



Universidad de Valladolid

**APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (ABJ). UNA
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.**



Autora: Marta Fernández Torrejón

Tutora TFG: Ángel de Marcos García

NOTA ACLARATORIA

El texto que se presenta a continuación ha sido redactado empleando términos colectivos y neutros, sin el uso de formas dobles y sin realizar distinciones entre los géneros, no se utiliza el lenguaje inclusivo por un simple criterio gramatical de fluidez narrativa que facilite un ritmo de lectura más rápido y comprensivo.

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado presenta una propuesta de intervención educativa basada en el Aprendizaje Basado en el Juego para su aplicación en el ámbito de la Educación Infantil. Se ha llevado a cabo una investigación exhaustiva y un análisis profundo de las ventajas y beneficios del Aprendizaje Basado en el Juego, los cuales sustentan el diseño y la implementación de esta intervención. El objetivo principal de este estudio es explorar el potencial del Aprendizaje Basado en el Juego para mejorar el desarrollo integral y la motivación de los niños en la Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje Basado en el Juego, intervención educativa, Educación Infantil, desarrollo integral, motivación.

ABSTRACT

This final degree project presents an educational intervention proposal based on Game-Based Learning for its application in the field of Early Childhood Education. An exhaustive investigation and an in-depth analysis of the advantages and benefits of Game-Based Learning have been conducted, which underpin the design and implementation of this intervention. The main objective of this study is to explore the potential of Game-Based Learning to enhance the holistic development and motivation of children in Early Childhood Education.

KEYWORDS

Game-Based Learning, educational intervention, Early Childhood Education, holistic development, motivation.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|-----------|
| INTRODUCCIÓN..... | 7 |
| Objetivos..... | 8 |
| JUSTIFICACIÓN..... | 9 |
| Justificación personal..... | 9 |
| Justificación curricular..... | 9 |
| Justificación formativa..... | 10 |
| METODOLOGÍA..... | 10 |
| FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... | 12 |
| ¿Qué es el juego?..... | 12 |
| Características del juego..... | 14 |
| Tipos de Juegos..... | 15 |
| Beneficios del juego..... | 16 |
| Teorías del juego (Vygotsky y Piaget)..... | 18 |
| Importancia del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en Educación Infantil..... | 19 |
| PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA..... | 23 |
| Contextualización..... | 23 |
| Justificación..... | 23 |
| Legislación educativa..... | 24 |
| Objetivos didácticos..... | 25 |
| Objetivos de la intervención..... | 25 |
| General..... | 25 |
| Específicos..... | 25 |
| Contenidos de carácter transversal..... | 26 |
| Contenidos de aprendizaje..... | 27 |
| Competencias clave..... | 28 |
| Competencias específicas..... | 29 |
| Principios metodológicos de la etapa..... | 31 |
| Metodología..... | 32 |

| | |
|---|-----------|
| Temporalización..... | 32 |
| Actividades y situaciones de enseñanza-aprendizaje..... | 33 |
| Recursos: materiales, temporales, humanos y espaciales..... | 40 |
| Evaluación..... | 42 |
| Conclusiones tras la intervención..... | 44 |
| CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES..... | 45 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 46 |
| ANEXOS..... | 48 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Tipos de juegos</i> | 16 |
| Tabla 2 <i>Teorías del juego (Vygotsky y Piaget)</i> | 18 |
| Tabla 3 <i>Desarrollo de la primera sesión</i> | 33 |
| Tabla 4 <i>Desarrollo de la segunda sesión</i> | 34 |
| Tabla 5 <i>Desarrollo de la tercera sesión</i> | 36 |
| Tabla 6 <i>Desarrollo de la cuarta sesión</i> | 37 |
| Tabla 7 <i>Desarrollo de la quinta sesión</i> | 39 |
| Tabla 8 <i>Recursos materiales de la primera sesión</i> | 40 |
| Tabla 9 <i>Recursos materiales de la segunda sesión</i> | 40 |
| Tabla 10 <i>Recursos materiales de la tercera sesión</i> | 41 |
| Tabla 11 <i>Recursos materiales de la cuarta sesión</i> | 41 |
| Tabla 12 <i>Recursos materiales de la quinta sesión</i> | 42 |
| Tabla 13 <i>Evaluación de la intervención docente</i> | 52 |

INTRODUCCIÓN

El juego ha sido reconocido desde tiempos remotos como una actividad fundamental para que los niños exploren, comprendan y se relacionen con su entorno. En el ámbito educativo, el juego trasciende su función recreativa y se convierte en un poderoso vehículo para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Esta importancia se magnifica en la etapa de Educación Infantil, donde el juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica esencial.

En este contexto, el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se centra en explorar la estrecha relación entre el juego y el aprendizaje en la Educación Infantil. El objetivo principal es comprender cómo el juego puede ser aprovechado como una herramienta efectiva para promover el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños en esta etapa crucial de su formación.

Además, este trabajo propone una intervención educativa innovadora que abordará las diferentes inteligencias múltiples a través del juego. Reconociendo la diversidad de habilidades y potencialidades de los niños, se diseñará un programa educativo que integre el juego como una estrategia pedagógica que estimule y promueva el desarrollo de las diversas inteligencias, tales como lingüística, lógico-matemática, corporal-cinestésica, interpersonal e intrapersonal.

Durante el desarrollo de este trabajo, se analizará detalladamente la importancia del juego como herramienta educativa y se presentará un marco teórico que respalde la relación entre el juego y el desarrollo infantil. Además, se describirá minuciosamente la intervención educativa propuesta, delineando los objetivos, metodologías y estrategias a implementar para potenciar el aprendizaje a través del juego en la Educación Infantil.

Asimismo, se examinará el impacto del juego en la creatividad y la imaginación de los niños, así como su influencia en la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Se analizará cómo el juego proporciona un entorno seguro y estimulante donde los niños pueden experimentar, explorar y expresarse libremente, contribuyendo así a su desarrollo holístico y bienestar emocional.

