, ¿EN QUÉ CONSISTE EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO?	23
5. JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA	28
6. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	30
6.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	30
6.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS	31
6.3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	32
6.4. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	34
6.5. EVALUACIÓN	36
7. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	39
7.1. CONCLUSIONES	39
7.2. PROPUESTAS DE MEJORA	40
8. BIBLIOGRAFÍA.....	43
9. ANEXOS.....	50

1. INTRODUCCIÓN

Es evidente que la educación dentro de las aulas de Educación Infantil está cambiando. Para este cambio, a lo largo del trabajo, proponemos una metodología concreta, cuya estrategia está presente en la vida de todos los niños. Asimismo, es una forma motivadora de enseñar y poder conocer las inquietudes y necesidades de tus alumnos. Por lo tanto, *¿qué puede utilizarse como mejor vía de aprendizaje, y que además ésta sea de lo más familiar para los alumnos?*

La respuesta a dicha pregunta es el juego, una herramienta esencial para un aprendizaje global y motivador de los alumnos. Es muy difícil conocer una definición exacta de ello, ya que son muchas cosas las que nos puede aportar dentro de un aula de infantil. Es por ello, por lo que tendremos como finalidad exponer todo aquello que el juego nos pueda ofrecer, y hasta dónde podemos llegar con él. Además, esta herramienta está dentro de una metodología mucho más amplia llamada Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Dicha metodología, será el objetivo principal de nuestro trabajo, ya que todo lo que expliquemos del juego, servirá para entenderla.

EL Trabajo Final de Grado, comenzará explicando con detalle los objetivos que guiarán todo el trabajo posterior, ya que, aunque el Aprendizaje Basado en el Juego, y por lo tanto el juego, sea algo tan familiar para los niños, en muy pocas aulas se habla de ello como una metodología a través de la cual enseñar. Para conocer con detalle su presencia o no en las aulas de infantil, se continuará con un repaso por la Legislación Educativa vigente, donde analizaremos si realmente dicha metodología aparece y de qué forma lo hace.

Una vez acabado estos dos puntos, seguiremos con el marco teórico donde daremos una explicación más detallada sobre en qué consiste el juego y su importancia dentro de las aulas, así como el valor del mismo en el proceso enseñanza-aprendizaje. Buscaremos las definiciones más claras, que nos hagan entender la relevancia de esta estrategia, para así dar paso a una explicación más particular de lo que es la metodología en sí, y cómo podemos introducirla dentro del aula.

Para corroborar que todo ello tiene una aplicación y un sentido metodológico, procederemos a realizar una propuesta didáctica basada en el Juego. Aquí, expondremos

con detalle la etapa en la que nos encontramos y aquellos aspectos metodológicos que vamos a tener en consideración para así, poder realizar llevar a la práctica las actividades lúdicas descritas..

Por último, se propondrán una serie de sugerencias de mejora, de cómo nos gustaría llevar a cabo la propuesta didáctica. Finalizando así el TFG con conclusiones a las que hemos llegado al realizar este acerca del Aprendizaje Basado en el Juego.

2. OBJETIVOS

- Describir qué se entiende por Aprendizaje Basado en el Juego y qué tipos juegos existen.
- Conocer las posibilidades del Aprendizaje Basado en el Juego en Educación Infantil.
- Entender cómo se emplea el Juego en las áreas que desarrolla el Currículo de Educación Infantil
- Diseñar y analizar una propuesta didáctica de Aprendizaje Basado en el Juego para un aula de 5 años.
- Proponer sugerencias de mejora para llevar a cabo una propuesta didáctica basada en el Juego.

3. JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, en las aulas de Educación Infantil, nos encontramos con muchos problemas de atención y motivación por parte de los alumnos. Hay que tener en cuenta que la sociedad avanza, y con ella los gustos e inquietudes de nuestros alumnos, por lo que en todo momento tenemos que conocer cuáles son, para así conseguir captar su interés. Esto es una buena vía por la que guiarse a la hora de enseñar diferentes contenidos. .

Es por ello, por lo que a lo largo de todo el Trabajo de Fin de Grado, expondremos la mejor forma de llegar a los alumnos de 0 a 6 años. Esta vía será por medio del juego, ya que es una estrategia cercana y conocida para ellos, que podremos adaptar al campo de aprendizaje que nosotros consideremos.

A través del juego podemos conocer multitud de inquietudes de nuestros alumnos, y así saber cuál es el mejor enfoque para su aprendizaje. Además, es una buena forma de que los niños se diviertan aprendiendo e indirectamente conseguir que el aprendizaje perdure más en ellos. Esta última idea, es un aspecto básico que se conseguirá través del juego, y que no se ha logrado a través de otras metodologías más tradicionales.

Por lo tanto, a la hora de hablar del juego como principal estrategia de aprendizaje, nos estamos refiriendo en todo momento a algo mucho más general como es la metodología del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Es a través de esta metodología, donde los niños van a experimentar, aprender, entender y transformar la realidad que les rodea. Además, serán protagonistas de su aprendizaje y podrán ir formando su personalidad y conocer las normas de convivencia. También aparece aplicada a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), donde explicaremos las oportunidades que nos brindan sus juegos educativos.

Así pues, gracias a mi experiencia en el Practicum II y al trabajo teórico expuesto, podremos plantear una propuesta didáctica basada en esta metodología. Mis prácticas, tanto en tercero como cuarto de carrera, así como la realización de este Trabajo de Fin de Grado, están intrínsecamente relacionadas con los objetivos y competencias que se persiguen para obtener el título de Grado de maestra en Educación Infantil. El objetivo del título, establecido en el artículo 91 de la Ley Orgánica de Educación, es *lograr en estos profesionales, habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Infantil, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema*

educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas⁴ y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo. (Memoria de Plan de Estudios del Título de Grado Maestra en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid, p.17).

Asimismo, considero que he conseguido alcanzar las competencias que aparecen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, donde *se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.* En la Tabla 1 se justifican aquellas competencias que he adquirido a lo largo del Grado:

COMPETENCIAS	JUSTIFICACION
<i>Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar</i>	Al realizar por segunda vez las prácticas, he podido comprobar que cada alumno tiene unas necesidades y ritmos de aprendizaje diferentes, que siempre están influenciados por el entorno familiar y social en el que se encuentren.
<i>Saber informar a otros profesionales especialistas para abordar la colaboración del centro y del maestro o maestra en la atención a las necesidades educativas especiales que se planteen.</i>	Es muy importante la labor de observación dentro del aula, para así poder contrastar información con otros profesionales del centro y llevar a cabo la mejor adaptación o medidas para favorecer el desarrollo del alumno.
<i>Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos.</i>	Más allá de los aprendizajes, es esencial fomentar en todo momento el buen compañerismo y convivencia ya que, a estas edades, es cuando van a empezar a formarse como personas y a interiorizar aquello que es bueno o aquello que no.
<i>Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente-</i>	Al realizar diferentes actividades en el aula, he comprobado que la dinámica de la sesión programada puede variar en cualquier momento, bien porque un niño no entienda algo, porque no esté saliendo como esperaba o por cualquier circunstancia a la que debemos adaptarnos.
<i>Saber valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de</i>	Es muy importante intentar no salirse de las rutinas y tener todo bien planificado, así como no dejarse llevar por aquel estado de ánimo en el que nos encontremos, ya

<p><i>ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral del alumnado.</i></p> <p><i>Reconocer y valorar el uso adecuado de la lengua verbal y no verbal.</i></p>	<p>que eso mismo se verá reflejado en los alumnos.</p> <p>A todo ello va sumado lo esencial que es mantener una buena presencia corporal y verbal, para motivar a los niños haciéndoles partícipes de su aprendizaje.</p>
<p><i>Valorar la importancia del trabajo en equipo.</i></p>	<p>Es esencial que todos los profesionales del centro, implicados de alguna forma con tu aula, sepan trabajar y coordinarse con el objetivo de ayudar en el aprendizaje de los niños.</p>
<p><i>Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida</i></p>	<p>Es esencial estar en continua formación como docentes, así como conocer nuevas metodologías que puedan funcionar en tus alumnos de ese momento, como puede ser el Aprendizaje Basado en el Juego.</p>
<p><i>Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.</i></p>	<p>Al igual en el presente trabajo, es esencial entender la teoría que planteas, para poder llevarla a la práctica de la forma más eficaz, y comprobar todos los beneficios que pueda poseer, como es en este caso el ABJ.</p>

Tabla 1. Competencias adquiridas durante el Grado de EI.

4. MARCO TEÓRICO

A lo largo del Marco Teórico, se expondrá en qué consiste el Aprendizaje Basado en el Juego (a partir de ahora ABJ), así como la importancia de su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un aula. Para poder entender dicha metodología, profundizaremos en conocer qué es el juego, qué tipos de juegos existen, sus características, las ventajas que aportan al aprendizaje y el rol que tiene el docente, para conseguir un aprendizaje motivador en el alumno. De este modo, y para finalizar, expondremos la importancia del juego en el desarrollo infantil y lo que significa el ABJ para nosotros dentro de este Trabajo de Fin de Grado (a partir de ahora TFG).

INTRODUCCIÓN

A lo largo del tiempo, filósofos como Platón, han empezado a ver el juego como algo más allá de lo meramente lúdico. Éste afirmaba que si tu enseñas a los niños con ayuda de juegos, podrás ver claramente todas las tendencias naturales que existen en cada uno de ellos, es decir, podrás ver al niño tal y como es (Cratty, 1973, p. 18). Esto nos hace reflexionar sobre si está habiendo o no un avance en la definición de juego, como un método de enseñanza en las aulas de Educación Infantil. Gracias a autores, filósofos, psicólogos, etc., que siguieron la idea de Platón, podremos corroborar si de verdad el juego debería ser algo meramente lúdico o tiene connotaciones importantes y favorables.

Por ello, nos planteamos una serie de preguntas fundamentales que iremos respondiendo en el presente TFG:

- *¿Por qué desaprovechar el elemento más motivador que pueda haber para un niño?*
- *¿Por qué separar estos dos términos, cuando el centro de la vida del niño es el juego?*
- *¿Por qué no intentamos que aprender sea divertido y posible para todo tipo de alumnado?*
- *¿Por qué el juego puede ayudar a mejorar la forma de aprender?*

Antes de poder responder a estas preguntas correctamente, es trascendental entender y conocer qué es el juego como método de enseñanza-aprendizaje, así como saber cuáles son sus puntos fuertes o ventajas a la hora de aplicarlo en aula de Educación Infantil.

4. 1. EL JUEGO: ¿QUÉ ES?

Son muchos los autores los que han tratado de definir el concepto del juego. Podemos encontrar diferentes definiciones dependiendo de cuál sea el propósito de éste.

Antes de dar una definición exacta sobre lo que es el juego, podemos hablar de ciertos aspectos que consideramos fundamentales y que estarán presente en muchas de las definiciones. El primero de estos aspectos, siguiendo a Pugmire-Stoy (1996), es que el juego necesita de una participación activa donde el jugador controla las acciones de sus actividades, tanto físicas como mentales, con el único fin de satisfacer lo emocional. Con esto empezamos conociendo algo básico del juego, como es la importancia que tiene en diferentes campos evolutivos del niño, como pueda ser la motricidad gruesa o fina, así como cognitivas. Además, podemos considerarlo una herramienta pedagógica que podemos usar a cualquier nivel de edad, ya que podremos modificarlo y moldearlo dependiendo del nivel educativo o madurativo en el que nos encontremos, aumentando o disminuyendo su complejidad. Un último aspecto que podemos afirmar, apoyándonos en Minerva (2002), es que “ha sido considerada como una actividad de carácter universal” (p. 290), ya que de una forma u otra, el juego siempre está presente en la vida de los pequeños, sin importar el material que se esté utilizando para llevarlo a cabo, proporcionando satisfacción y conocimiento.

Por otro lado, Huizinga (1949), hace una definición más exacta del juego:

Una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente (p.28).

Apoyándonos en esta definición, consideramos que no siempre lo más importante del juego es su fin último, sino todo el proceso que conlleva éste, dejando que el niño sea el protagonista de ello de una forma totalmente libre aunque se marquen ciertas normas y límites. Además, es una actividad muy necesaria para conocer comportamientos en los niños, así como generar situaciones imaginarias donde deban interpretar papeles que no son reales (juegos de rol). Esto servirá como vía para que el niño pueda explorar la realidad que le rodea y aprender, a través del ensayo-error, estrategias necesarias para el día a día.

Siguiendo esta idea, al hablar del juego como algo voluntario, damos pie a que se comuniquen y expresen de forma libre, desarrollando el pensamiento crítico e imaginativo que se pueda dar en las conversaciones con sus iguales que se producen durante el juego. Esto también puede ser una buena forma de integración en el grupo. Con esto podemos decir que cuando hablamos de juego hablamos de un aprendizaje continuo y global del niño, tocando cada uno de los aspectos esenciales que definirán su persona y pensamiento.

Autores tan importantes como Piaget y Montessori, también han reconocido la importancia del juego en la educación. Piaget (1961) entiende el juego como “un hacer o participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad” (García y Llull, 2013, p.10), además, también defiende que “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla” (p. 10). Por otro lado, Montessori (1917), defiende que “existe una relación directa entre el modo en que el niño se mueve dentro del mundo circundante para organizar sus acciones de aprendizaje y la manera en la que interpreta ese mundo” (citado en Jaramillo, Machueca y Martínez, 2004, p.64).

Siguiendo las palabras anteriores de Piaget (1961) y Montessori (1917), que el juego es una actividad que realiza el niño por naturaleza a lo largo de toda su vida. Podemos apreciar que a través de los juegos se pueden inculcar y enseñar muchos valores y conocimientos, así como hábitos del día a día como sentarse bien, lavarse las manos o los dientes, ordenar, etc. Por ejemplo, un mensaje tan sencillo como pueda ser “siéntate bien”, seguramente lo entienda pero no tiene la necesidad de llevarlo a cabo o considera que la forma en la que está sentada es totalmente correcta. . Esto, en vez de transmitirlo con un simple mensaje oral, se puede organizar alguna dinámica o juego que les ayude a entender el por qué es tan importante tener una correcta posición cuando estas sentado.

Asimismo, el juego es una actividad que nos ayuda a entender el mundo que nos rodea, sus reglas y normas, formas de relacionarnos y convivir en la sociedad o desarrollar facultades físicas y mentales. Todo ello nos indica que es un medio de aprendizaje esencial, sin necesidad de que siempre deba ser programado por el profesor, ya que el juego, se desarrolla en un determinado contexto donde el niño interactúa y libera sus

tensiones, conociendo en todo momento cuáles son sus posibilidades de acción o capacidades para conseguir el resultado deseado.

Podemos afirmar que el juego, aparte de ser una estrategia motivadora para el aprendizaje, también es un buen instrumento de evaluación de aquellos resultados obtenidos en las diferentes áreas, ya que “se puede valorar su participación y utilización de las normas que rige el juego” (Ruiz, 2017, p. 23). Asimismo, podemos comprobar, después de conocer y apoyarnos en definiciones sobre el juego de distintos autores, que son muchos los que le dan importancia al juego dentro de la etapa de Educación Infantil. Esto se debe a que es fundamental para conseguir un buen desarrollo a nivel físico, psíquico y emocional, a través de una vía tan motivadora y cercana como pueda ser para ellos.