Tras analizar exhaustivamente la importancia, las ventajas y el impacto del juego en la educación, se concluye que es una metodología valiosa y beneficiosa para el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Por lo tanto, con el propósito de destacar estas ventajas, se propone implementar una intervención educativa basada en el juego en Educación Infantil.

Esta intervención demostrará cómo el uso efectivo del juego puede potenciar el aprendizaje, el rendimiento académico y el desarrollo integral de los alumnos, promoviendo un ambiente educativo enriquecedor y participativo. En este trabajo de propuesta e implementación de una intervención educativa, se explorará la fundamentación teórica del juego en Educación Infantil, con el objetivo de comprender los conceptos fundamentales, las teorías y los modelos de aprendizaje, así como su aplicación eficiente. Para ello se proponen los siguientes objetivos a lograr:

Objetivos

Objetivo general

- Implementar una propuesta de intervención educativa basada en el juego en Educación Infantil, con el fin de aprovechar los beneficios y ventajas de esta metodología para el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Objetivos específicos

- Investigar los factores que influyen en la efectividad del juego en Educación Infantil.
- Identificar y analizar las dificultades que pueden surgir durante la implementación del juego en Educación Infantil.
- Evaluar los resultados de investigaciones previas sobre el juego y analizar cómo se pueden aplicar estos hallazgos a la puesta en práctica de la intervención.
- Diseñar e implementar una propuesta basada en el juego en Educación Infantil.

JUSTIFICACIÓN

Justificación personal

La selección de mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) que consiste en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se basa en mi propia experiencia como estudiante. A lo largo de los años he podido observar como los contenidos se aprenden mejor a través del juego que de manera teórica, buscando alcanzar los objetivos propuestos. He tenido la oportunidad de tener maestros que han implementado el juego como estrategia pedagógica para impartir los diferentes aspectos de las materias y gracias a estos mantengo un aprendizaje significativo de los contenidos que deseaban trabajar.

Por lo tanto, desde mi punto de vista, considero que el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en Educación Infantil no solo es una metodología pedagógica efectiva, sino también una experiencia enriquecedora a nivel personal y más a estas edades donde el juego es una herramienta imprescindible para el desarrollo integral de los alumnos.

Justificación curricular

La finalización del Grado de Educación Infantil implica que los egresados han de mostrar dominio en ciertas competencias, recogidas en la “Guía para el diseño del Trabajo Final de Grado de la UVa” para impartir nuestra docencia en un futuro. La realización de este trabajo ha colaborado en la adquisición de las siguientes:

- Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.
- Realizar una evaluación formativa de los aprendizajes.
- Elaborar documentos curriculares adaptados a las necesidades y características de los alumnos.
- Diseñar, organizar y evaluar trabajos disciplinares e interdisciplinares en contextos de diversidad.
- Aplicar en el aula, de modo crítico, las tecnologías de la información y la comunicación.

Mediante la realización de este TFG, se ha logrado demostrar de manera efectiva la adquisición y aplicación de las competencias necesarias para la finalización del Grado de Educación Primaria en la especialidad de Educación Física.

Justificación formativa

La elección de mi TFG sobre el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se fundamenta en cómo el uso de juegos como herramienta pedagógica puede potenciar significativamente el proceso educativo, fomentando un entorno de aprendizaje activo, participativo y motivador. El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) no solo facilita la adquisición de conocimientos específicos de manera lúdica y entretenida, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales que son esenciales para el crecimiento integral de los estudiantes.

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) se alinea con los objetivos educativos más amplios, tales como el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones. Al incorporar elementos de juego en el currículo, se crea un ambiente de aprendizaje dinámico donde los estudiantes están más comprometidos y motivados, lo que a su vez mejora la retención y la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Además, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) contribuye al desarrollo de habilidades sociales importantes, como la colaboración, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. Estas habilidades son cruciales no solo en el ámbito escolar, sino también en la vida cotidiana y en el futuro entorno laboral de los estudiantes. A través del juego, los estudiantes aprenden a interactuar de manera constructiva, a respetar las reglas y a valorar la cooperación, lo que facilita una educación más completa y equilibrada.

METODOLOGÍA

En el desarrollo del presente TFG, se comenzó estableciendo contacto con el tutor académico asignado mediante correos electrónicos, debido a un cambio en la asignación de tutores. Inicialmente, la temática del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) fue decidida en colaboración con mi primera tutora. Posteriormente, al presentar esta temática al nuevo tutor, se recibió retroalimentación positiva y varias sugerencias valiosas para el desarrollo del proyecto.

El objetivo principal de mi trabajo es analizar cómo el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) puede mejorar el proceso educativo en la educación infantil, promoviendo un aprendizaje activo, significativo y lúdico. Para lograrlo, se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica de artículos académicos y estudios relevantes sobre el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) destacando sus beneficios y los desafíos que presenta su implementación en el aula.

Durante el proceso de investigación, se exploraron diversas experiencias y estudios de caso sobre la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en diferentes contextos educativos. Esta revisión permitió obtener una visión amplia y detallada de las mejores prácticas y las estrategias efectivas para integrar el juego en el currículo educativo. Se hizo especial hincapié en la importancia de desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales a través del juego, considerando su impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes.

A partir de estos análisis, se diseñaron sesiones de aprendizaje que incorporan actividades lúdicas y juegos educativos. Estas sesiones fueron estructuradas para cubrir diversas áreas del conocimiento, como la educación vial, las matemáticas y la lingüística, siempre utilizando el juego como eje central. Se emplearon recursos didácticos atractivos, como canciones, juegos interactivos y actividades creativas, para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

¿Qué es el juego?

El concepto del juego es difícil de definir con precisión, ya que esta palabra engloba una gran variedad de conductas que presentan notables diferencias entre sí. Paredes (2002) afirma que, debido a la subjetividad de la palabra, las definiciones que existen acerca de la palabra “juego” suponen sólo una aproximación al fenómeno lúdico, siendo dificultoso definirlo en término absoluto.

La definición del diccionario de la Real Academia Española explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos «hacer algo», intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas, imaginar, etc., lo que nos llevará a una serie de resultados y consecuencias.

Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: "iocus -i", que significa broma, chanza, gracia, chiste, y "lūdus, -i", que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría (Díaz, 2008).

Esta comprensión del juego como una fuente de placer y alegría resalta su importancia en el bienestar emocional y el desarrollo humano. El juego no solo proporciona momentos de diversión y recreación, sino que también puede ser una fuente de satisfacción emocional y conexión interpersonal.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente expresadas. Acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (Huizinga, 2019).

El juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño (a). Es su actividad

natural y una necesidad para su desarrollo (Fondo de las Naciones Unidas para la infancia UNICEF).

El juego crea el hábito de la virtud y el orden transformando todo esfuerzo en una cierta alegría y placer” (Schiller). (Recuperado de: Euceda, 2007).

Juego es la actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse (Spencer). (Recuperado de: Euceda, 2007).

Considerando las ideas presentadas por los autores previos, podemos concluir que el juego representa una actividad placentera y de disfrute personal para el individuo, donde busca relacionarse, divertirse y sentirse libre dentro de los límites del espacio y tiempo disponibles. Se reconoce como una actividad intrínseca al individuo, a través de la cual busca comprender el mundo que le rodea. Es esencial para su crecimiento y desarrollo, ya que contribuye al desarrollo de áreas fundamentales como las emocionales, psicomotoras, cognitivas y sociales. Estas habilidades adquiridas son cruciales para enfrentar los desafíos y demandas de la vida cotidiana, para las cuales no siempre se está preparado de antemano.

Rol de los maestros

El papel del maestro en el juego es fundamental para facilitar experiencias de juego enriquecedoras y significativas para los niños. Los maestros actúan como guías y facilitadores, proporcionando un entorno seguro y estimulante donde los niños puedan explorar, experimentar y aprender a través del juego. Los maestros pueden fomentar el juego al ofrecer una variedad de materiales y recursos que estimulen la creatividad y la imaginación de los niños. También pueden participar activamente en el juego, interactuando y colaborando con los niños para promover la comunicación, la cooperación y el pensamiento crítico. Además, los maestros pueden utilizar el juego como una herramienta para enseñar conceptos y habilidades académicas de manera integrada y contextualizada.

Características del juego

- **Voluntariedad y participación activa:** El juego implica la participación voluntaria del alumno, quien decide libremente involucrarse en la actividad. Esta voluntariedad promueve una participación activa y comprometida en el proceso de aprendizaje.
- **Placer y motivación intrínseca:** El juego se caracteriza por generar placer y satisfacción en los niños, lo que aumenta su motivación intrínseca para participar en las actividades. Esta motivación interna impulsa el compromiso y la perseverancia en la exploración y el aprendizaje.
- **Creatividad y imaginación:** El juego fomenta la creatividad y la imaginación de los niños, quienes pueden crear mundos ficticios, personajes y escenarios a partir de su propia inventiva. Esta capacidad de crear y explorar nuevos mundos estimula el pensamiento divergente y la resolución de problemas.
- **Interacción social:** El juego proporciona oportunidades para la interacción social entre los niños, lo que les permite practicar habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Esta interacción social favorece el desarrollo de relaciones positivas y la construcción de la identidad social.
- **Aprendizaje significativo:** A través del juego, los niños pueden experimentar y aplicar los conocimientos de manera práctica y significativa. Esta experiencia vivencial facilita la internalización de conceptos y habilidades, promoviendo un aprendizaje profundo y duradero.
- **Exploración del mundo:** El juego permite a los niños explorar y comprender el mundo que les rodea, experimentando con diferentes roles, situaciones y contextos. Esta exploración activa y experiencial contribuye al desarrollo de la comprensión del entorno y de sí mismos.
- **Flexibilidad y adaptabilidad:** El juego es flexible y adaptable, lo que permite a los niños modificar las reglas, los roles y los escenarios según sus necesidades y

preferencias. Esta flexibilidad promueve la creatividad, la autonomía y la capacidad de adaptación de los niños frente a nuevas situaciones.

Tabla 1 *Tipos de juegos*

| | |
|---------------------------|--|
| Juegos organizados | Juegos académicos. Ponen a prueba los conocimientos de materias académicas. |
| | Juegos adaptados. Estos juegos son adaptados para poblaciones con necesidades especiales. |
| | Juegos cooperativos. La filosofía de estos juegos es jugar con la otra persona, no contra ella. Se juega para superar retos, no para los demás. Se disfruta el juego al participar en él. |
| | Juegos y actividades intergeneracionales. Involucran a personas de diversas edades, desde niños hasta personas mayores, promoviendo la interacción, el intercambio de experiencias y el fortalecimiento de los lazos familiares y comunitarios. |
| | Juegos de relevos. Los participantes se turnan para completar una tarea, transfiriendo un objeto de un miembro al siguiente en una secuencia predeterminada. |
| | Juegos tradicionales. Se han mantenido de una generación a otra a lo largo del tiempo en forma escrita u oral. |
| | Juegos pasivos. requieren poco movimiento, la mayoría necesita poco material. |
| | Juegos de perseguir. Un participante intenta alcanzar o atrapar a otros participantes mientras estos intentan evitar ser atrapados |
| | Juegos de tiro. Desarrollan la precisión y la puntería, así como las coordinaciones óculo manuales |
| Juegos espontáneos | El juego espontáneo es aquel que inventa el niño o la persona en el |