4. 2. TIPOS DE JUEGO

Existen distintos tipos de juegos que pueden ser aplicables dentro del aula de Educación Infantil, pero nosotros nos queremos centrar en cuatro grandes bloques, que aunque se expliquen de forma separada, están influenciados entre sí:

1. En función de su desarrollo evolutivo.
2. En función de la existencia de reglas o no
3. En función del número de participantes
4. En función de la capacidad a desarrollar

1. En función de su desarrollo evolutivo

A lo largo de todas las etapas, el niño utiliza el juego como vía para muchas cosas, bien sea aprender, disfrutar, comunicarse, etc. Este juego va sufriendo una evolución, ya que poco a poco se van añadiendo dificultades que les hacen ser más complejos. Para explicar esta evolución que sufre el juego a lo largo de las etapas, nos centraremos en dos grandes autores como son Piaget y Vigotsky (Bernabéu y Goldstein, 2009), los cuales coinciden en que la parte más compleja del juego es cuando les añadimos normas que cumplir. Piaget habla primero del *juego motor o de ejercicio* donde a través de acciones como lanzar, chupar, etc., va creando y conociendo su esquema corporal. La segunda es el *juego simbólico*, donde el niño con ayuda de la imaginación es capaz de imaginar situaciones u objetos que no están presentes. . Con este segundo tipo, Piaget (2007) crea un enfoque nuevo sobre el

juego, diciendo que “el juego simbólico es el apogeo del juego infantil” (p.65). La tercera hablaría sobre el *juego de reglas*, donde el niño sea capaz de aceptar ciertas normas para poder jugar.

Según Vigotsky (citado por Berruezo y Lázaro, 2009), el niño a lo largo de su desarrollo pasa por tres tipos de juegos, donde existen unas normas y un contexto. La primera de ellas son los *juegos con distintos objetos*, donde empiezan a crear las bases de su organización interna a través de juegos donde agarran, tiran u observan objetos o bien los esconden, se escapan de ellos cuando ya pueden desplazarse. El segundo son los *juegos constructivos* donde el niño ya es capaz de razonar y planificar acciones relacionadas con el mundo exterior. La tercera y última serían los *juegos de reglas* donde existen problemas complejos que deben resolver respetando las normas estrictas impuestas, lo que favorece un desarrollo del razonamiento.

2. En función de la existencia de reglas o no

Siguiendo la última fase de la que nos han hablado Piaget y Vigotsky, encontramos juegos reglados que necesitan mayor dificultad o juegos no reglados que se asocian con aquellas acciones que suceden de forma más espontánea durante el juego. Esta existencia de reglas o no, determinará el fin de nuestro juego, ya que con la aparición de éstas guiaremos al niño a un fin determinado, así como dificultar su proceso haciendo que busque estrategias de resolución dentro de las normas marcadas.

Para profundizar en ello, hemos optado por escoger la clasificación de Chateau (1958) citado en Gallardo y Fernández (2010):

- *Juegos no reglados*. Estos aparecen hasta los dos años, y se dividen en juegos funcionales, hedonístico, novedosos, de destrucción, de desorden, y de arrebato, pero no vamos a profundizar en ellos ya que no es la finalidad de nuestra propuesta didáctica.
- *Juegos reglados*. Estos se dan después de haber pasado la etapa anterior, este tipo de juegos empiezan a tener una estructura regida por ciertas reglas. Entre ellos destacamos:

- Juegos simbólicos, imitativos o figurativos. En estos juegos el niño comienza imitando el medio familiar o círculo escolar, donde representa determinados papeles de la vida cotidiana.
- Juegos de construcción. En estos, a la vez que imitan hacen una aparición de ellos mismos. Este tipo de juegos contribuyen al desarrollo de habilidades motrices, tanto fina como gruesa, coordinación, atención, paciencia y pensamiento abstracto (Romero y Gómez 2008).
- Juegos de regla arbitraria. No tienen ningún tipo de orden establecido, aunque tienen parte de los juegos de imitación y construcción. El niño se pone las reglas a él mismo o varía las reglas con los demás según le convenga a él, para así satisfacer la necesidad que tenga en ese momento.
- Juegos sociales y de competición. En este tipo de juegos las reglas y el orden establecido es lo que estimula al niño a comenzar a jugar en grupo, ya que esto aparece como una necesidad social.
- Juegos de proeza. Aquí el niño prueba por su cuenta su valor a los demás. Este se da a partir de los 7 años.

Esta clasificación creemos que es necesaria y básica, ya que, plantea el juego que plantea, bien sea de un tipo u otro, siempre va a estar marcado por dicha clasificación. Con ello, podemos ver también la evolución que sufre el juego en el niño, yendo de algo sin normas y sencillo a juegos cada vez mucho más complejos y reglados, ya que el niño empieza a tener una necesidad de competir, socializar, jugar en equipo, etc.

3. En función del número de participantes

Cuando hablamos del número de niños que participan en un mismo juego, nos referimos a juegos individuales, donde sea él sólo el que tenga que resolver la situación planteada o juegos grupales, donde tenga que aprender a trabajar en equipo para conseguir el resultado buscado.

A la hora de hablar de *juegos individuales*, podemos referirnos más a actividades destinadas a la motricidad fina, como el aprendizaje de la escritura de una letra o número. También podemos enfocarlo desde la motricidad gruesa, donde es el propio

niño quien controla y conoce su cuerpo y sus posibilidades de acción a través de retos que se les plantea.

Esto ocurre al contrario que en *los juegos grupales*, donde el niño aprende y desarrolla habilidades sociales para resolver el juego planteado. Blázquez y Ortega (1988), nos hablan de tres tipos de juegos grupales: los asociativos, los competitivos y los cooperativos:

- Los Juegos asociativos. Donde no existe una jerarquía ni organización de roles, simplemente tiene un carácter lúdico y diversión.
- Los juegos competitivos. Donde el objetivo es ganar él, o el grupo al que pertenezca.
- Los Juegos cooperativos. Que tienen establecidos diferentes objetivos, donde los participantes comparten normas y responsabilidades. Facilita los procesos de empatía y supresión del egocentrismo.

Con este tipo de juegos podemos observar habilidades de liderazgo, comunicación y participación, así como la puesta en prácticas de estrategias relacionadas con la convivencia. Estas estrategias, Delors (1994) las denomina “pilares de la educación”, ya que defiende que “para cumplir el conjunto de las misiones que les son propias, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento” (p.91). Estos pilares son:

- a. Aprender a conocer*. Adquirir el instrumento de la comprensión.
- b. Aprender a hacer* Influir sobre el propio entorno.
- c. Aprender a vivir juntos*. Participar y cooperar con los demás en las actividades.
- d. Aprender a ser*. Proceso fundamental que recoge elementos de los anteriores.

4. En función de la capacidad de desarrollo

De entre los diferentes tipos de juegos mencionados, destacamos éste con especial relevancia, ya que es el que más vamos a tomar como referencia en nuestra propuesta

didáctica. En este tipo de juegos se pueden dar diferentes posibilidades de desarrollo: físico, cognitivo y emocional. Romero y Gómez (2008, p. 11 y 29) los clasifica en:

- *Juegos psicomotores*. Cuando los niños se exploran a ellos mismos y empiezan a tener un conocimiento sobre sus posibilidades de acción y las de los demás, haciéndoles partícipes de sus juegos. Aquí podemos encontrar:
 - o Juegos de conocimiento corporal.
 - o Juegos motores.
 - o Juegos sensoriales.
 - o Juegos de condición física.
- *Juegos cognitivos*. Aparecerá el juego simbólico (representación interna y de los objetos) y el dominio del lenguaje (mayor adquisición de palabras y necesidad de comunicarse), a través del los cuales el niño desarrolla su pensamiento y aprende. Podrá cometer y subsanar errores sin que les aporte nada negativo. Aquí podemos distinguir varios tipos:
 - o Juegos manipulativos.
 - o Juegos exploratorios o de descubrimiento.
 - o Juegos de atención, memoria, imaginación o lingüísticos.
- *Juegos sociales*. Estos son beneficiosos para que aprendan a socializar y ayuda al proceso de aceptación dentro del grupo. Dentro de ellos podemos encontrar:
 - o Juegos simbólicos o de ficción,
 - o Y de reglas o cooperativos, que ayudará y serán necesarios para conseguir dicho proceso.
- *Juegos afectivos*. donde se encuentran:
 - o los juegos de autoestima.
 - o Y los juegos de rol o dramáticos.

Estos últimos ayudarán al niño a asumir y dominar situaciones personales, a expresar deseos conscientes o inconscientes o a buscar soluciones a distintos problemas. Ésta clasificación es la más importante ya que engloba a todas las anteriores y porque, apoyándonos en Garaigordobil (2008) “estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional” (p.13). Es por ello, por lo que la utilizaremos como referencia a la hora de planificar nuestra Propuesta Didáctica.

Además de todo ello, también podemos encontrar diferentes tipos de juegos a través de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Caccuri (2013) nos dice que “el uso de programas informáticos como apoyo a la enseñanza despierta el interés y la participación activa del alumno, lo que aumenta su motivación” (p.40). Además, nos dice que el alumno es consciente en todo momento del avance de su aprendizaje, así como ser “un recurso importante para el acercamiento al uso de las TICs y la adquisición de competencias digitales” (p. 41), sirviendo para afianzar y enseñar todo tipo de aprendizajes.

Este autor hace una clasificación y divide a los juegos en *juegos didácticos* y *cuentos electrónicos*.

- *Juegos didácticos*. Incluye programas que presentan distintas actividades interactivas (lectoescritura, cálculo y desarrollo del pensamiento lógico). Además, pueden contribuir en el proceso de evaluación y autoevaluación de cada aprendizaje.
- *Cuentos electrónicos*. Permiten ampliar la gama de recursos, estrategias didácticas y modalidades de comunicación dentro del aula.

Siguiendo esta clasificación, Ferreyra, Méndez y Rodrigo (2009) dicen que “dentro de estos dos, juegos y cuentos, pueden tener una naturaleza pasiva o activa” (p. 58).

- *Actividades pasivas*: están relacionadas con diferentes temas motivadores, con la introducción de conceptos, situaciones y elementos sin que el niño deba seleccionar respuestas correctas.
- *Actividades activas*: permite interactuar de forma lúdica con elementos de las actividades que se muestren en la pantalla, pudiendo seleccionar los objetos o elementos sociales. Están relacionadas especialmente con los juegos.

4. 3. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

Como ya hemos mencionado anteriormente, el juego es una actividad innata en el ser humano, sobre todo en la etapa de 0 a 6 años, es el un motor del desarrollo humano y una necesidad básica en el niño (Garaigordobil, 2008) lo que nos ayuda a “utilizarlo” como la mejor forma de llegar a él y a su aprendizaje. Siguiendo esta idea, podemos deducir y comprobar que al ser algo innato en el niño, éste siempre va a querer jugar. Asimismo, esta autora defiende que “es una pieza clave en el desarrollo integral del

niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como la creatividad, resolución de problemas, aprendizaje social” (p. 13).

Todos los comportamientos y acciones que comprobamos a través del juego, nos ayudan a saber en qué momento evolutivo se encuentra nuestro alumno y de qué forma es capaz de resolver aquellos problemas o situaciones que les planteamos durante los mismos. Asimismo, vemos que es el juego es una vía muy positiva para acercar al alumno a la realidad que le rodea, haciéndole capaz de encontrar las estrategias idóneas para resolver la tarea planteada.

De acuerdo con Hogle (1996), pensamos que el juego exige tanto destrezas mentales como físicas, donde el alumno debe ser capaz de conseguir el fin establecido siguiendo unas normas previamente marcadas.

Existen una serie de principios fundamentales del juego en los que Moyles (1989, p.31) se basa para caracterizar al juego:

- 1) Se adapta como un proceso, capaz de tener algún resultado si se desea.
- 2) Es necesario para los niños y adultos.
- 3) No es la antítesis del trabajo, ya que ambos forman parte del conjunto de nuestras vidas.
- 4) Siempre está estructurado por el entorno, materiales o contextos.
- 5) La exploración constituye un paso preliminar hacia formas más retadoras.
- 6) Si está bien dirigido, asegura un aprendizaje a partir de sus conocimientos y destrezas (aprendizaje globalizador).
- 7) La planificación de los juegos en el aula debe ser diferente a la que se produzca en casa, para que así, los padres puedan darle el valor que merece.
- 8) Es un excelente medio de aprendizaje.

Creemos que, una buena forma de concluir este apartado, es hablando de las ventajas que puedan tener todas las características que engloban al juego. Para ello, enumeraremos una serie de beneficios, apoyándonos en Megías y Lozano (2019, p.10), a tener en cuenta:

1. Es una actividad libre y espontánea, satisfaciendo necesidades de diversión, placer y bienestar.

2. Es motivador.
3. Tiene función autoeducativa, impulsando el aprendizaje, exploración y conocimiento de la realidad.
4. Refuerza la autonomía de los niños.
5. Favorece la integración social, adaptándose a las diversidades de cada uno.
6. Tiene una función terapéutica, permitiendo al niño liberarse de tensiones, relajarse y autoafirmarse.
7. Estimula la creatividad y la imaginación.

Asimismo, finalizaremos creando una breve lista sobre aquellas ventajas que creemos que le faltan a la lista de arriba:

1. Ayuda al maestro a conocer a sus alumnos.
2. Potencia la capacidad para cumplir normas.
3. Desarrolla el pensamiento crítico y de análisis de la realidad.
4. Se consigue mayor participación en los aprendizajes.
5. Aplicable a cualquier tipo de aprendizaje.

Estos tipos de listados, nos hacen conocer detalladamente la capacidad de adaptación que tiene un juego para llegar a las necesidades de todos los alumnos. Es por ello, que, aparte de ser una estrategia de disfrute y diversión, también es una vía por la cual el niño puede aprender todo tipo de aprendizaje y mostrarse tal y como es en la resolución de los problemas, así como educarle para vivir en un mundo en sociedad.

4. 4. ROL DEL PROFESOR

Nada de lo mencionado hasta ahora sería posible sin tener en cuenta el papel del docente, ya que aunque diseñemos la actividad perfecta, sin una buena presencia del maestro, ésta no conseguirá los objetivos planteados. También es cierto, que el papel del docente puede ser variado: “observador, buscador del impacto de los significados de aprendizaje, solucionador de problemas, descubridor y compartidor de conocimiento” (Morrison, 2005, p. 272), es decir, podrá ser un mero observador del aprendizaje o participar en él para conseguir unos objetivos concretos, siendo ambos igual de importantes (dependiendo de la actividad que queramos plantar).

Es fundamental tener un buen *feedback* de todo aquello que realizamos en el aula, tanto lo que se ha logrado en el juego como lo que no, así como evaluar nuestra propia

presencia o ausencia dentro de éste. Dentro de este análisis, es importante conocer las ventajas o desventajas de los materiales utilizados durante el mismo, ya que a veces pueden llevar a disputas o despistes por querer jugar con él. Creemos que esto es la base para poder conseguir un buen aprendizaje a través del juego, ya que sin un análisis e implicación del maestro en la planificación, proceso y resultados, nunca sabremos si de verdad se cumplen los objetivos definidos.