| | |
|------------------------------------|---|
| | <p>momento. Algunos podrían involucrar los juguetes o materiales que se tienen a disposición (Ramírez, 1991). Se caracterizan por el poco control y la programación; sus reglas son muy sencillas (Baroja y Sebastiani, 1996).</p> |
| <p>Juegos predeportivos</p> | <p>El juego predeportivo, como lo menciona su nombre, es un juego previo a la práctica de un deporte en situación real de juego o competencia. Implica la modificación de alguna de las reglas del deporte.</p> <p>Algunas de sus características son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Son juegos de introducción al deporte. ● Se trabaja con los fundamentos de los deportes. ● Implican la modificación de una o varias reglas del juego. Se puede modificar el área de juego, las dimensiones de los implementos deportivos, la ejecución de los fundamentos, el número de jugadores, entre otros. ● Es el puente entre el juego simple (el espontáneo) |
| <p>Juegos simbólicos</p> | <p>El juego simbólico, también conocido como juego de roles o juego imaginativo, es una actividad en la que los niños utilizan objetos, situaciones o personajes ficticios para representar situaciones de la vida real o crear escenarios imaginarios. Durante el juego simbólico, los niños asumen roles y actúan como si estuvieran en diferentes roles sociales, como adultos, animales, superhéroes, o personajes de cuentos de hadas. Este tipo de juego les permite expresar emociones, explorar relaciones sociales, practicar habilidades de comunicación y resolver problemas de manera creativa. Además, el juego simbólico promueve el desarrollo cognitivo al fomentar la imaginación, la creatividad y la comprensión de roles sociales y situaciones diversas.</p> |

Beneficios del juego

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) ofrece una serie de beneficios significativos que impactan positivamente en el proceso educativo y el desarrollo integral de los estudiantes. A continuación, detallaré cada uno de los beneficios mencionados:

Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje: El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) proporciona un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que motiva a los estudiantes a involucrarse activamente en la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades.

Ayuda a consolidar conocimientos: Al permitir a los estudiantes experimentar conceptos de manera práctica y significativa, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) contribuye a la consolidación de los conocimientos adquiridos, fortaleciendo así su comprensión y retención a largo plazo.

Mejora la atención, concentración y memoria: La naturaleza lúdica del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) captura la atención de los estudiantes, fomentando su concentración en las tareas educativas y mejorando su capacidad de retención de la información.

Desarrolla la imaginación y la creatividad: Mediante el juego, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar nuevas ideas, resolver problemas de manera creativa y desarrollar su imaginación, lo que les permite pensar de manera innovadora y fuera de lo convencional.

Desarrolla las habilidades lingüísticas: El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) proporciona un contexto en el que los estudiantes pueden practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas al comunicarse con sus compañeros, expresar ideas y participar en discusiones.

Ayuda a asimilar las normas y valores: A través del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), los estudiantes aprenden a respetar reglas, compartir, cooperar y trabajar en equipo, lo que les ayuda a internalizar normas sociales y valores éticos de manera natural y significativa.

Contribuye al desarrollo integral de la persona: El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) no solo se enfoca en el desarrollo académico, sino que también promueve el desarrollo socioemocional y físico de los estudiantes, cultivando habilidades sociales, emocionales y motoras.

Favorece la inclusión: El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) ofrece múltiples oportunidades para que todos los estudiantes participen y contribuyan al proceso de

aprendizaje, independientemente de sus habilidades o niveles de competencia, lo que fomenta un ambiente inclusivo y equitativo.

Fortalece el trabajo en equipo: A través del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), los estudiantes aprenden a colaborar, comunicarse y resolver problemas en equipo, lo que promueve el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo fundamentales para el éxito tanto en el ámbito educativo como en el laboral.

Teorías del juego (Vygotsky y Piaget)

En el siglo XX aparecen diferentes teorías sobre el juego, entre las que se encuentran la teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945) y la teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Tabla 2 *Teorías del juego (Vygotsky y Piaget)*

| Teoría del juego según Piaget (1945) | Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980) |
|--|--|
| Esta teoría consiste en que el juego es una actividad reflexiva que refleja la comprensión del niño sobre el mundo y su desarrollo cognitivo. Según Piaget, el juego es una forma de asimilar e interiorizar conceptos y estructuras mentales, lo que contribuye al desarrollo intelectual y emocional del niño. | Esta teoría destaca que el juego es una actividad social y culturalmente mediada que surge de la interacción entre el niño y su entorno. Según Vygotsky y Elkonin, el juego es una zona de desarrollo próximo donde los niños pueden practicar habilidades sociales y cognitivas en un contexto de juego imaginativo y colaborativo. |
| Entiende el juego en educación infantil como una herramienta importante para el desarrollo cognitivo y emocional del niño. A través del juego, los niños pueden experimentar y explorar conceptos y situaciones de manera segura y | Enfatizan que el juego en la educación infantil promueve el aprendizaje social y la colaboración entre los niños, lo que les permite desarrollar habilidades de comunicación, resolución de problemas y trabajo en equipo. Además, el juego |

| | |
|--|---|
| significativa, lo que facilita la comprensión y la internalización de conocimientos. | fomenta la creatividad y la imaginación, lo que contribuye al desarrollo integral del niño. |
| Ventajas: Promueve el desarrollo cognitivo y emocional del niño, facilita la internalización de conocimientos, proporciona un espacio seguro para la experimentación y la exploración. | Ventajas: Favorece el aprendizaje social y la colaboración, desarrolla habilidades de comunicación y trabajo en equipo, estimula la creatividad y la imaginación. |
| Ejemplo: El juego de construcción, donde los niños crean estructuras y escenarios imaginarios, refleja la capacidad del niño para asimilar y aplicar conceptos espaciales y físicos. | Ejemplo: El juego dramático, donde los niños asumen roles y representan situaciones de la vida real, promueve la colaboración, la comunicación y el desarrollo de la empatía y la comprensión social. |

Importancia del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en Educación Infantil

La Teoría del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es un modelo de enseñanza desarrollado por Seymour Papert en 1980. Este modelo de enseñanza se basa en el principio de que los niños aprenden mejor cuando se les da la oportunidad de aprender a través de la experiencia y la experimentación. Esta teoría se centra en el uso de juegos educativos para desarrollar habilidades cognitivas y creativas en los niños.

La escuela se presenta como un entorno propicio para el desarrollo del juego, lo que implica no solo considerarlo como una mera forma de entretenimiento, sino aprovechar su potencial como herramienta educativa. El juego tiene la capacidad de influir en la conducta y actitudes de los niños, ya que les permite explorar y comprender el mundo a través de sus propias emociones.

El juego infantil es indispensable para la estructuración del yo; le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él; y es fundamental para que el niño aprenda a vivir (Gómez, 2012), por ello, debe estar presente en todas las etapas de su vida.

Según Viciano y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83). Señalan que el juego supone una fuente vital de aprendizaje donde se desarrollan las capacidades afectivas, cognitivas, descriptivas, cognitivas y sociales del sujeto.

La expresión y la comunicación juegan un papel crucial en el desarrollo infantil, ya que permiten a los niños compartir sus pensamientos, sentimientos y experiencias con los demás. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de expresarse de manera creativa, experimentar con diferentes roles y escenarios, y desarrollar habilidades de comunicación interpersonal. Esto les ayuda a construir relaciones significativas con sus compañeros, a entender mejor el mundo que les rodea y a desarrollar una sólida autoestima y confianza en sí mismos.

Como señala Sánchez Henao (2017): Con este método de aprendizaje no solo estará asimilando conceptos de la asignatura o del tema en el que se centre el juego como lo es el análisis, argumentación, solución de problemas y toma de decisiones, sino que además estará desarrollando capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas (p. 7).

El uso de juegos en el aprendizaje ayuda a los discentes a desarrollarse en todos los ámbitos de la vida, fomentando un aprendizaje integral y significativo. Mediante el juego, los estudiantes no solo adquieren conocimientos específicos, sino que también aplican estos conocimientos en contextos prácticos, mejorando sus habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Esta metodología promueve un enfoque holístico de la educación, preparando a los estudiantes para enfrentar y resolver problemas complejos en la vida cotidiana, lo que resulta en un desarrollo personal y académico más completo y efectivo.

Para Carmona y Villanueva (2006) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (p.11).

Esta concepción del juego resalta la importancia de la autonomía y la libertad del jugador para explorar y experimentar con la realidad de manera creativa y satisfactoria. Al centrarse en los aspectos internos del jugador, como sus intereses, motivaciones y emociones, esta perspectiva reconoce el juego como una actividad personal y subjetiva que refleja la interacción única entre el individuo y su entorno.

En este sentido, el juego se presenta como una oportunidad para que los niños exploren y comprendan el mundo que les rodea desde su propia perspectiva, construyendo significados y aprendiendo a través de la experiencia directa. Además, esta visión del juego como una actividad intrínsecamente placentera destaca su potencial para promover el bienestar emocional y el desarrollo integral de los niños, proporcionándoles un espacio seguro y estimulante para expresarse, crear y relacionarse con los demás.

Según Garaigordobil (2008), el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

La importancia de permitir que los alumnos de educación infantil experimenten y exploren por sí mismos radica en el valor fundamental del autodescubrimiento para su desarrollo integral. A través de la experimentación y la exploración activa, los niños tienen la oportunidad de aprender de manera significativa y personalizada.

El autodescubrimiento les permite conocer sus propias habilidades, intereses y limitaciones, lo que contribuye a fortalecer su autoestima y confianza en sí mismos. Al experimentar y explorar el mundo que les rodea, los niños desarrollan un sentido de curiosidad y creatividad que les impulsa a buscar nuevas experiencias y conocimientos.

Asimismo, el autodescubrimiento fomenta la independencia y la autonomía en los niños, ya que les permite tomar decisiones y resolver problemas por sí mismos. A través de la exploración activa, los niños aprenden a ser responsables de sus acciones y a enfrentarse a los desafíos de manera positiva y constructiva.

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) también genera aprendizaje activo, esto quiere decir que mediante la práctica y experimentación el alumno se compromete con su formación y establece relaciones entre los conocimientos previos y los adquiridos de manera eficaz (Contreras, y Eguia, 2016).

Este enfoque permite que los estudiantes conecten sus conocimientos previos con los nuevos de manera significativa, mejorando su comprensión y retención del contenido tratado. Además, al experimentar directamente con los conceptos, los estudiantes desarrollan habilidades críticas y de resolución de problemas que son esenciales para su desarrollo académico y personal.

En conclusión, el juego facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores mientras el niño disfruta. Es una herramienta para el desarrollo integral del niño, ya que sus beneficios abarcan todos los ámbitos:

- **Ámbito cognitivo:** capacidad de concentración, memoria, creatividad, atención, inteligencia, sinopsis.
- **Ámbito físico:** desarrollo motor, muscular, sensorial, psicomotricidad fina, movimiento, coordinación.
- **Ámbito socio-cultural:** cooperación, socialización, imitación de los adultos, interacción, representación de roles.
- **Ámbito emocional:** motivación, inteligencia emocional, gestión de sentimientos, autoconfianza, satisfacción.

Por estos motivos, defensores de la renovación pedagógica abogan por la integración del juego en todas las etapas educativas, desde la Educación Infantil hasta niveles más avanzados, siempre adaptándolo a la edad, nivel, características y requerimientos de los estudiantes. En el caso específico de la Educación Infantil, se considera imprescindible incorporar el juego de manera planificada, asignándole un tiempo específico dentro del horario escolar, fuera del período de recreo. Además, es esencial que se desarrolle en un entorno que atienda a las necesidades y particularidades de los niños, promoviendo valores como la cooperación, el respeto y la empatía.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

MICRÓPOLIX

Contextualización

La intervención docente se ha llevado a cabo en un colegio concertado situado en el centro de la capital provincial, específicamente en una clase de 1º de Infantil. Esta clase está formada por 21 alumnos, constituyendo un grupo diverso en cuanto a sus capacidades y habilidades individuales. Ninguno de los estudiantes presenta necesidades educativas especiales. Sin embargo, es fundamental señalar que, en caso de haberlas, la intervención docente se adaptaría de manera adecuada a las necesidades individuales de cada alumno. En un entorno inclusivo, se promovería la implementación de estrategias y recursos adicionales para asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad.