Consideramos que, aparte del papel del docente en los juegos también es fundamental su presencia en juegos no reglados o libres. Esto es así porque puedes llegar a conocer muy bien a tus alumnos observándoles, sin interactuar con ellos y sin que sepan que les observas. Además, puedes aprovechar estas situaciones de juego como guía para saber cuáles son los tipos de juego que pueden favorecer su aprendizaje. Para ello, es necesaria una constante recopilación de aquellos aspectos y circunstancias que se han ido produciendo a lo largo de este tipo de juegos, donde son los niños quienes deciden y controlan sus acciones con ellos y con los demás.

Como definición inicial sobre el papel del docente, que iremos desglosando a lo largo del punto, seguiremos la dada por Meneses y Monge (2001):

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración (p. 115)

Es importante que el docente, tenga las herramientas necesarias para conseguir adaptar el curriculum a su propuesta didáctica a través del juego (Morrison, 2005). Para conseguir todo ello, hemos recopilado una serie de criterios generales que debe tener en cuenta un docente en el s. XXI. Éstos, están basados en Monge y Meneses (2001, p. 116) y Montessori (citado por Morrison, 2005, p. 123):

1. Adaptar las actividades a las necesidades de todo su alumnado, respetando los ritmos de cada uno.
2. Explicación clara de las normas, así como del procedimiento del juego, ejemplificándolo si fuera necesario.

3. Participación activa, tanto si el maestro forma parte del juego como si es simple observador de éste.
4. Motivación constante para que todos los alumnos logren llegar al fin marcado, así como avivar sus ganas de querer aprender.
5. Recoger y analizar los resultados obtenidos.
6. Capacidad de reacción ante un juego o situación dentro del mismo que no esté funcionando como debería.
7. Conocer cuáles han sido las sensaciones de los alumnos durante el juego, además de lo que han aprendido y lo que han hecho durante el proceso.
8. En el caso de que haya equipos, estos deben ser homogéneos y equilibrados.
9. Hacer que el alumno sea el centro de su aprendizaje.

Para finalizar, Quicios (2017), nos dice que, para poder llevar a cabo su labor dentro del juego en el aula, debe tener en cuenta una serie de factores:

- *Diseño del espacio.* El aula debe ser seguro, estable y tranquilo, de tal forma que se pueda dar, tanto el juego libre o con normas.
- *El material para el juego.* Deben tener unas características que favorezcan el pensamiento divergente y creativo.
- *Organización de los tiempos de juego.* Se debe organizar el tiempo para que se puedan dar los tipos de juegos planteados.
- *La actitud del profesor.* Debe crear un clima relajado y permisivo, donde el alumno pueda expresarse respetando las normas, aceptando así, los errores que comentan éstos.

Esta última clasificación, creemos que engloba la primera lista creada, ya que sin la planificación de un buen espacio, material, tiempo y actitud, todos los factores anteriores no podrían llevarse a cabo.

Después de haber entendido qué es el juego, y el papel que tiene el maestro para que todo ello pueda llevarse a cabo con éxito, es esencial hablar de la importancia que tiene este a la hora de aplicarlo dentro del aula. Aunque hayamos conocido varios puntos importantes del juego, aún no conocemos el valor que pueda llegar a tener en el desarrollo del alumno a todos los niveles (cognitivo, social, emocional y motor).

4. 5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

Llegados a este punto, podemos confirmar que el juego está presente en cada uno de los ámbitos de nuestra vida (social, psicomotor, cognitivo y afectivo). Damián (2007) nos dice que:

El juego es el medio por el cual avanza el desarrollo psicológico del niño tanto normal como con discapacidad”. Además, también nos habla de que “el papel que desempeña es crucial ya que propicia la curiosidad, motiva al niño a involucrarse en episodios interactivos y sociales, el juego evoluciona con el niño haciéndolo a su vez evolucionar (p. 135).

No podemos olvidar que el objetivo de todo ello es educar personas, por lo que no solo se enseñan aprendizajes del ámbito cognitivo, sino que se enseña en todo su conjunto. Es por ello, por lo que el juego es una de las mejores formas para que se de dicho aprendizaje tan completo, ya que es capaz de conseguir que el niño se desarrolle de forma completa. Aunque se expliquen por separado, todos se influyen entre sí, siendo todos igual de importantes para la evolución de los alumnos.

Sutton-Smith (1978) hace un resumen perfecto de la importancia del juego para este desarrollo global que venimos mencionando:

El juego y las acciones que éste conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar” (Citado por Meneses y Monge, 2001, p.114)

➤ Desarrollo infantil a nivel social

Es a través del juego, donde creemos que el niño construye sus habilidades sociales, ya que, siguiendo a Pecci, Herrero, López y Mozos (2010), este es una herramienta facilitadora del desarrollo social, bien sea entre iguales o con adultos. Además, defienden que todo ello se da “en cuanto aprende los rudimentos de la reciprocidad, dar y recibir, y de la empatía” (p. 39).

El niño interpreta situaciones imaginarias en las que debe desenvolverse, desempeñando un papel totalmente diferente a lo que es él en la vida real. Ferraris (2007), defiende que “vivir ese mundo dentro del juego como una cuasi-realidad, es lo que lo hace tan atractivo” (p.1). Esto es así, puesto que el niño es quien elige quien ser en estas situaciones de juego, prefiriendo siempre aquellos personajes que sean “más completos” y por lo tanto más complejos.

Además, es a través de estas realidades donde el niño va “estructurando y evolucionando en su personalidad” (Meneses y Monge, 2001, p. 121). Estas situaciones creadas, van a permitir que se enfrente ante problemas de la vida cotidiana, donde él será el principal protagonista de sus acciones, siguiendo siempre las normas establecidas, si es que las hay.

Los juegos cooperativos (Blázquez y Ortega, 1988 o Romero y Gómez, 2008) son una buena forma de promover la comunicación y hace que se cree en el niño una figura de aceptación tanto personal como con sus iguales. Es también una manera de fomentar la cooperación, el compartir y adquirir normas de convivencia y comportamiento aplicables al mundo exterior.

Gracias a todas estas situaciones de juego, el niño ira constituyendo su personalidad así como la presencia que quiera tener con el mundo y con el resto de personas. Todo ello es perfectamente visible, si un buen maestro es capaz de pararse y observar los comportamientos y acciones que suceden durante el mismo.

➤ **Desarrollo infantil a nivel psicomotor**

Los niños, desde muy pequeños, sienten una necesidad constante por moverse. Dicho esto podemos afirmar que, *el juego psicomotor* adquiere una gran importancia ya que es donde el niño desarrollará y perfeccionará la coordinación y el equilibrio, así como los múltiples movimientos que contiene su cuerpo. Además, esto hace que se fomente el conocimiento de uno mismo y de las posibilidades de acción que éste posee, desarrollando tanto la motricidad fina como la gruesa (Damián, 2007). A mayores de estos beneficios que encontramos en el juego psicomotor, también podemos hablar de la importancia que tienen en el desarrollo de la percepción especial, rítmica, visual, temporal, etc.

Es importante que, aparte de llevar a cabo juegos dirigidos donde queramos desarrollar una habilidad específica del cuerpo, sean ellos mismos quienes exploren con su cuerpo y con los objetos que les rodea (colchonetas, aros, pelotas, etc.).

Lucea (1999), expone que:

El juego psicomotor ayuda en el desarrollo del niño satisfaciendo su necesidad de moverse; mejorando su calidad de vida (dotándole de procedimientos, conocimientos, hábitos, actitudes y normas); y favoreciendo la creación de un esquema corporal donde el alumno podrá conocerse y aceptarse como es, así como conocer cuáles son sus posibilidades de acción. Igualmente, beneficiará a los demás ámbitos de desarrollo “atendiendo a la motricidad propia de cada estadio evolutivo (p. 37).

Con ello, concluimos dicho apartado afirmando que el juego psicomotor no solo beneficia al ámbito del esquema corporal o el movimiento, sino que ayuda al niño a poder aceptarse tal y como es, conociendo sus posibilidades de acción, dándole una un conocimiento acerca de lo importante que es cuidarse y tener buenos hábitos de vida en un futuro.

➤ **Desarrollo infantil a nivel cognitivo**

Mediante el juego, se desarrolla el pensamiento crítico y la capacidad de imaginación, fomentándose el cumplimiento de las normas y la atención, siendo esto fundamental para el correcto funcionamiento del juego. Damián (2007) menciona que el juego “Desarrolla en el niños sus facultades de análisis, y es capaz de sintetizar y acceder a la lógica la cual le permite desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar (observación, creatividad, perseverancia)” (p.136).

Gracias a todo ello el niño es capaz de ir construyendo la realidad, buscando una explicación a lo que sucede a su alrededor, así como diferenciar entre lo subjetivo y lo objetivo, lo real y lo fantástico y lo concreto de lo abstracto. Además, esto ayuda al niño a conocer nuevas estrategias para resolver sus problemas a través del ensayo-error, así como a conocer el efecto que conllevan sus acciones.

García y Alarcón (2011, p.1) añaden que:

- El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.

- El juego es un estímulo para la atención y la memoria.
- El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.
- El juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.

Gracias a dichos autores, podemos ver que el juego hace hincapié en ámbitos del desarrollo cognitivo mucho más específicos, siendo capaz de adaptarse y llevar a cabo dinámicas que permitan dicho aprendizaje. Esto nos hace saber el amplio abanico que nos ofrece la realización de un juego enfocado en dicho ámbito.

➤ **Desarrollo infantil a nivel afectivo**

El juego es una de las mejores vías para dos cuestiones en concreto. La primera de ellas, es que nos ayuda a construir nuestra identidad desde pequeños, ya que, como afirman García y Alarcón (2011) “se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad, siendo un mecanismo de autoafirmación” (p.1). Y la segunda, es que nos permite conocer, regular y controlar las emociones que se generan mientras estamos jugando.

Este ámbito va de la mano del desarrollo social, ya que a través de los *juegos cooperativos*, el niño se enfrenta a diferentes problemáticas, evoluciona en su madurez emocional y poco a poco establece vínculos entre los participantes.

A su vez, durante los juegos, el niño experimenta emociones de enfado, frustración, alegría, etc., lo que les ayudara a ir entendiendo sus sentimientos y a dar más importancia a unos sobre otros. Las situaciones emocionales espontaneas que se dan en los juegos, deben estar orientadas por el maestro, quien debe enseñarles a conocerlas y controlarlas.

4. 6. ENTONCES, ¿EN QUÉ CONSISTE EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO?

Es una metodología que tiene como principal herramienta el juego educativo. Es importante no confundir con el concepto de *Gamificación*, el cual “se entiende como un recurso pedagógico basado en el uso de elementos de juego aplicados en contextos no lúdicos, con la finalidad de optimizar las experiencias de usuario” (García, Bonilla y Diego, 2018, p. 71-72), es decir, es la utilización de elementos que intervienen en el

juego para así hacerlo más atractivo y motivador, y por lo tanto “el juego se convierte en el vehículo para afianzar conceptos de diferentes materias” (Moreno, 2019).

Sin embargo el ABJ es “cualquier actividad o juego que promueva el desarrollo y las habilidades académicas de forma simple, divertida y colaborativa, siendo una estrategia pedagógica efectiva” (McCain y McCain, 2018, p.1). Dicha efectividad también la podemos asociar a que jugando “se consiguen resultados mucho más altos gracias al estado de relajación y atención que se produce” (Ruiz, 2010, p.42).

Como ya hemos mencionado anteriormente, el juego, y por tanto el ABJ desarrolla diferentes habilidades. Por ello, las “competencias sociales y la autorregulación, se ven beneficiadas por el juego libre, así como el juego guiado, favorece más a la adquisición de habilidades académicas” (Pyle, 2018, p.1). Esto nos quiere decir que con el ABJ conseguiremos un desarrollo completo del niño, ya que podremos adaptarlo a todas las áreas de conocimiento. Al ser una actividad que resulta más motivadora para ellos, conseguimos resultados mucho más eficaces y aprendizajes que perduren más en el tiempo, ya que lo realizan de forma experimental y siendo ellos los protagonistas.

Existen unos principios sobre los que se asienta el ABJ (Gamelearn, 2015):

- a) *Aprendizaje constructivista*. Consiste en entregar las herramientas necesarias para que él mismo construya sus procedimientos de resolución de problemas, implicando un proceso participativo donde interactúa con su entorno para resolver las situaciones planteadas.
- b) *Práctica, experiencia e interacción*. Permite experimentar escenarios no amenazantes y adquirir conocimientos mediante la práctica y la interacción social con lo que le rodea, así como sus compañeros.
- c) *Enfoque motivador*. Capacidad para captar la atención de los alumnos garantizando una implicación total. El proceso de aprendizaje se convierte en dinámico e interesante, manteniéndose todo el desarrollo hasta la consecución de los objetivos.
- d) *Fomento de la reflexión*. Permite adquirir conocimientos y asimilar conceptos mientras desarrolla las capacidades de todos los ámbitos.
- e) *Feedback y autocontrol*. La persona que se forma tiene el control de su propio aprendizaje, siendo consciente de lo que aprende y de aquello que tiene que reforzar.

- f) *Seguimiento del proceso*. Los maestros podemos llevar un estudio de las elecciones que ha hecho el alumno, aciertos y errores, decisiones, etc. Ofrece una gran cantidad de información para comprobar el nivel de comprensión, debilidades y fortalezas, asegurando que se adquiere de forma efectiva los conocimientos y capacidades sobre lo que ha trabajado.
- g) *Creatividad*. Planteamiento de conflictos que se deben resolver con su imaginación.
- h) *Soft Skills (habilidades sociales)*. Se centra en trabajar aspectos tales como la inteligencia emocional, la capacidad de liderazgo, la comunicación, el autocontrol, las habilidades de negociación y resolución de conflictos, etc.
- i) *Digitalización*. Permite mejorar sus conocimientos informáticos y el dominio de dispositivos digitales, indispensables en el desarrollo personal y profesional en el siglo XXI.

Dichos principios nos hacen ver que el alumno asimila los diferentes aprendizajes de una forma vivencial, siendo él quien crea estrategias para resolver las dificultades planeadas. Asimismo, les hace reflexionar e imaginar situaciones que se puedan dar en su día a día, para así aprender a enfrentarse a ellas por ellos mismos. Gracias a ello, el maestro puede obtener unos resultados de sus alumnos, al observar cómo se desenvuelven en las diferentes actividades.

Asimismo, Moreno (2019) dice que esta metodología también puede “utilizar juegos, ya creados o inventados para la ocasión, con el objetivo de aprender a través de ellos”. Del mismo modo, nos propone una serie de herramientas de diferentes autores para introducir de forma sencilla el ABJ:

- 1) Ludificar contenidos de una asignatura para hacerlo más entretenido, a través de recortables, ejercicios y acertijos, juegos de cartas y tableros (Rebollo, Blog “Eso es Jugar”).
- 2) Crear un camino lúdico, donde se hable de la teoría, ejemplos prácticos y actividades a llevar a cabo, tanto en el aula como en casa (Marín, 2018).
- 3) Plataformas que te permitan crear juegos online desde cero, adaptándolos a las necesidades de tus alumnos, como *Kahoot* o *Quizlet* (Ibargoyen, 2018). Otras plataformas que permiten esto son *Educaplay* o *Constructor*.
- 4) Juegos de mesa educativos, como por ejemplo:

- a. *Penkamino*. Estimula el aprendizaje y la memorización de las tablas de multiplicar en los estudiantes.
- b. *Time's Up Kids*. Fomenta el juego cooperativo.
- c. *HedBanz*. Investigar, identificar y aprender sobre lo que les rodea, a la vez que afianzan su fluidez y expresión verbal mediante preguntas al grupo.
- d. *Count your chickens!*. Se juega de forma colaborativa y cooperativa, sin necesitar conocimientos de lectura y se de compenetración y colaboración.
- e. *Zingo*. Promover el reconocimiento de vocabulario, memoria y concentración.