Justificación

La elección de esta temática, los medios de transporte, se debe a la importancia que esta tiene en Educación Infantil debido a su impacto significativo en el desarrollo integral de los discentes. Ya que se desarrollan diferentes áreas de conocimiento, entre ellas encontramos:

- Desarrollo del conocimiento del entorno: la comprensión de los diferentes medios de transporte permite a los alumnos comprender mejor el mundo que les rodea, identificando los distintos modos de desplazamiento (tierra, agua y aire) y la función que tienen estos en la sociedad.
- Fomento de la autonomía: el conocimiento de los medios de transporte y sus características capacita a los estudiantes a tomar decisiones sobre cómo moverse de manera segura y eficiente en su entorno, conociendo los riesgos y las normas que deben cumplir para ser unos buenos ciudadanos.
- Desarrollo de la conciencia vial: a través de la enseñanza de los medios de transporte podremos introducir conceptos básicos sobre la seguridad vial desde edades tempranas, lo que contribuye a la prevención de accidentes y al desarrollo de conductas responsables como peatones y futuros conductores.

- Estimulación del lenguaje y la comunicación: a través de la descripción de los diferentes medios de transporte, se promoverá nuevo vocabulario para mejorar su capacidad de comunicación oral en diferentes situaciones de su vida.
- Fomento de la creatividad y de la imaginación: a través de los diferentes juegos que llevaremos a cabo los alumnos deberán crear su vehículo con diferentes recursos materiales usando así su creatividad, y, a través del juego simbólico de ser conductores, pilotos o marineros desarrollarán en mayor medida su imaginación.

Para llevar a cabo esta situación de aprendizaje se realizará en torno a un hilo conductor: Micrópolix, esto se basará en crear una mini ciudad de transportes para los alumnos, donde cada uno de ellos será un medio de transporte, ya sea de tierra, mar o aire. Esta situación de aprendizaje busca ofrecer a los discentes experiencias educativas significativas y contextualizadas intentando estimular su curiosidad, fomentar su aprendizaje activo y promoviendo su desarrollo integral.

Al centrar la situación de aprendizaje en una mini ciudad como Micrópolix, se crea un contexto cercano y relevante que facilita la comprensión y la aplicación de los conceptos relacionados con los transportes.

Para llevar a cabo esta situación de aprendizaje realizaremos diferentes juegos, los cuales los alumnos irán superando y al final de estos se les hará entrega de el carnet de conducir de la ciudad de Micrópolix.

Durante las sesiones se buscará trabajar todas las áreas e inteligencias para un desarrollo integral de los alumnos.

Legislación educativa

Este proyecto se basará siguiendo el currículo de Educación Infantil, contenido en el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Para el desarrollo de esta intervención educativa, hemos optado por utilizar el Decreto de la Ley Orgánica para la Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), debido a que actualmente es la ley vigente en nuestro contexto educativo.

Objetivos didácticos

Según el Decreto de la Ley Orgánica para la Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), se hace referencia a la relevancia de aplicar y conocer las normas sociales y de convivencia. Aunque no se mencionan objetivos específicos relacionados con la seguridad vial y los transportes en esta etapa, se pueden identificar algunos objetivos generales que pueden ser promovidos gracias al conocimiento de este tema. Estos objetivos son:

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como cimentarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que promueven la igualdad de género.

Objetivos de la intervención

General

Fomentar el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en el contexto educativo, promoviendo la interdependencia positiva entre los estudiantes, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Específicos

Claro, aquí tienes objetivos similares pero adaptados al aprendizaje basado en el juego en educación infantil:

- Fomentar la colaboración entre los niños para compartir conocimientos y experiencias durante las actividades de juego.
- Estimular la creatividad y el pensamiento divergente al explorar y buscar diversas soluciones a los desafíos planteados dentro del contexto del juego.

- Promover el trabajo en equipo, asignando roles y responsabilidades dentro de las dinámicas lúdicas para que los niños aprendan a cooperar y trabajar en grupo.
- Desarrollar habilidades sociales como la comunicación, el respeto y la empatía, enseñando a los niños a interactuar de manera constructiva y respetuosa durante el juego.
- Fomentar el desarrollo de vínculos afectivos entre los niños, promoviendo actitudes positivas hacia sus compañeros y creando un ambiente de apoyo mutuo.
- Cultivar una actitud democrática y participativa, donde los niños se sientan motivados y comprometidos con su propio aprendizaje dentro del contexto del juego.

Contenidos de carácter transversal

El tema de los transportes en Micrópolis permite integrar múltiples áreas de aprendizaje de manera significativa.

Desde la **ciencia y la tecnología**, se explora en detalle los diferentes tipos de transportes y sus características. Los alumnos estudian cómo funcionan los distintos medios de transporte, aprenden sobre su diseño, sus componentes y su función dentro de la sociedad. Esto les brinda una comprensión más profunda del mundo que les rodea y de cómo interactúan con él.

Las **matemáticas** también se abordan en las sesiones. Se trabajan en la tercera sesión mediante actividades como el reconocimiento y conteo de elementos relacionados con los transportes, el ordenamiento por tamaños y colores de los vehículos, la identificación de secuencias y patrones, y el conteo de puntos en las fichas de transporte. Estas actividades contribuyen al desarrollo de habilidades numéricas, de clasificación y de reconocimiento de patrones.

La **grafomotricidad** se trabaja específicamente en la segunda sesión. Los alumnos deben seguir diferentes trayectorias de rutas de transporte para trabajar la coordinación óculo-manual y la habilidad de trazo. Esta actividad contribuye al desarrollo de la grafomotricidad, la cual es importante para la adquisición de habilidades de escritura en etapas posteriores del desarrollo.

Las **artes plásticas y la expresión creativa** se integran en las sesiones al construir vehículos y pintarlos. Los alumnos tienen la oportunidad de utilizar su imaginación y creatividad para

diseñar y decorar sus propios medios de transporte. Esto fomenta su expresión individual y les permite explorar diferentes formas de arte.