Podemos decir que es una metodología a través de la cual el docente busca la mejor vía de aprendizaje para su alumno, de una forma cercana y motivadora, haciéndole protagonista de su aprendizaje. Es una forma de llegar a todos los niveles de desarrollo del alumnado, ya que se puede aumentar o disminuir las dificultades y objetivos requeridos en cada juego. Asimismo, ofrece multitud de vías para crear dichas actividades lúdicas, pudiendo presentárselo al alumno/a a través de herramientas digitales o más físicas con la creación de diferente material, pero siempre todo ello de una forma experimental y vivencial, donde es consciente de aquello que está aprendiendo.

Es por todo ello por lo que hemos elegido el ABJ en el presente TFG, ya que es una metodología capaz de adaptarse a todas las necesidades de tus alumnos y enseñar diferentes aprendizajes de una forma motivadora y vivencial. Además, como maestros nos ayuda a conocer cuáles son los intereses de nuestro alumnado y poder llegar más fácilmente a ellos, para realizar un aprendizaje mucho más completo. Nuestra propuesta didáctica se basa en el ABJ porque queremos que nuestros alumnos, a la vez que aprenden y se desarrollan acorde el curriculum planteado, disfruten y se diviertan en el proceso. Por ello, plantearemos unos juegos donde plasmemos que de verdad esta propuesta se puede llevar a cabo, con muy buenos resultados para nuestros alumnos.

Finalmente, queremos destacar que no podemos olvidarnos que a quienes estamos educando son niños que lo que más les gusta es jugar, de la forma que sea, y es por ello

por lo que debemos utilizar esta motivación, para que sepan que aprender es realmente divertido, siendo ellos quienes protagonizan dichos aprendizajes.

5. JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA

A lo largo de este apartado mostraremos si realmente el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) está presente en la legislación actual que regula el sistema educativo español y en concreto a nivel autonómico, en Castilla y León para el segundo ciclo de Educación Infantil. A su vez, analizaremos si el juego es la principal estrategia de enseñanza.

La Ley Orgánica 8/1985, de 3 de junio, reguladora del Derecho a la Educación, con el fin de asegurar una formación común a todos los alumnos y garantizar la validez de los títulos correspondientes.

Aunque la LOMCE es la actual ley, la LOE *La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo* es en la que se basa la Educación Infantil y el desarrollo de sus Reales Decretos, Decretos y Órdenes. Por ello le damos especial relevancia destacando que, en el Capítulo 1 de Educación Infantil, Artículo 14, punto 6, nos habla de la importancia del juego como principal método de trabajo, para potenciar su autoestima e integración social dentro de la escuela. .

La ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, *por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.*, nos habla en el Anexo II (Orientaciones Metodológicas y para la Evaluación) de la importancia que tiene en la Educación Infantil partir de un enfoque globalizador, por lo que nosotros, a lo largo de nuestra propuesta, utilizamos dicho principio metodológico para el mejor aprendizaje de los alumnos. Menciona que *el juego es un instrumento privilegiado de intervención educativa*, y como bien mencionamos nosotros en nuestra propuesta y marco teórico, *éste afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social*, siendo estos los principales ejes en torno a los que giran todas nuestras actividades. Además, nos dice que *debe ser tratado como recurso metodológico, porque a través de él, se pueden realizar aprendizajes referidos a las diversas áreas de conocimiento y experiencia*, es decir, puedes utilizarlo como principal herramienta para enseñar cualquier tipo de conocimiento, valor o hábito, siendo él el protagonista activo de su aprendizaje marcando los ritmos necesarios para ello.

Esta misma idea se recoge en el *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil*, diciéndonos que el currículo de Educación Infantil tiene que lograr un desarrollo

integral y armónico de la persona en los distintos planos: físico, motórico, emocional, afectivo, social y cognitivo, y a procurar que los aprendizajes contribuyan y hagan posible dicho desarrollo.

El Decreto 122/2007 de 27 de diciembre, por el que establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, nos dice que *el juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades, siendo un autentico medio de aprendizaje y disfrute, favoreciendo la imaginación y creatividad*. Esto apoya nuestra explicación a por qué el juego es esencial para dicha etapa, ya que éste ocurre dentro del aula de forma diferente a como ocurre fuera de ésta, permitiendo tener un conocimiento del niño, de lo que sabe o no sabe hacer por si solo así de las ayudas que requiere. Asimismo, *la actividad en grupo propicia la interacción social*, por lo que nosotros elegimos esta actividad como una de las más importantes para desarrollar posteriormente nuestra propuesta.

Finalmente, todo ello nos hace ver que el juego forma parte de la vida escolar del niño, siendo un recurso pedagógico fundamental para el aprendizaje y del desarrollo de habilidades y competencias en el alumnado. Además, la organización e intención que poseen los juegos educativos, nos hace potenciar y desarrollar las diferentes áreas en las que se divide el currículo de Infantil: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, conocimiento del entorno y Lenguajes: comunicación y representación.

6. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

6.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta didáctica se llevará a cabo las últimas semanas de colegio, en un aula de 3° de Educación Infantil. Ésta servirá de motivación para su paso a Primaria al año que viene, ya que se expondrán unas actividades lúdicas, dentro de una dinámica. Estas actividades estarán diseñadas de tal forma que se afiancen y amplíen los conocimientos que ya poseen y se expliquen algunos nuevos.

Para ello, necesitaremos de unos objetivos iniciales, de los cual partir, para saber con certeza qué es lo que queremos conseguir con todo ello. Éstos estarán divididos por los diferentes tipos de juegos que vamos a realizar para desarrollar nuestra Propuesta Didáctica. Asimismo, expondremos una clasificación de juego, explicada previamente en el marco teórico, que es la que seguiremos a lo largo de toda la propuesta. Dicha clasificación está propuesta por Romero y Gómez (2008, p. 11 y 29), quien la divide en juegos *psicomotores*, *juegos cognitivos*, *juegos sociales* y *juegos afectivos*. Ésta se basa en el juego dependiendo del tipo de desarrollo en el que nos queramos centrar, y además, engloba todas las demás clasificaciones mencionadas en el marco teórico, por lo que creemos que es la más completa para llevar a la práctica.

A continuación se explicará en qué consiste cada una de las actividades. Como la propuesta no se va a poder llevar a cabo, se plantearán de forma abierta con la posibilidad de que se puedan realizar en cualquier colegio. Para ello antes, habremos hablado de las diferentes estrategias que vamos a necesitar para poder llevar a cabo con éxito dicha propuesta, ya que, aunque nos basemos en el ABJ, la englobaremos en diferentes principios metodológicos.

Como ya hemos dicho, con las actividades podremos afianzar y enseñar diferentes contenidos, y éstas estarán guiadas por el tipo de juego al que pertenezcan (psicomotor, cognitivo, social o afectivo). Además, se tendrán en cuenta los contenidos de las diferentes las áreas de conocimiento para la elaboración de dichas actividades

Finalmente, se describirá la evaluación en bases a los objetivos planteados para conocer qué han aprendido nuestros alumnos.

6.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Para que se entienda mejor qué es lo que queremos conseguir con dicha propuesta didáctica, los objetivos que formularemos estarán divididos por los diferentes tipos de juegos elegidos. Antes de comenzar con cada uno de los objetivos, queremos dejar claro que el principal objetivo de dicha propuesta es “utilizar la herramienta del juego como principal vía para aprender y afianzar conocimientos de las diferentes áreas del conocimiento”.

Los objetivos de nuestra propuesta didáctica serán los siguientes:

- Conocer las posibilidades de acción de su propio cuerpo.
- Orientarse en el espacio y conocer el entorno.
- Controlar el cuerpo en los diferentes movimientos.
- Reconocer y repasar cada una de las partes del cuerpo.
- Adaptar los movimientos del cuerpo para realizar la acción mandada.
- Desplazarse de forma coordinada.
- Coordinar los diferentes saltos y movimientos.
- Realizar movimientos siguiendo el ritmo.
- Pensar palabras que contengan las letras pedidas.
- Comprender los significados de las frases.
- Promover estrategias de explicación mediante preguntas.
- Afianzar los números y operaciones matemáticas en todas sus formas.
- Reconocer los números en todas sus formas de expresión.
- Observar y analizar cada una de las imágenes.
- Entender el concepto de semejanza y diferencia.
- Favorecer la atención.
- Reconocer lo que se esconde tras las imágenes.
- Sentirse parte del grupo-clase.
- Relacionar cada número o palabra con sus formas o características.
- Favorecer las habilidades sociales.
- Crear buena convivencia en el aula.
- Trabajar en equipo para poder realizar diferentes tareas.
- Favorecer la capacidad para relacionarse con sus iguales.
- Pensar sobre cómo convivimos dentro del aula.
- Descubrir en equipo quién se esconde detrás de la foto.

- Promover las habilidades sociales con sus iguales.
- Hablar y expresarse delante de más gente.
- Conocer las consecuencias que pueden tener nuestros actos.
- Distinguir y reconocer las diferentes emociones.
- Mostrar sus sentimientos de forma natural.
- Regular sus propias emociones.
- Potenciar la autonomía y la aceptación por uno mismo.
- Reconocer qué es lo que sienten y a qué se puede deber.
- Expresar sus sentimientos, tantos buenos o malos, aquellas personas que te lo estén provocando.
- Dialogar sobre posibles situaciones negativas que te genera la actitud un compañero

6.3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Durante toda nuestra propuesta, emplearemos un pluralismo metodológico, es decir, aunque nos basemos en el juego como principal estrategia, desarrollamos diferentes principios a lo largo de ella. Estos principios son el de actividad, individualización, socialización, globalización, autonomía y creatividad.

Distintos profesionales de numerosos campos profesionales, como Montessori, Decroly, Dewey, Kerschensteiner, Claparède y Coussinet, defienden que “los aprendizajes de los primeros niveles de la educación deben hacerse más a través de la actividad que de la reflexión” (Gervilla, 2006, p. 35). Con ello se nos quiere dar a entender que la actividad en si misma debe de tener un fin en sí mismo, con una organización y estructuración, donde ésta pueda preparar al alumno para diferentes situaciones de su vida, explorándolas de forma totalmente activa. El ABJ nos proporciona este fin, ya que a través del juego que realicemos, el alumno experimenta y adquiere conocimientos de forma práctica y vivencial.

A través de esta actividad, donde queremos conseguir una participación activa del alumno, conseguiremos que se cumpla otro de los objetivos mencionados, como es la autonomía, ya que a través de todo ello conseguirá una confianza esencial (afectiva y emocional) para poder hacer las cosas por sí solo. Esta autonomía se desarrolla sobre todo, a través de los juegos menos dirigidos, donde son ellos quienes tienen que buscar las estrategias necesarias para resolver el problema planteado, bien de forma individual o grupal.

Además, gracias a la adaptabilidad que nos ofrece el ABJ, podemos cubrir cada una de las necesidades que nos pidan nuestros alumnos, respetando sus ritmos de aprendizaje. Estas necesidades están enfocadas a nivel físico, mental o emocional. Todo ello nos ayuda como docentes a llegar a cada uno de nuestros alumnos, para que sean capaces de evolucionar en su desarrollo y adquirir los conocimientos precisos de ese juego. Esto nos hace ver, que dicha metodología nos ayuda a llegar a cada una de las individualidades que posean nuestros alumnos a la hora de aprender.

La socialización es un requisito importante, que se da cuando los niños se escolarizan, desarrollando aspectos educativos a través de actividades cooperativas o en grupo. En esta interacción constante que existe dentro de los juegos, es donde el niño va adquiriendo las habilidades sociales, así como la interiorización de las normas. También a través de estos juegos se fomentara la adquisición de valores y de hábitos, donde poco a poco se irán adaptando a la vida en sociedad, creando así una autonomía en el niño.

Un principio fundamental para el buen desarrollo del alumno es la creatividad, ya que gracias a ella el niño es capaz de imaginar y transformar, expresando su originalidad y singularidad. Esto lo podemos ver a través del ABJ, ya que el niño a través de los diferentes restos expuestos en los juegos, desarrolla su espontaneidad y capacidad de resolución de diferentes problemas, así como el aprendizaje por descubrimiento. Además, el alumno, sea el juego que sea al que se enfrente, tiene en todo momento la mente activa imaginando y pensando sobre cómo puede resolver el juego para, por ejemplo, llegar a su objetivo, conocer cuál es la mejor forma de escribir una frase o qué es lo que podría hacer con el material que está utilizando, etc.

Decroly nos habla de que es fundamental partir de los “centros de interés” de los alumnos. Por ello, es necesario basarse “en la globalización de las diferentes áreas del currículo en un tema de interés real que se apoye en las expectativas e intereses del grupo con el que se trabaja” (Serrano, 2013, p.1). Esto quiere decirnos que la globalización lo que persigue es crear un hilo conductor entre aquellos conocimientos que los alumnos ya poseen, para que puedan aprender los nuevos. Además, con el ABJ puedes crear dinámicas de juego para conocer cuáles son los intereses de tus alumnos y conocer desde dónde tienes que partir para que el aprendizaje sea más motivador y completo.

Todo ello nos hace ver que el ABJ no solo se basa en el juego como estrategia para la formación de los alumnos, sino que se apoya de todo lo mencionado hasta ahora, para hacernos ver que el desarrollo del alumno es de forma íntegra y que utiliza los principios necesarios para llegar a cada uno de los ámbitos del desarrollo. Además, hablamos de una metodología que es capaz de llegar a las enseñanzas que marca el currículo, así como cubrir las necesidades de cada uno de los alumnos.

6.4. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Como ya hemos mencionado, realizaremos una propuesta didáctica basada en los *psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales y juegos afectivos* (Romero y Gómez, 2008, p. 11 y 29). Esta propuesta se realizará durante cuatro semanas, correspondiendo cada tipo de juego a una semana entera. Cada una de las sesiones, en total cuatro, durará una semana entera. Los juegos que realizaremos dentro de cada sesión, estarán enfocados al tipo de juego que tratemos esa semana. Dichos juegos, se explicaran en anexos por falta de espacio en este apartado (anexo 1).

Toda ella consistirá en introducirles en un mundo de juego, donde deberán ir pasando diferentes desafíos hasta conseguir un objetivo final. Este mundo se dividirá en los diferentes juegos ya mencionados, es decir, cada vez que entremos en un mundo, todas las actividades que se realicen serán siempre basadas en ese tipo de juego (psicomotor, cognitivo, social o afectivo). El primer día que se comience con un mundo nuevo, se hará una breve reflexión en la asamblea donde se les presentará aquello de lo que van a hablar y jugar durante la semana.

Para que entiendan mejor el momento de realizar dichas actividades, habrá un horario establecido por la profesora (anexo 2), en el que se llevará a cabo la actividad o las actividades programadas ese día. Esto quiere decir que, por ejemplo, no se podrá hacer una actividad por la mañana pronto y otra después del recreo, ya que si se hace esto, podrá haber confusión para entender en qué momento del día me encuentro dentro del juego y en qué momento no. Además, dichas actividades servirán para afianzar conocimientos así como para ampliar aquellos que ya saben, aumentando la complejidad de los mismos. Esto les servirá para llegar a Primaria con los aprendizajes adecuados para poder comenzar el nuevo curso escolar.

El desarrollo de toda ella, comenzará con una actividad motivadora en la sala de psicomotricidad, la cual será el nexo entre todas las actividades que se planteen a lo

largo de las sesiones. Ésta se dividirá en cuatro zonas diferentes, representando cada una un mundo en concreto, donde cada una tendrá un nombre identificativo para poder referirnos a ella:

- *Mundo Multiaventura* (psicomotores): encontraremos diferentes tipos de obstáculos, como aros, colchonetas, conos, etc.
- *Mundo del Pensamiento* (cognitivo): habrá una escenificación de un pequeño aula con pupitre y silla, donde encontrarán diferentes materiales de matemáticas, lectoescritura, etc.
- *Mundo Compartido* (social): encontraremos palabras colgadas como “convivir”, “ayudar”, “cooperar”, “opinar”, etc., así como fotos de personas con diferentes características. Además, habrá una norma en este, y es que deberán de coger cada sobre junto, es decir, no vale que cada uno coja el sobre que él solo ha encontrado.
- *Mundo de la Montaña Rusa* (afectivo): aquí encontraremos diferentes imágenes con expresiones de emociones, así como diferentes colores asociadas a éstas. Además, habrá una decoración de un semáforo grande con los tres colores, simulando los estados de ánimo.

a) Actividad 1: De motivación

Antes de ir a la sala de psicomotricidad, se les narrará una pequeña historia (anexo 3) donde se les introducirá poco a poco en la dinámica. Se les contará que vamos a conocer cuatro mundos diferentes, en los que deberemos realizar una serie de actividades para poder avanzar por todos ellos y así conseguir el objetivo final. Este objetivo será conseguir un diploma personalizado (anexo 4) para poder subir a Primaria al curso que viene (se les repartirá el viernes de la semana 4 al subir del recreo, donde la profesora durante el recreo, se encargará de colocar cada diploma en el sitio del niño al que le corresponda, así como poner pequeños adornos para que sepan que han finalizado el juego).

A continuación, bajarán colocados por grupos, y se les explicará que cada grupo debe encontrar una serie de sobres (cada equipo tiene un color de sobre asignado) dentro de los cuatro mundos. Para ello, irán entrando de grupo en grupo a cada zona, donde tendrán un tiempo determinado para encontrar todos y avanzar así al siguiente escenario.

Estos sobres serán diferentes puzles que contendrán toda la información necesaria para poder empezar con la propuesta. Un sobre será el mapa de los cuatro mundos (anexo 5), donde se irán rellenando los huecos vacíos de cada prueba realizada, así sabremos siempre de forma visual lo que falta para poder pasar al siguiente mundo; el segundo sobre será una foto de la mascota que nos acompañará en cada actividad lúdica referida con la propuesta, para así saber cuando estamos realizando una actividad dentro del mundo o fuera (si aparece es que nos encontramos dentro del mundo); el tercer sobre contendrá el escrito de las normas (anexo 6) para poder participar en la dinámica; el cuarto sobre formará una imagen en negro con una interrogación grande, para no desvelar cómo va a ser el diploma que se les dé; y el quinto sobre formará la historia que les explique para qué están realizando todos estos puzles y en qué consiste todo lo que van a llevar a cabo durante las próximas semanas.

Una vez conseguidos los sobres, cada grupo se encargará de formar las imágenes. A continuación, nos dispondremos en asamblea, donde cada grupo explicará a los otros grupos lo que han encontrado. La profesora se dará una explicación a cada uno de los puzles para que todo se entienda mejor, y así poder pasar a la siguiente tarea que será colorear el animal que nos va a acompañar a lo largo de los mundos.

Esta actividad se realizará un viernes, para así poder empezar las semanas siguientes con las actividades correspondientes a cada juego, y así crear expectativas y motivación ante lo que se van a encontrar los próximos días.

6.5. EVALUACIÓN

Para conocer si nuestros alumnos han aprendido y reforzado los diferentes conocimientos expuestos en la propuesta didáctica, llevaremos a cabo una evaluación global, continua y formativa. Esto quiere decir que se tendrán en cuenta todas las capacidades del alumno en el transcurso de las cuatro semanas, analizando así hasta dónde es capaz de llegar y qué es lo que debería mejorar. Como técnica de evaluación emplearemos la observación directa en el aula y como instrumento principal de recogida de datos, la hoja de registro (anexo 7). A través de esta hoja podremos evaluar los criterios de evaluación de forma individual, de cada una de las sesiones planteadas. Los criterios de evaluación que nos planteamos son:

- Mueve diferentes partes del cuerpo.

- Coordina su cuerpo para simular el movimiento de los animales.
- Reconoce al menos 3 olores.
- Confía en la persona que le esta guiando por el laberinto.
- Identifica las diferentes partes de su cuerpo.
- Salta con los pies juntos.
- Salta al menos con su pierna buena a la pata coja.
- Escucha los ritmos y moverse a la vez que suena.
- Adapta la posición de su cuerpo para golpear el globo con las partes indicadas
- Comprende las frases que se escriben
- Escribe al menos 2 palabras de la frase.
- Decubre al menos 2 palabras de las frases.
- Decubre al menos 2 palabras de las frases.
- Hace preguntas sobre aquello que se imagina que pone en su papel.
- Entiende el concepto de semejanza y diferencia a través de los ejemplos de las imágenes.
- Reconoce cantidades al menos hasta el 40.
- Suma y resta números de una cifra en todas sus formas.
- Reconoce al menos 2 imágenes del zoom.
- Trabaja bien en equipo.
- Entiende todas las características del número o palabra que le ha tocado
- Dice al menos un aspecto positivo que tienen como grupo-clase.
- Opinan en público diciendo al menos tres cosas buenas de la persona de su foto.
- Respeta el buen ambiente de la clase.
- Reflexiona sobre aspectos positivos de su compañero invisible.
- Respeta a cada uno de sus compañeros dentro y fuera del aula.
- Se relaciona con sus iguales sin dificultad.
- Distinguen al menos las emociones principales (alegría, enfado, tristeza y miedo).
- Respeta y reconoce las emociones gesticuladas.
- Entiende y regula las emociones que le ocurren en el día a día en el aula.
- Asocia cada situación de comportamiento a las emociones principales.
- Entienden y reflexionan sobre el cuento de la oveja.
- Explica de forma oral aquellas cualidades que tienen.
- Entiende que los actos afectan de forma positiva o negativa en los demás.

- Verbaliza aquellas situaciones que le desagradan.

Además, para recoger datos acerca de la puesta en práctica realizaremos una evaluación de la práctica docente. De esta forma conoceremos si el proceso de enseñanza-aprendizaje se está llevando a cabo como teníamos planificado, y si están aprendiendo nuestros alumnos o no. Para ello llevaremos a cabo una lista de control (anexo 8), donde podremos observar si se cumple o no aquello que buscamos. Con ella se buscará la mejora de todos aquellos aspectos que no se desarrollen acorde a los objetivos planteados.

7. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

7.1. CONCLUSIONES

Como conclusión a todo el trabajo aquí presente, quiero destacar que, aunque haya habido algunas dificultades al comienzo de éste, por la falta de experiencia ante un trabajo así, me ha supuesto un reto y un proceso muy gratificante del que he podido aprender, gracias a la ayuda de mi tutora Inés Ruiz. Además, al comienzo no tenía muy claro el tema exacto, pero sí que quería que se tratase de algo motivador y divertido para los niños/as. Por ello, concluimos en que la mejor metodología que podía llevar a cabo y de la que podía sacar mucho partido sería el Aprendizaje Basado en el Juego.

Después de mis dos experiencias de Practicum, me parecía una metodología muy acertada ya que se adapta mucho a las necesidades de los niños de hoy en día. Además, utiliza como principal herramienta de enseñanza el juego, siendo esto una vía muy conocida y motivadora para los niños.

Según avanzaba en la búsqueda de información sobre mi tema, me daba cuenta de la multitud de posibilidades que éste ofrecía a un aula de Educación Infantil en mi caso, pero también a todos los niveles formativos. Asimismo, nos permitía aplicarlo a cualquier tipo de aprendizajes y de forma globalizada así como adaptarlo a los ritmos de aprendizaje de cada alumno.

Al comienzo del trabajo, nos marcábamos una serie de objetivos en el TFG, así como una serie de preguntas que nos hacíamos sobre *-¿por qué si es un elemento tan motivador y cercano y aparece con énfasis como mejor método de enseñanza en la Legislación, no se utiliza con tanta frecuencia en las aulas de hoy en día?-*.

Esta pregunta la hemos podido resolver gracias al marco teórico donde creemos que hemos ido dando respuesta a todo ello. Nos ha hecho ver que, aunque es una metodología aun en proceso, tiene mucho que aportar dentro de un aula de infantil y sobre todo, ayuda a formar a los alumnos en sus aprendizajes. Como hemos podido comprobar, el ABJ es idóneo para el siglo en el que vivimos, ya que cumple y cubre todas las necesidades del desarrollo que pueda tener un niño.

Después de conocer en más profundidad en lo que consiste el ABJ, y gracias a la propuesta didáctica realizada, podemos decir que se han cumplido con éxito los objetivos planteados al inicio de este TFG. Sí que es verdad, que al no haberla podido llevar a cabo no se ha podido analizar los resultados con tanta profundidad, pero para ello hemos creado los elementos necesarios para poder evaluarlo y conocer cuáles han sido sus puntos fuertes o débiles. También nos hemos dado cuenta de que, aunque se vea poco en las aulas como una metodología como tal, el juego está muy presente en el curriculum, siendo un método principal de enseñanza para toda la etapa de Educación Infantil.

A lo largo de toda la propuesta hemos planteado una serie de juegos, para así hacer ver que también jugando se aprende. Gracias al planteamiento de cada una de las sesiones a través del ABJ, conocemos todas las posibilidades que éste nos ofrece para conseguir un buen desarrollo en el alumno. Son muchas las posibilidades de juegos que esta metodología basada en el juego nos ofrece, bien sea online o en físico, creados por nosotros o ya creados por otras personas. Nos damos cuenta de que, siempre que se planteen unos objetivos claros, y tengamos claro qué es lo que queremos conseguir con la realización de ese juego en nuestros alumnos, el ABJ será una de las mejores vías para llegar a su desarrollo completo de forma motivadora y vivencia.

El presente TFG me ha proporcionado una oportunidad única para aprender a buscar, de forma crítica y con conocimiento, aquellas estrategias de enseñanza que son más adecuadas para nuestros futuros alumnos, como es el caso del ABJ. Del mismo modo, he podido comprobar la importancia que tiene una buena planificación y conocimiento sobre un tema, para así poder llevarlo a la práctica en un futuro.

Finalmente, con todo ello queremos hacer ver que esta metodología, aunque no se haya podido llevar a la práctica, tiene una serie de requisitos indispensables que nos van a permitir un mejor aprendizaje de nuestros alumnos en el aula, así como una motivación para querer aprender y mejorar en cada área de conocimiento, llegando siempre a todos los ámbitos de desarrollo que pueda tener un niño de Educación Infantil.

7.2. PROPUESTAS DE MEJORA

Uno de los puntos fuertes con lo que cuenta esta propuesta didáctica, es que su estrategia principal es el juego, ya que se basa en la metodología de ABJ. Esto es así, porque el juego es un elemento motivador y cercano para los niños, lo que nos hace más

fácil su participación en cada una de las actividades. Además, se ha enfocado de tal forma que, aunque no la hayamos podido llevar a la práctica, creemos que en todo momento los alumnos van a estar aprendiendo y reforzando, de forma indirecta ya que se encuentran en situaciones de juego, aquellos conocimientos que nosotros queramos que aprendan.

Para que un juego didáctico se lleve a cabo correctamente, García (2006) nos dice que ésta debe seguir una serie de elementos, ya que estos tipos de juego “combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas, etc.” (Citado por Chacón, 2008, p.3). Por lo tanto, todos los juegos deberían tener claro:

1. *Los Objetivos didácticos*. Se les plantea en correspondencia a los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
2. *Las Acciones lúdicas*. Es un elemento imprescindible del juego, que estimula la actividad, haciendo más ameno el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, favorece la atención voluntaria de los alumnos.
3. *La Presencia del maestro*. Es esencial que haya una planificación previa del profesor. Para ello es necesario que el profesor sepa en todo momento qué es lo que quiere conseguir con cada actividad y para qué, y así podrá conocer si esa actividad está funcionando como debería o tiene que sufrir alguna modificación de mejora.

Para hacer de todo ello una actividad más motivadora, podemos implicar a las familias de tal forma que la profesora reparta una serie de tipos de juegos por grupos de alumnos, y estos en casa se encarguen de buscar juegos que encajen con tal descripción. Con ayuda de sus padres, aprenderán en qué consiste dicho juego, y lo traerán a clase preparado para explicárselo al resto de sus compañeros y poder así jugar todos.

Además, podemos hacer uso de las TICs para que conozcan otra vía por la cual aprender a través de juegos online ya creados, y que también esté a su alcance para cuando ellos quieran jugar. A través de las TIC se puede aprender matemáticas, lengua, inglés u otras materias de forma interactiva. En el caso de que en el aula hubiera pizarra digital, podemos utilizarla para que jueguen aquellos niños que acaban antes de hacer una tarea y así se diviertan sin darse cuenta de que realmente siguen aprendiendo. Todo ello es

una forma de educarles indirectamente en el buen uso de las tecnologías, haciéndoles ver que hay muchos juegos educativos con los que podemos divertirnos y aprender.

Al tratarse de una metodología innovadora, es muy importante tener claro qué es lo que se quiere conseguir con ello, ya que no nos podemos dejar llevar por la simple diversión que esto puede generar en los niños, sino que hay que ir un paso más allá.

Finalmente, para que se pueda llevar a cabo con éxito, apoyándonos en todo lo expuesto en el marco teórico, es indispensable que la maestra haga una buena planificación y plantee aquellos objetivos que quiere conseguir con cada juego. Además, debe dejar claro en todo momento en qué consiste dicho juego y que es lo que sí o lo que no pueden hacer en el, en el caso de que hubiera normas o fuera más dirigido. Es muy importante que la maestra conozca a sus alumnos para así conseguir un desarrollo pleno a través del juego y ellos disfruten más en este proceso.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Berruezo, P y Lázaro, A. (2009). *Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil*. Sevilla Eduforma
- Blázquez, D. y Ortega, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid. Cincel S.A.
- Estivill, E. y Saenz, Y (2008). *¡A jugar!. Actividades para enseñar buenos hábitos a los niños*. Debolsillo.
- Llopis, M. y Balaguer, P. (2016). *El uso del juego en educación. Gamificación*. En O. Bartoll y M. Martí Puig. *Métodos pedagógicos activos y globalizadores. Conceptualización y propuestas de aplicación*. (85). Barcelona. Graó Educación.