La **psicomotricidad** se trabaja a lo largo de todas las sesiones, especialmente en la última sesión donde los alumnos participan en un circuito que simula un entorno vial. Durante este circuito, los estudiantes deben moverse físicamente, superar obstáculos y coordinar sus movimientos de acuerdo con las indicaciones dadas. Esto contribuye al desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, así como a la mejora de la coordinación y el equilibrio de los alumnos.

Contenidos de aprendizaje

Desarrollo personal y social:

- Identidad y autoestima.
- Reconocimiento y expresión de emociones.
- Fomento de habilidades sociales y de convivencia.

Comunicación y lenguaje:

- Desarrollo del lenguaje oral en comprensión y expresión.
- Fomento de la comunicación verbal y no verbal.
- Estimulación del diálogo y la narración.

Exploración del entorno:

- Descubrimiento del entorno físico y social cercano.
- Conocimiento de los elementos y medios de transporte.
- Sensibilización sobre seguridad vial y normas de tráfico básicas.

Desarrollo cognitivo:

- Estimulación de habilidades cognitivas como observación, atención y memoria.
- Promoción de la resolución de problemas y la creatividad.
- Actividades sensoriales, manipulativas y de experimentación.

Desarrollo motor:

- Desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas.
- Fomento de la coordinación y el equilibrio.
- Actividades de movimiento libre, psicomotricidad y juegos dirigidos.

Expresión artística:

- Exploración y expresión a través de formas artísticas como dibujo, pintura, música y danza.
- Estimulación de la creatividad y la expresión personal.

Competencias clave

Competencia en comunicación lingüística: Se trabaja en todas las sesiones a través de la narración de cuentos, la comunicación oral durante la asamblea final y la realización de actividades de comprensión lectora cómo identificar personajes en imágenes. También se fomenta la expresión oral durante la actividad principal de la 4ª sesión, donde los alumnos deben seguir instrucciones y describir sus acciones mientras realizan la ficha de rutas de transporte.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: Se trabaja en la 3ª sesión a través de actividades como repasar números, contar transportes, reconocer secuencias y patrones, y ordenar transportes por diferentes criterios. Estas actividades ayudan a los alumnos a desarrollar habilidades numéricas, lógicas y de razonamiento matemático.

Competencia digital: Aunque no está explícitamente mencionada, se podría trabajar esta competencia si se utilizan recursos digitales durante las sesiones, como imágenes o videos interactivos sobre medios de transporte y señales de tráfico.

Competencia aprender a aprender: Esta competencia se trabaja a lo largo de todas las sesiones, ya que se fomenta la curiosidad, la exploración y el descubrimiento a través de actividades diversas y lúdicas que permiten a los alumnos adquirir nuevos conocimientos de manera activa y participativa.

Competencia social y ciudadana: Se trabaja en todas las sesiones, especialmente en la 2ª sesión, donde se discute la importancia de la educación vial y cómo aplicarla en la vida diaria, promoviendo valores como el respeto, la responsabilidad y la seguridad tanto propia como de los demás.

Competencia cultural y artística: Se trabaja en todas las sesiones a través de actividades como la expresión corporal y el baile durante la canción de los transportes, la decoración creativa de los medios de transporte en la primera sesión, y la creación de un circuito interactivo y divertido en la última sesión.

Competencias específicas

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

Competencia específica 1

1.4 Explorar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en rutinas y situaciones de juego, mostrando un progresivo dominio de las habilidades manipulativas.

1.5 Manifestar emociones y sentimientos de seguridad y afecto en la realización de cada acción.

Competencia específica 2.

2.3 Afrontar pequeñas adversidades, manifestando actitudes de superación, así como solicitando y prestando ayuda.

Competencia específica 4.

4.3 Participar en actividades y juegos, individuales y colectivos, iniciándose progresivamente en actitudes de paciencia y espera, y diferenciando comportamientos adecuados e inadecuados para una convivencia positiva.

4.4. Iniciarse en la identificación de los grupos sociales más significativos de su entorno a través de su progresiva integración y colaboración en actividades de la vida cotidiana, con la finalidad de incorporarse a la vida en sociedad

DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

Competencia específica 1.

1.2 Nombrar los cuantificadores básicos más significativos relacionados con su experiencia diaria, utilizándolos en el contexto del juego y la interacción con los demás.

1.3. Reconocer las nociones espaciales básicas, tanto en reposo como en movimiento, jugando con el propio cuerpo y con los objetos.

Competencia específica 2.

2.1 Gestionar las dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante el descubrimiento de secuencias de actividades más sencillas con ayuda del docente.

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Competencia específica 1.

1.1. Participar con interés en interacciones cotidianas, utilizando diferentes sistemas comunicativos.

1.2. Participar de forma espontánea en situaciones comunicativas, adecuando la postura, los gestos y los movimientos a sus intenciones.

Competencia específica 2.

2.1. Escuchar e interpretar los estímulos y mensajes del entorno, reaccionando de manera adecuada.

Competencia específica 3.

3.2. Producir mensajes verbales y no verbales, ampliando y enriqueciendo su repertorio comunicativo con seguridad y confianza.

3.3. Comprender y utilizar progresivamente el vocabulario comunicándose y denominando la realidad.

Competencia específica 4.

4.1. Participar en actividades lúdicas de aproximación al lenguaje escrito, mostrando una actitud activa, manipulando e interpretando imágenes y otras formas de expresión gráfica acercándose a los símbolos presentes en el entorno.

Principios metodológicos de la etapa

La Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) en España establece una serie de principios metodológicos que deben guiar la práctica educativa en el primer curso de Educación Infantil:

Principio de globalidad: Se promueve un enfoque educativo que integre todas las dimensiones del desarrollo del niño, considerando su bienestar físico, emocional, cognitivo y social de manera integral.

Principio de individualización: Se reconoce la diversidad de los niños y se busca adaptar la enseñanza a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de cada alumno, garantizando así una atención personalizada.