WEBGRAFÍA:

- Albiol, A. (2014). *Aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning)*. Recuperado de: <https://expolitio.wordpress.com/2014/04/14/aprendizaje-basado-en-juegos-game-based-learning/>
- Aprendizaje basado en el juego: Síntesis. En: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, ed tema. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. Recuperado de: <http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/sintesis>
- Bañeres, D., Bishop, A., Claustre, M^a., Comas, O., Garaigordobil, M., Hernández, T., Lobo, E., Marron, M., Ortí, J., Pubill, B., Ruiz, A., Soler, M. y Vida, T. (2008). El juego como estrategia didáctica. En Garaigordobil, M. *Importancia del juego infantil en el desarrollo humano*. (13-22). Barcelona. GRAÓ. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=BST6QQftKKwC&printsec=frontcover&dq=el+juego+como+estrategia+de+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi92ae0g7fhAhWJ1eAKHS6VAjsQ6AEILTAB#v=onepage&q=el%20juego%20como%20estrategia%20de%20aprendizaje&f=false>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid. Narcea. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=OD1wWj0_V6UC&printsec=frontcover&dq=bernabeu+y+goldstein+el+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwimv_uCgbLhAhVuxYU

[KHRI1DokQ6AEIKTAA#v=onepage&q=bernabeu%20y%20goldstein%20el%20juego&f=false](https://books.google.es/books?id=-iSF7urTm9QC&pg=PA19&dq=tipos+de+juegos+educativos+con+las+tic&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjy2dS5kLLiAhW8A2MBHegIDiAQ6AEIKTAA#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20educativos%20con%20las%20tic&f=false)

- Caccuri, V. (2013). *Educación con TICs*. Buenos Aires. Users. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=-iSF7urTm9QC&pg=PA19&dq=tipos+de+juegos+educativos+con+las+tic&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjy2dS5kLLiAhW8A2MBHegIDiAQ6AEIKTAA#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20educativos%20con%20las%20tic&f=false>
- Cratty, B.J. (1973). *Desarrollo intelectual: Juegos activos que lo fomentan*. Los Ángeles. Pax México. https://books.google.es/books?id=IzhaRairEEQC&pg=PA18&lpg=PA18&dq=al+ense%C3%B1ar+a+los+ni%C3%B1os+peque%C3%B1os+ayudate+con+alg%C3%BA+n+juego+y+veras+con+mayor+claridad+las+tendencias+naturales+en+cada+uno+de+ellos&source=bl&ots=fn3Y8LntGN&sig=ACfU3U3pADMIZDxc2dlPhoreVO4RTfllyg&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjBt5KR_avhAhWSzIUKHTwDB-wQ6AEwAHoECAgQAQ#v=onepage&q=al%20ense%C3%B1ar%20a%20los%20ni%C3%B1os%20peque%C3%B1os%20ayudate%20con%20alg%C3%BA+n%20juego%20y%20veras%20con%20mayor%20claridad%20las%20tendencias%20naturales%20en%20cada%20uno%20de%20ellos&f=false
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*. 5, n° 16, 32-40. Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Damián, M. (2007). la importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13, n.º 2, 133-149. Recuperado de: <https://journals.copmadrid.org/psed/art/84f0f20482cde7e5eacaf7364a643d33>
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación en La educación encierra un tesoro. Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid. Santillana. Recuperado de: <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>

- Ferraris, S. (2007). “Los practicantes de rol”. Un ámbito de socialidad a través del juego. *Question, 1*, n° 13. Recuperado a partir de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/342/274>
- Ferreyra, J., Méndez, A. y Rodrigo, M. (2009). El uso de las TIC en la Educación Especial: Descripción de un Sistema Informático para Niños Discapacitados Visuales en Etapa Preescolar. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Teología. N° 3*, 55-62. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/153562785.pdf>
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en Educación Física*. Sevilla. Wanceulen. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA107&dq=jean+chateau+clasificacion+del+juego+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjwi_6l3rbhAhUpzYUKHWdPAVsQ6AEIKTAA#v=onepage&q=jean%20chateau%20clasificacion%20el%20juego%20infantil&f=false
- Gamelearn Team (2015). Gamelearn. *La teoría del game-based learning*. Recuperado de: <https://www.game-learn.com/la-teoria-del-game-based-learning/>
- García, A. y Llull, J. (2013). *El modelo lúdico en la intervención educativa (El juego infantil y su metodología)*. Editex, S. A. Madrid. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- García, E. y Alarcón, M.J. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes. 15*, n° 153, 1. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Torres, A. y Romero, L (2018). Gamificación en Iberoamerica. Experiencias desde la comunicación y la educación. En García, R., Bonilla, M. y Diego, J. M. (2018). *Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje*. Quito. ABYA YALA. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Angel_Torres-Toukoumidis/publication/328031316_Gamificacion_en_IberoamericaExperiencias_desde_la_comunicacion_y_la_educacion/links/5bb3c79092851ca9ed34ec3e/Gamificacion-en-IberoamericaExperiencias-desde-la-comunicacion-y-la-educacion.pdf?origin=publication_detail

- Gervilla, A. (2006). *Didáctica Básica de la Educación Infantil. Conocer y comprender a los más pequeños*. Málaga. NARCEA, S.A. recuperado de: <https://books.google.es/books?id=JH6P9MA8XXkC&pg=PA35&dq=principio+de+actividad+educacion+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiz5bTUMcriAhUL3xoKHUc7AAcQ6AEIKTAA#v=onepage&q=principio%20de%20actividad%20educacion%20infantil&f=false>
- Hogle, Jan G. (1996) *Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective “Edutainment”*. Recuperado de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED425737.pdf>
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Great Britain. Routledge. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=ALeXRMGUICsC&printsec=frontcover&dq=huizinga+homo+luden+1972&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiGuoH796vhAhUuxYUKHV7WDiYQ6AEINDAC#v=onepage&q=activity&f=false>
- Ibarгойen, I. (2018). Educación 3.0. *¿En qué se diferencian la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos?*. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juegos/94190.html>
- Jaramillo, R., Machueca, V., y Martínez, H. (2004). *Ventana abierta a la experiencia del arte y el juego*. Medellín, Colombia. Educc. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=GJnzGt-0BVIC&pg=PA64&dq=montessori+y+definicion+de+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj7_aC2iqzhAhVJLBoKHf8iB5YQ6AEINTAC#v=onepage&q=montessori%20y%20definicion%20de%20juego&f=false
- Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de educación
- Ley Orgánica 8/1985, de 3 de junio, reguladora del Derecho a la Educación.
- Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: INDE. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=Qv-KHmPxxkG8C&printsec=frontcover&dq=lucea+1999+el+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwif1bKFr_LhAhUZAmMBHbu-AJoQ6AEIKTAA#v=onepage&q=juego%20motriz&f=false
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos?. Como el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona. PAIDÓS. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=qjBKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=imm>

- [a+marin+jugamos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwimoZeUzbnAhUPmhQKHeV8D
DcQ6AEIKTAA#v=onepage&q=imma%20marin%20jugamos&f=false](http://www.encyclopediainfantiles.com/sites/default/files/docs/coups-oeil/aprendizaje-basado-en-el-juego-info.pdf)
- McCain, M y McCain W. (2018). *Aprendizaje basado en el juego: la alegría de aprender jugando*. Montreal. CEDPI. Recuperado de: <http://www.encyclopediainfantiles.com/sites/default/files/docs/coups-oeil/aprendizaje-basado-en-el-juego-info.pdf>
 - Megías, A. y Lozano, L.(2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA64&dq=tipos+de+juegos+tic+infantil&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjYmULLiAhWNAGMBHT7IBAcQ6AEIKTAA#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20tic%20infantil&f=false>
 - Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25, n° 2, 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/440/44025210/>
 - Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/html/356/35601907/>
 - Moreno, M. (2019). 5 herramientas para introducir el Aprendizaje Basado en Juegos en clase. *Educación 3.0*. Recuperado de: https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-aprendizaje-basado-en-juegos/97739.html?fbclid=IwAR1CN6JufXEZDtdM25emBI9wVou9eQTFNcROqnZU7n_81tiHNofuE94Yhc
 - Morrison, G. (2005). *Educación Infantil*. Madrid. Pearson Educación S.A. recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=BBJWBEQTARAC&oi=fnd&pg=PA1&dq=teorias+del+juego+en+educacion+infantil&ots=oGfcwR_cCK&sig=z6Sa3D0C7tkYyeu9xqQkhmMIAM#v=onepage&q=montessori&f=false
 - Moyles, J.R. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Ediciones Morata, S.L. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10&dq=el+juego+en+educacion+infantil&ots=m0DQDGdl1z&sig=lcwP_UWIZMQ1SPqX4couRzaIEDI#v=onepage&q=el%20juego%20en%20educacion%20infantil&f=false

- ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.
- ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil
- Pecci, M^a.C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. S.A. MCGRAW-HILL. Recuperado de: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid. Ediciones Morata, S. L. recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=etPoW_RGDkIC&oi=fnd&pg=PA15&dq=psicologia+del+ni%C3%B1o+piaget+y+inhelder&ots=DKURyPqRPw&sig=qy_Snl9GBpF7qbk3HznaWXF7CHM#v=onepage&q=apogeo&f=false
- Pugmire-Story, M. (1996). *El juego espontaneo. Vehiculo de aprendizaje y comunicación*. Madrid. Narcea, S. A. de Ediciones. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=26AUorI5pHMC&printsec=frontcover&dq=pugmi re-stoy+juego+educativo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjO963nmozhAhWRy4UKHUZ5DFoQuwUILDAA#v=onepage&q&f=false>
- Quicios, B. (2017). La importancia del juego en la escuela. Guiainfantil. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.
- Rebollo, M. Juegos de tablero y carta para aprender Sociales. *Eso es jugar*. Recuperado de: <https://esoesjugar.wordpress.com/acerca-de/>
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona. ALTAMAR S.A.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (tesis de pregrado). Universidad de Cantabria. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMart a.pdf?sequence=1>

- Serrano, A.I. (2013). Los centros de interés en infantil. *Temas para la Educación*. 3, nº23, 21-28. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd10031.pdf>

9. ANEXOS

ANEXO 1:

SEMANA 1: JUEGOS PSICOMOTORES

Objetivos de la sesión:

- Conocer las posibilidades de acción de su propio cuerpo.
- Orientarse en el espacio y conocer el entorno.
- Controlar el cuerpo en los diferentes movimientos.
- Reconocer y repasar cada una de las partes del cuerpo.
- Adaptar los movimientos del cuerpo para realizar la acción mandada.
- Desplazarse de forma coordinada.
- Coordinar los diferentes saltos y movimientos.
- Realizar movimientos siguiendo el ritmo.

Actividad 1: DIVIERTETE CON TU CUERPO

Tiempo: 30 minutos (10 minutos cada actividad aproximadamente)

Organización de aula: sala de psicomotricidad, utilización de todo el espacio.

Descripción:

Esta sesión se divide en tres juegos, que servirán de iniciación para la siguiente clase de psicomotricidad.

Juego 1: éste consiste en escuchar el sonido del pandero. Deberán de ir al ritmo que este marque, es decir, si va mas rápido deberán correr más rápido y si va más despacio, tendrán que ser capaces de aguantar la necesidad de ir deprisa para concentrarse en el sonido. Se irá añadiendo dificultades, ya que les pediremos que se desplacen como si fueran diferentes animales teniendo que, también, seguir los ritmos marcados.

Juego 2: aquí se dividirá la clase en tres espacios denominados “tierra”, “mar” y “aire”. El juego consistirá en que deberán desplazarse de la forma indicada (pata coja, arrastrándose, saltos con los pies juntos, etc.) a una de las tres zonas mandada.

Juego 3: el último juego será por equipos de 5 integrantes. Este consistirá en que, cada grupo con una pelota, deberá desplazarse desde la línea de salida hasta el punto indicado. Para ello deberán formar una fila, donde la pelota estará en el último de esta. Deberán pasar la pelota al compañero de delante, de tal forma que este se gire solo pudiendo mover la cintura. Una vez que le haya pasado la pelota se pondrá el primero de la fila, para así poder avanzar y llegar hasta el punto indicado. También se realizará este mismo juego, pero en vez de pasar la pelota por el lateral del cuerpo, tendrán que pasarla por debajo de las piernas y por encima de la cabeza (alternando estas dos, si me dan por encima de la cabeza yo lo doy por debajo de las piernas).

Recursos didácticos:

- Panderero.
- Pelotas.

Actividad 2: LAS 4 ESTACIONES

Tiempo: 25 minutos

Organización de aula: 4 zonas diferenciadas por distintos materiales.

Descripción:

El juego consistirá en que, divididos por cuatro grupos, deberán pasar por cada una de las “estaciones” creadas en la sala. Les explicaremos que hoy vamos a convertirnos en diferentes animales, y que cada estación está acondicionada con el juego que más le gusta a ese animal. Les diremos que el material utilizado en cada una de ellas, no se puede mover salvo que lo digamos, porque sino el animal que nos lo ha preparado se va a enfadar.

A continuación, se les dividirá en cuatro grupos (un grupo en cada estación), y se les dirá el animal que deben ser en cada una de ellas:

- Primera estación: estará decorada con aros, donde se les dirá que todo ello nos lo ha preparado en canguro.
- Segunda estación: habrá material de tal forma colocado que solo puedan pasar si van arrastrados por el suelo como serpientes.

- Tercera estación: habrá colocados unas colchonetas con forma de cilindro y otras cuadradas grandes en el suelo, para que puedan girar sobre ellas como si fuéramos un perro jugando.
- Cuarta estación: encontraremos diferentes balones de diferentes tamaños, donde tendrán que jugar con ellos como si fueran un mono.

Estarán 5 minutos, más o menos, en cada estación, y cuando oigan un pitido deberán rotar a la siguiente.

Esta motivación de los diferentes animales que le añadimos al juego, es lo que nos servirá para que, a través de este indirectamente practiquen todos aquellos movimientos que buscamos con cada una de las sesiones.

Recursos didácticos:

- Aros.
- Conos.
- Colchonetas.
- Palos horizontales.
- Pelotas.

Actividad 3: ¡QUÉ NO CAIGA!

Tiempo: 20 minutos, 10 minutos cada actividad.

Organización de aula: sala de psicomotricidad o un aula libre de mobiliario.

Descripción:

Se repartirá un globo cada dos personas, y antes de comenzar el juego, les dejaremos explorar y jugar con él. A continuación, les diremos que ya no pueden tocar el globo, porque todo su cuerpo está cubierto por pinchos y si no se puede explotar. Es por ello que el juego comenzará cuando la profesora vaya indicando las zonas del cuerpo donde no hay pinchos, es decir, la zona con la que pueden golpear el globo para pasárselo a su compañero.

La segunda parte se complicará un poco, ya que aquí les explicaremos que deben trasladar la pelota al punto de la clase que nosotros les indiquemos, y deberán tener

cuidado de que el balón no se caiga o no se golpeen con los otros compañeros, o deberán de volver a empezar.

Con dicho juego se identificará cada una de las partes del cuerpo y aprenderán a moverse con las restricciones que nosotros les imponemos.

Recursos didácticos:

- Pelotas.
- Globos.

Actividad 4: ESTATUAS

Tiempo: 15 minutos.

Organización de aula: sala de psicomotricidad o espacio libre de mobiliario.

Descripción:

Comenzaran pudiendo mover y bailar como ellos quieran ocupando toda la sala, pero, se les pedirá que estén atentos a las indicaciones de la profesora, ya que el juego se irá complicando. Dicha complicación, y fin del juego en sí, consiste en que cuando se pare la música se quedarán como estatuas, pero para poder empezar otra vez a bailar cuando suene la música, no podrán mover la parte del cuerpo que les haya dicho la profesora.

Por ejemplo, todos los alumnos se encuentran bailando por toda la sala, y cuando suena la música todos se quedan quietos. La profesora les dirá “a partir de ahora prohibido bailar con el pie derecho”, entonces, todos los niños deberán de moverse sin bailar con dicho pie. Esta mecánica se seguirá durante todo el juego, hasta que solamente puedan mover las partes de la cara.

Recursos didácticos:

- Música.

Actividad 5: ME QUEDÉ SIN VISTA

Tiempo: 15 minutos.

Organización de aula: el patio del recreo o una zona del patio que esté delimitada.

Descripción:

El juego comenzará en el aula, desde donde deberán bajar al patio por parejas. Uno de la pareja irá con los ojos vendados y el otro será su guía. Se les explicará que deberán dejarse llevar por aquella pareja que no tenga los ojos cerrados, ya que solo ella sabe el camino que hay que seguir para poder salir del laberinto. Tanto los que tengan los ojos cerrados como los que no, tendrán de activar el oído y el olfato, para así reconocer cada una de las cosas que hay por el laberinto.

Aquello que haya que oler, como por ejemplo chocolate, estará preparado dentro de un vaso, y el que guía se lo acercarán a la nariz para que pueda olerlo y lo volverán a dejar en el mismo sitio. Además, estarán atentos de los diferentes sonidos que pueda haber en la naturaleza, como los pájaros, el viento, o algún sonido a mayores que podamos preparar, así como aquello que puedan ir tocando para ayudarse a ubicar y avanzar.

Al finalizar, se hará una breve reflexión en la hierba, donde tendrán que decir qué es lo que creen que han olido durante el recorrido, así como que es lo que han sentido los que tenían los ojos vendados.

Recursos didácticos:

- Circuito.
- Vasos con diferentes olores.

A través de estos cinco juegos preparados a través de los juegos cooperativos, lo que queremos conseguir es que de forma divertida y a veces sin que ellos se den cuenta, conozcan las posibilidades que tiene su cuerpo para moverse y de qué formas lo hace, así como lo importante que es atender a los diferentes sentidos. Jugando son capaces de desarrollar el conocimiento de su cuerpo y las posibilidades que este les ofrece.

Este tipo de juegos, nos valen para que en un futuro los niños no tengan problemas de coordinación y conozcan hasta donde es capaz de llegar su cuerpo en cada una de las actividades que realicen en el colegio o fuera de este. Con una buena educación corporal, a través del ABJ, conseguiremos una conciencia sobre ellos muy importante.

Ésta, estará ligada posteriormente a juegos afectivos, donde les ayudará a conocer como son por fuera y por dentro.

SEMANA 2: JUEGOS COGNITIVOS

Objetivos de la sesión:

- Pensar palabras que contengan las letras pedidas.
- Comprender los significados de las frases.
- Promover estrategias de explicación mediante preguntas.
- Afianzar los números y operaciones matemáticas en todas sus formas.
- Reconocer los números en todas sus formas de expresión.
- Observar y analizar cada una de las imágenes.
- Entender el concepto de semejanza y diferencia.
- Favorecer la atención.
- Reconocer lo que se esconde tras las imágenes.

Actividad 6: LA PALABRA OCULTA

Tiempo: 40 minutos.

Organización de aula: asamblea en frente de la pizarra.

Descripción:

Empezaremos pidiéndoles que nos ayuden a hacer dos listas de palabras diferentes, que contengan la “y” y la “ll”. Esto nos ayudará en el juego a hacerles protagonistas y así que comprendan cada una de las palabras que vamos escribiendo en la pizarra.

Cada alumno estará sentado en su sitio con su cuaderno de escritura. El juego comenzará con la explicación de las normas. Estas consistirán en que cada uno debe leer la frase que se vaya escribiendo en la pizarra y pensar y escribir la palabra que crea que es la que falta en la frase.

La profesora comenzará escribiendo la primera frase, la cual estará incompleta. Esta deberán de buscarla en el listado de palabras que acabamos de crear, y como pequeña pista, la profesora les dirá si esta en un listado u otro. Una vez que hayan descubierto la

palabra, deberán de escribirla en su cuaderno, darlo la vuelta y levantar la mano en silencio.

Aquel que considere la profesora será el encargado de salir a la pizarra y rodear la palabra que crea que es.

Ejemplo: Con la _____ abro la puerta de mi casa. (Llave)

Recursos didácticos:

- Pizarra.
- Lista de palabras:

“Y”	“LL”
Yate	Llave
Yeso	Llorar
Yegua	Lluvia
Yelmo	Gallina
ayer	Botella
Pararrayos	Cuello
Ensayar	Bocadillo

Actividad 7: ¿ME PAREZCO?

Tiempo: 15 minutos.

Organización de aula: asamblea.

Descripción:

Estarán todos sentados en asamblea, donde les pediremos que estén muy atentos para superar este juego. Para ello, les diremos que les vamos a mostrar una imagen durante 10 segundos, y deben fijarse en todo lo que ésta tiene. A continuación, el juego se complicará, ya que les pondremos la misma imagen pero faltará un elemento. Cuando sepan qué es lo que falta de la imagen, levantarán la mano y responderán cuando la profesora se lo indique.

El juego poco a poco irá aumentando su dificultad ya que cada vez las imágenes serán más complejas (la progresión de dicha dificultad se puede comprobar en la colocación de las imágenes, arriba menos difícil abajo más difícil). Durante el juego, se les irá haciendo preguntas como, ¿sabéis en que se diferencian estas dos imágenes?; ¿cuál es la semejanza entre las dos?; para que así asocien el concepto a lo que está ocurriendo en las fotos.

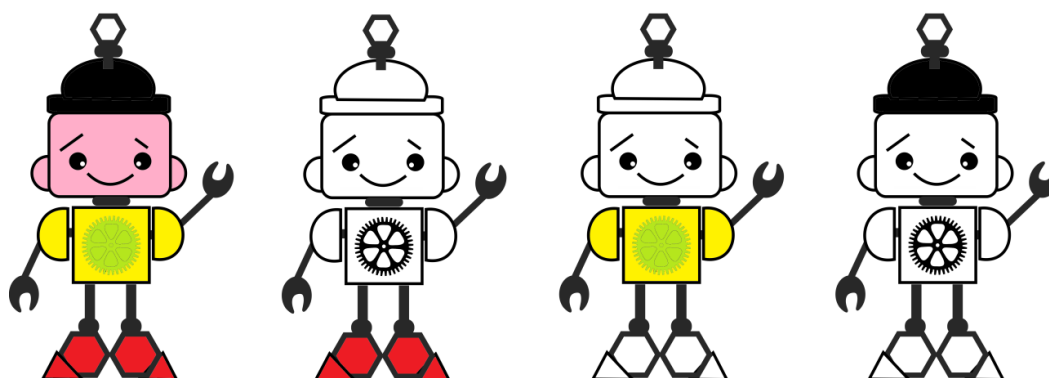
Esto servirá de introducción a una ficha individual, donde deberán conseguir pintar todos los robots iguales, para poder entender los conceptos de semejanza y diferencia, que se añadirán al vocabulario del juego.

Recursos didácticos:

- Imágenes semejanza y diferencia



- Ficha posterior



Actividad 8: ADIVINA QUÉ ERES

Tiempo: 5-7 minutos por cada integrante del grupo.

Organización de aula: en pequeños grupos en las alfombras.

Descripción:

La clase formará pequeños grupos que se repartirán por todo el suelo de la clase. La profesora repartirá una bolsa con diferentes palabras de objetos, juguetes, animales, colores, etc. El juego consistirá en que uno de cada grupo cogerá una palabra de la bolsa y se la pondrá en la frente sin leerla, y haciendo preguntas, deberá adivinar lo que tiene escrito. El resto de su grupo, será el encargado de darle respuesta a dichas preguntas, para así darle pistas de lo que pueda tratarse lo que tenga escrito.

Cada niño tendrá un tiempo establecido (5-7 minutos) para intentar adivinar la palabra, y si no lo consigue en ese periodo, deberá esperar a que le vuelva a tocar para intentar adivinarlo. Dicho niño no podrá leer su palabra, pero deberá seguir participando en el juego respondiendo a las preguntas que hacen el resto de sus compañeros para adivinar la palabra. Cuando este tiempo pase, realizará la misma acción otro del grupo, así, hasta que todos hayan jugado y se vuelva a empezar la ronda.

En el caso de que un niño lo acierte antes de tiempo, tendrá la posibilidad de coger otro papel hasta que se pase el tiempo establecido.

Si contamos con una pizarra digital, podemos poner un cronometro en la pizarra para que el niño que está jugando sepa en todo momento el tiempo que le queda para poder

adivinarlo. Si no fuera así, también valdría con un reloj de arena grande para que ellos lo vean.

Recursos didácticos:

- Bolsas con papeles de las palabras escritas.
- Cronometro en la pizarra digital o reloj de arena.

Actividad 9: SÚPER MATEMÁTICOS

Tiempo: 35 minutos

Organización de aula: asamblea.

Descripción:

El juego consistirá en que, por grupos de tres, deberán ir saliendo al medio a realizar la suma que salga con el dado. Cada integrante del grupo tendrá que realizar una función específica, para obtener el resultado de la operación.

A lo largo de esta actividad se realizaran tres funciones diferentes que consistirán:

- Un alumno será el encargado de tirar un dado gigante (que tendrá los números hasta el 6). Con ello conoceremos que dos números van a tener que ser sumados posteriormente.
- Otro alumno ira colocando la suma en el suelo, teniendo que elegir la ficha donde aparezca el número que haya salido con el dado.
- El tercero deberá colocar la suma con palitos de colores.

La corrección de todo ello se hará entre todos en la asamblea, o también podremos elegir a un niño en concreto para que nos ayude a saber si está bien o no.

Después de que hayan entendido el juego, se irá añadiendo dificultad. Para ello, realizaremos sumas más grandes, donde empezarán igual que la explicación anterior, pero al acabar la primera suma tendrán que sumar el resultado de esa operación a otro número que salga en el dado. Así conseguiremos sumas de números más altos.

Esto mismo se puede repetir, pero en vez de sumas con restas.

Recursos didácticos:

- Dado.
- Fichas con cada número.
- Palitos de colores.

Actividad 10: ZOOM!

Tiempo: 15-20 minutos.

Organización de aula: asamblea.

Descripción:

Para la realización de este juego, haremos uso de las TICs. Nos descargaremos una aplicación, donde el reto será adivinar la imagen que hay ampliada.

Para ello los niños se dispondrán delante de la pantalla, y deberán observar detenidamente la imagen. Como ayuda al juego, habrá una serie de letras y los huecos que corresponden a la palabra de la imagen.

Cuando sepan lo que es el dibujo, levantarán la mano y saldrán a colocar la letra en el sitio de la palabra.

En el caso de que no contaremos con pizarra digital, la profesora puede descargarse las imágenes y jugar en forma de ahorcado en la pizarra normal, dando a elegir diferentes letras y dejando claro cuántas letras tiene la palabra que corresponde a la imagen.

Ejemplo del juego:



Recursos didácticos:

- https://play.google.com/store/apps/details?id=palabra.fotos.juego.ampliada.palabra&hl=en_US

A través de cada uno de los juegos, hemos desarrollado partes fundamentales de los juegos cognitivos. Gracias a la elaboración de los mismos, podemos trabajar aspectos matemáticos, del lenguaje o simplemente de observación, donde deberán poner a prueba su capacidad cognitiva. Se han elegido estos juegos en concretos ya que cada uno abarca un aspecto importante que aprender y repasar, y se complementan entre todos, ya que, aunque el tema principal de un juego sean los números o las letras, se está fomentado el respetar las normas, observar, etc., es decir, se está trabajando de forma global en cada uno de ellos.

También destacar que un juego bien diseñado, nos puede servir como explicación para una actividad mucho más compleja como pueda ser la actividad 7, donde tenían que entender una serie de conceptos (semejanza y diferencia), para poder colorear con éxito cada una de las partes del robot.

SEMANA 3: JUEGOS SOCIAL.

Objetivos de la sesión:

- Sentirse parte del grupo-clase.
- Relacionar cada número o palabra con sus formas o características.
- Favorecer las habilidades sociales.
- Crear buena convivencia en el aula.
- Trabajar en equipo para poder realizar diferentes tareas.
- Favorecer la capacidad para relacionarse con sus iguales.
- Pensar sobre cómo convivimos dentro del aula.
- Descubrir en equipo quién se esconde detrás de la foto.
- Promover las habilidades sociales con sus iguales.
- Hablar y expresarse delante de más gente.

Actividad 11 y 15: SOMOS DETECTIVES

Tiempo: 2 sesiones de 30 minutos

- La primera sesión el primer día que están en este mundo (lunes).
- La segunda sesión el ultimo día antes de pasar al siguiente mundo (viernes).

Organización de aula: 4 rincones.

Descripción:

Este juego se realizará por equipos (5 equipos). Se les explicará que deberán reunir toda la información posible acerca del número que les ha tocado, y tendrán que trabajar en equipo para poder conseguirlo.

En la primera sesión se les repartirá un número diferente a cada grupo, y deberán pasar por diferentes rincones para conseguir todo lo relacionado con ese número. Cada equipo empezará en uno diferente, donde tendrán un tiempo establecido para conseguir el objetivo del mismo. Si no lo consigue en este tiempo, habrá 5 minutos al final para que cada equipo vaya al rincón que le falta.

En estos rincones deberán:

- 1) Encontrar su número escrito con letras.
- 2) Escribir en un folio toda la secuencia numérica hasta llegar al número que les ha tocado.
- 3) Encontrar la operación matemática que dé cómo resultado su número (suma y resta).
- 4) Encontrar el número mayor y menor.
- 5) Encontrar la descomposición del número (con palitos).

En la segunda sesión, que se realizará el último día de la semana, se realizará el mismo juego, pero esta vez se repartirá a cada grupo foto diferente. Esta deberá ser para todos del mismo tema, como por ejemplo, los animales.

En estos rincones deberán:

- 1) Encontrar la palabra escrita de su imagen.
- 2) Encontrar la adivinanza de su imagen.
- 3) Encontrar la descomposición en sílabas.
- 4) Encontrar las características de la imagen que les ha tocado.
- 5) Encontrar la palabra de su dibujo escrita en una sopa de letras común.

Tanto en la primera sesión como en la segunda, la corrección la realizarán los mismos grupos, donde expondrán todos los resultados obtenidos en cada rincón.

Todos los rincones estarán formados por tarjetas plastificadas, donde siempre corresponderá una a cada grupo. Encontraremos tarjetas de más en cada uno de ellos, para hacer más complicado el juego.

Recursos didácticos:

- Tarjetas plastificadas.
- Imágenes de los números.
- Imágenes de animales.

Actividad 12: AMIGO INVISIBLE

Tiempo: 20 minutos.

Organización de aula: por toda el aula.

Descripción:

Para comenzar, habrá una bolsa con el nombre de todos los de la clase. La profesora irá pasando por las mesas de trabajo para que cada niño coja un papel. Si le tocara el suyo, tendría que dejarlo y coger otro.

El juego consistirá en que tendrán que hacer un dibujo resaltando las cualidades o aquello que más les guste de la persona que les haya tocado. Para ello podrán irse a cualquier parte del aula. Cuando acaben, serán ellos mismos quienes les den el dibujo a su compañero y le expliquen qué es lo que han dibujado y por qué.

Recursos didácticos:

- Folios.
- Pinturas.

Actividad 13: EL BAÚL DEL FUTURO

Tiempo: 20 minutos.

Organización de aula: por toda la clase y en asamblea para guardarlo en el baúl.

Descripción:

La profesora les contará que tiene que pensar cada uno algo bueno de la clase o algo que les guste hacer a todos, para así poderlo meter todo en un baúl pequeño y que dentro de un tiempo, quien abra esa caja, sepa cómo era nuestro aula y qué cosas podíamos hacer como grupo.

Después de haberles explicado esto, el juego dará comienzo. Cada niño tendrá un papel repartido previamente por la profesora, donde deberán escribir aquello que hayan pensado (podrán ir a escribir al rincón que quieran de la clase). Posteriormente, cada niño leerá la suya en alto y dirá por qué ha escrito eso, para que después, sea él quien lo guarde en el baúl.

Esto sería un juego muy bueno para que aprendan a hablar en alto y dar su opinión sobre la clase, y pensar en todos ellos como un grupo grande de aula.

Recursos didácticos:

- Baúl.
- Folio para escribir las ideas.

Actividad 14: ¿DE QUIÉN SE TRATA?

Tiempo:

- 10 minutos la primera parte
- y 15 minutos la segunda.

Organización de aula: zona del aula sin mobiliario y asamblea final.

Descripción:

Se repartirá una imagen incompleta por cada dos alumnos. Esta imagen será una foto incompleta de la cara de un alumno de clase. La profesora intentará que estas fotos sean, sobre todo, de alumnos que no están del todo integrados o que les cuesta más hacerlo.

El juego consistirá en que, por parejas y trabajando en equipo, deberán analizar y pensar quien podría ser la persona de su foto. Para ello podrán moverse por el aula y fijarse en

cada uno de sus compañeros de forma totalmente libre. Lo único que se les pedirá durante el juego es que únicamente pueden hablar con su pareja.

Cuando sepan quién es, y después de que se haya pasado el tiempo establecido (10 minutos), se finalizará con una pequeña reflexión todos juntos donde cada uno definirá aquello que le gusta de la persona que les ha tocado.

Recursos didácticos:

- Imágenes incompletas de algunos alumnos.

A través de cada una de las actividades hacemos que se cree buena convivencia dentro del aula, así como que aquellos alumnos que se sientan más apartados, poco a poco se vayan integrando aun más. Como estamos en Educación Infantil, hablamos en todo momento de una enseñanza globalizada, por lo que estos juegos sociales están estrechamente unidos con los afectivos, ya que mucha parte de esa aceptación e integración en el aula tiene que ver con las emociones de cada uno, así como el aceptarse a uno mismo. Es por ello, que el ABJ me parece una forma muy vivencial de llevar a cabo estas enseñanzas de convivir y trabajar en equipo, así como fomentar el ayudar a los compañeros cuando lo necesiten

SEMANA 4: JUEGOS AFECTIVOS.

Objetivos de la sesión:

- Conocer las consecuencias que pueden tener nuestros actos.
- Distinguir y reconocer las diferentes emociones.
- Mostrar sus sentimientos de forma natural.
- Regular sus propias emociones.
- Potenciar la autonomía y la aceptación por uno mismo.
- Reconocer qué es lo que sienten y a qué se puede deber.
- Expresar sus sentimientos, tantos buenos o malos, aquellas personas que te lo estén provocando.
- Dialogar sobre posibles situaciones negativas que te genera la actitud un compañero.

Actividad 16: CARRUSEL LAS EMOCIONES

Tiempo:

- 10 minutos la primera parte.
- 15-20 minutos la segunda parte.

Organización de aula:

- Asamblea la primera parte.
- Pequeños grupos en asamblea.

Descripción:

Cada alumno trae de casa una foto de una persona, recortada de alguna revista o periódico, en la que aparezca con una determinada expresión (alegría, tristeza, susto, etc.). Irán mostrando las imágenes en asamblea uno por uno, explicando qué es lo que está expresando con esa cara la persona de la foto. Si faltó alguna expresión, la profesora tendrá preparadas imágenes para que todas queden explicadas.

Una vez explicado todas las necesarias en esta edad, dará comienzo el juego. Para ello, se dividirán por grupos y se repartirá un papel a cada uno, donde aparecerá la palabra escrita de una emoción. Esto consistirá en que, por turnos dentro de cada pequeño grupo, deberán de gesticular aquello que les haya tocado para que el resto lo adivine (podrán usar sonidos si fuera necesario).

Se dirá que cada grupo deberá de conseguir el mayor número de emociones acertadas, haciendo tantas rondas como el tiempo les permita.

Recursos didácticos:

- Imágenes con las expresiones de las emociones, ejemplo:



- Papeles con las emociones escritas.

Actividad 17: DIFERENTES PERO IGUALES

Tiempo: 20 minutos.

Organización de aula: espacio libre de mobiliario.

Descripción:

Se repartirán por el suelo tantos aros como alumnos haya en la clase. El juego comenzará estando todos dentro de un aro, y cuando la profesora diga una cualidad, característica, emoción, etc., el niño que lo posea deberá de salir del aro y buscar otro libre donde volver a meterse.

Un ejemplo de aquello que podría decir la profesora es:

- “Todos los niños o niñas con el pelo rubio”.
- “Todos los niños o niñas que les guste escribir”.
- “Todos los niños o niñas que les guste el color azul”.
- “Todos los niños o niñas que se les dé bien dibujar”.

Posteriormente, se hará una pequeña reflexión con ellos, para que, a través de la experiencia vivida en el juego, entiendan que todos somos igual de importantes en el grupo, aunque cada uno se nos dé mejor o peor una cosa, o seamos rubios y morenos.

Recursos didácticos:

- Aros.

Actividad 18: ¿QUÉ ES LO QUE OCURRE?

Tiempo: 30 minutos.

Organización de aula: asamblea.

Descripción:

Este juego se llevará a cabo a través de la pizarra digital. Si no dispusiéramos de una, se podría hacer a través de imágenes grandes impresas.

Consistirá en que aparecerán una serie de imágenes de emociones, que deberán relacionar con la situación que crean que la está produciendo. Para ello, por turnos, leerá la frase correspondiente y tendrá que elegir qué emoción va con ella.

Estas serán situaciones cercanas para ellos, como que nos quiten algún juguete, hacer enfadar a nuestra madre, jugar en el parque con los amigos, etc.

Esta actividad ayudará también para reflexionar sobre aquellas acciones que hacemos que puedan hacer enfadar o no a la gente que nos rodea. Será una oportunidad para resolver conflictos en el aula, si es que los hubiera, a través del análisis de las imágenes.

Recursos didácticos:

- Pizarra digital o imágenes impresas.
- Realización propia:
https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/4601333/html5/que_es_lo_que_ocurre.htm

Actividad 19: CUENTAME UN CUENTO

Tiempo:

- 5 minutos de video.
- 5-10 minutos de reflexión.

- 20 minutos de juego.

Organización de aula: asamblea y en la mesa de escritorio.

Descripción:

Se comenzará con la visualización del cuento para así hacer una breve reflexión después, donde se hablará lo importante que es aceptarse a uno mismo tal y como es, así como a la gente que le rodea. El video se verá a través de la pizarra digital si fuera posible.

Después de haber hecho una pequeña reflexión del cuento, cada alumno deberá de escribir en un papel aquello que le gusta de él, se le da bien o una emoción que sienta en ese momento (solo podrá escribir una cosa). Esta palabra deberá de engancharse cada uno en la camiseta, de tal forma que todos la puedan ver. A continuación se dividirá al grupo en dos equipos, uno en frente del otro.

Saldrán de dos en dos al centro del círculo (uno de cada equipo), con una manta colocada por la profesora, por lo que ninguno de los niños se verá. Los niños deberán de colocarse mirando a la manta, y cuando la profesora la suelte, tendrán que leer la emoción que ha escrito el compañero de enfrente (la profesora puede ayudar escribirlo para que sea legible para todos).

Recursos didácticos:

- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=AxqqSa6eE8o>
- Folios.
- Imperdibles.
- Manta.
- Lápiz.

Actividad 20: ¿CÓMO ERES?

Tiempo: 15-20 minutos.

Organización de aula: las mesas de trabajo y asamblea.

Descripción:

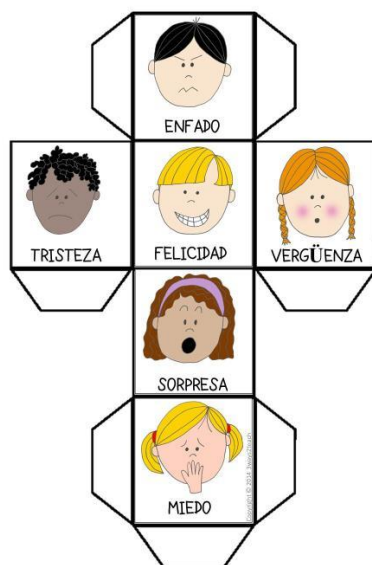
Para realizar este juego necesitaremos un dado gigante, donde haya una emoción en cada una de sus caras. De uno en uno, irán saliendo al centro del círculo para tirar dicho dado. El juego consistirá en que tendrán que describir una situación de su vida en la que hayan sentido dicha emoción.

A continuación, para poder hacerlo con toda la clase y que al final no se repitan las mismas situaciones, se dificultara un poco el juego

Esta vez, el dado que tirarán será sobre diferentes cualidades (amable, trabajador, buen compañero, egoísta). Cuando un alumno tire el dado, dará comienzo de nuevo el juego, pero esta vez, tendrá que decir quién de la clase posee la cualidad del dado y explicar por qué, ya que si es algo negativo, habrá que hacer entender a la persona que lo posee que no puede volver a repetirlo porque puede molestar a otras personas.

Recursos didácticos:

- Dado



Como bien dijimos en la reflexión de la sesión anterior, los juegos sociales y los juegos afectivos están en continua relación. Es a través de estos últimos, donde el niño aprende a conocerse y aceptarse tal y como es, para que así puedan aceptarle en sociedad. Por ello, la realización de todos estos juegos pone en énfasis esto último, ya que el ABJ nos ayuda a poder enseñar de forma práctica cada una de las emociones que pueda sentir un alumno en su día a día, así como a aprender a relacionarlas con cada una de las situaciones cotidianas.

ANEXO 2:

	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
LUNES	Diviértete con tu cuerpo	La palabra oculta.	Somos detectives.	Carrusel de las emociones.
MARTES	Las 4 estaciones.	¿Me parezco?	Amigo invisible.	Diferentes pero iguales.
MIERCOLES	¿Qué no caiga!	Adivina quién eres.	El baúl del futuro.	¿Qué es lo que ocurre?
JUEVES	Estatuas.	Súper matemáticos.	¿De qué se trata?	Cuéntame un cuento.
VIERNES	Me quedé sin vista.	Zoom!	Somos detectives.	¿Cómo eres?

ANEXO 3:

Hubo una vez, un niño llamado Guille en esta misma clase y en este mismo cole, que deseaba con todas sus fuerzas subir a Primaria con los mayores. Pero se dio cuenta, de que todavía no estaba muy bien preparado, y que sin tenía que aprender cosas. Este proceso de aprender y aprender, le llevó muuucho tiempo, pero al final, lo consiguió. Esta pequeña aventura que tuvo que superar con el paso de los días y del curso, le costó mucho trabajo, como a vosotros leer, escribir, sumar o restar, o cualquier cosa que aprendemos en clase. Por ello, decidió dejar una serie de juegos y pistas, para que así, todos los niños que estuvieran a punto de pasar al cole de mayores, no tuvieran el problema que tuvo él, y puedan subir muy muy bien preparados para aprender muchas cosas más. ¿Queréis empezar esta aventura, donde guille nos ha preparado diferentes juegos, y diferentes lugares para poder aprender mucho mejor sobre todo lo que ya saben los mayores?

ANEXO 4:



ANEXO 5:



Ejemplo del puzle que iría en los sobres:



ANEXO 6:

- 1) Ayudar a los compañeros siempre que lo necesiten.
- 2) Escuchar atentamente las explicaciones de todos los juegos.
- 3) Preguntar si no se entiende algo del juego.
- 4) Trabajar en equipo cada vez que el juego lo requiera.
- 5) Esforzarse al máximo.
- 6) Divertirse y disfrutar durante todos los juegos.
- 7) Respetar las normas impuestas ya dentro del aula.

ANEXO 7:

CRITERIOS ALUMNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	25
Mueve diferentes partes del cuerpo.													
Coordina su cuerpo para simular el movimiento de los animales.													
Reconoce al menos 3 olores.													
Confía en la persona que le esta guiando por el													

laberinto.														
Identifica las diferentes partes de su cuerpo.														
Salta con los pies juntos.														
Salta al menos con su pierna buena a la pata coja.														
Escucha los ritmos y moverse a la vez que suena.														
Adapta la posición de su cuerpo para golpear el globo con las partes indicadas														

Hoja de registro 1: juegos psicomotres

CRITERIOS ALUMNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	25
Comprensión de las frases que se escriben.													
Escribe al menos 2 palabras de la frase.													
Descubre al menos 2 palabras de las frases.													
Descubre al menos 2 palabras de las frases.													
Hace preguntas sobre aquello que se imagina que pone en su papel.													
Entiende el concepto de semejanza y diferencia a través de los ejemplos de las imágenes.													
Reconoce cantidades al													

menos hasta el 40.														
Suma y resta números de una cifra en todas sus formas.														
Reconoce al menos 2 imágenes del zoom.														

Hoja de registro 2: juegos cognitivos

CRITERIOS ALUMNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	25
Trabaja en equipo.													
Entiende todas las características del número o palabra que le ha tocado													
Dice al menos un aspecto positivo que tienen como grupo-clase.													
Opinan en público diciendo al menos tres cosas buenas de la persona de su foto.													
Respeto el buen ambiente de la clase.													
Reflexiona sobre aspectos positivos de su compañero invisible.													
Respeto a sus compañeros dentro y fuera del aula.													
Se relaciona con sus iguales sin dificultad.													

Hoja de registro 3: juegos sociales

CRITERIOS ALUMNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	25
----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	-----	----

Distinguen al menos las emociones principales (alegría, enfado, tristeza y miedo).														
Respetan y reconocen las emociones gesticuladas.														
Entienden y regulan las emociones que le ocurren en el día a día en el aula.														
Asocian cada situación de comportamiento a las emociones principales.														
Entienden y reflexionan sobre el cuento de la oveja.														
Explica de forma oral aquellas cualidades que tienen.														
Entienden que los actos afectan de forma positiva o negativa en los demás.														
Verbalizan aquellas situaciones que le desagradan.														

Hoja de registro 4: juegos afectivos.

ANEXO 8:

ASPECTOS A OBSERVAR SE CUMPLE O NO	SI	NO	OBSERVACIONES
Resulta motivante para los alumnos.			
Entienden las normas			

impuestas en el juego.			
Se relacionan entre ellos durante los juegos.			
Permite una convivencia agradable su realización.			
Se han cumplido los objetivos previstos.			
Las explicaciones han sido claras			
El material físico o visual ha sido adecuado.			
Se han respetado los tiempos y espacios.			

Lista de control de la evaluación docente