Principio de actividad: Se fomenta la participación activa de los niños en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo el juego como actividad central para explorar, experimentar y construir conocimientos de forma lúdica y significativa.

Principio de globalización e interdisciplinariedad: Se propicia una enseñanza que integre diferentes áreas del conocimiento de manera transversal, permitiendo que los niños establezcan conexiones entre los distintos aprendizajes y comprendan la realidad de manera holística.

Principio de socialización: Se valoran las relaciones sociales como un aspecto fundamental del desarrollo infantil, por lo que se promueve el trabajo cooperativo, el respeto mutuo y la convivencia democrática en el aula.

Principio de contextualización: Se reconoce la importancia de situar el aprendizaje en contextos significativos y relevantes para los niños, como su entorno familiar, su comunidad y sus experiencias cotidianas, para favorecer su comprensión y aplicación práctica.

Principio de evaluación continua y formativa: Se considera la evaluación como un proceso integral y continuo que permite recoger información sobre el desarrollo y los progresos de los niños, con el fin de ajustar la intervención educativa y ofrecerles el apoyo necesario para su desarrollo óptimo.

Metodología

La metodología empleada en esta propuesta de intervención se basa en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), que busca aprovechar el juego como una herramienta pedagógica para el desarrollo integral de los niños. Se incorporan diversos estilos de enseñanza que promueven la participación activa, la colaboración y el aprendizaje significativo:

- **Enfoque Lúdico:** Se emplea el juego como eje central de las actividades de aprendizaje. A través de juegos didácticos, canciones y actividades prácticas, los niños exploran conceptos relacionados con los transportes de manera divertida y motivadora.
- **Aprendizaje Activo:** Se promueve la participación activa de los niños en su propio proceso de aprendizaje. Mediante la experimentación, la exploración y la resolución de problemas dentro del contexto del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales de manera práctica y significativa.
- **Trabajo en Equipo:** Se fomenta el trabajo colaborativo entre los niños, asignándoles roles y responsabilidades dentro de las dinámicas lúdicas. A través de actividades en grupo, los niños aprenden a cooperar, a compartir conocimientos y a comunicarse de manera efectiva con sus compañeros.

Temporalización

La temporalización de las sesiones en esta propuesta de intervención educativa se ha basado en la división de las clases en tres partes: la puesta en marcha, la parte principal y la parte final. Se ha buscado ajustar el tiempo disponible para garantizar que todas las actividades planificadas pudieran ser realizadas de manera efectiva.

Esta propuesta se ha llevado a cabo durante un período de una semana, donde se han programado en una sesión por día, cada una con una duración entre 50/90 minutos. Se ha tenido en cuenta la disponibilidad de recursos materiales y espaciales para adaptar cada actividad a estas circunstancias.

Actividades y situaciones de enseñanza-aprendizaje

Tabla 3 *Desarrollo de la primera sesión*

| |
|--|
| 1ª Sesión: Introducción a los transportes |
| Puesta en marcha |
| <p>Para comenzar les preguntaremos a los alumnos qué conocimientos previos tienen sobre los medios de transporte. Partiremos de estos para realizar diferentes cuestiones e ir introduciendo a los alumnos en esta temática. Algunas de las cuestiones serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">● ¿Qué medios de transporte conocéis?● ¿En qué medios de transporte habéis viajado?● ¿En qué medio de transporte venís al colegio?● ¿Cuál es el medio de transporte que más os gusta? <p>Posteriormente enseñaremos imágenes de los diferentes medios de transporte con los que trabajaremos para que los discentes los vayan interiorizando y conociendo en mayor medida.</p> |
| Actividad principal |
| <p>En la actividad principal comenzaremos con una canción, la cual habla de los diferentes medios de transporte que conocemos hoy en día. Esta la acompañaremos de un baile para animar a los estudiantes y conozcan los movimientos que se asocian a los diferentes medios de transporte. (https://youtu.be/8ac31Ae9sew).</p> <p>Posteriormente los alumnos se sentarán cada uno en su mesa correspondiente y se prepararán para decorar cada uno de ellos su medio de transporte que será</p> |

dado por las docentes, también se les otorgará diferentes recursos materiales para poder caracterizar su vehículo como ellos consideren, haciendo uso de su creatividad (Anexo I). Para finalizar las maestras les pondrán un hilo para crear un collar con su dibujo personalizado y así poder utilizar este recurso creado para las demás sesiones planteadas.

Asamblea final

Para concluir con la sesión se enseñaran los collares creados y se comentará qué tipo de medio de transporte tiene, por dónde circula, si lo han utilizado en algún momento de su vida y los alumnos contarán porqué han decidido decorarlo de esta manera.

Al finalizar esta sesión, los estudiantes habrán adquirido un conocimiento básico sobre los diferentes medios de transporte. Esta base es fundamental para la próxima sesión, donde comenzaremos a explorar las señales de tráfico. Entender cómo se utilizan y respetan las señales es esencial para un uso seguro de los medios de transporte, conectando de manera integral el conocimiento adquirido sobre los vehículos con las normas viales que los regulan.

Tabla 4 *Desarrollo de la segunda sesión*

| |
|---|
| 2ª sesión: Conocemos las señales |
| Puesta en marcha |
| Para comenzar esta sesión se realizarán diferentes preguntas a los alumnos sobre las señales que conocen, haciendo uso de imágenes para que los alumnos relacionen su representación con el significado que estas tienen. |

Posteriormente se hablará de la importancia de la educación vial, y cómo ellos la llevan a cabo en su día a día, como por ejemplo, cruzar por los pasos de peatones, cruzar de la mano con sus padres, respetar los semáforos, atender a la señalización de la policía, abrocharse los cinturones del coche.

Actividad principal

Se realizarán diferentes juegos sobre las señales que hemos aprendido durante la puesta en marcha. Esto se llevará a cabo a través de diferentes rincones, donde se situarán los siguientes juegos (Anexo II):

Memory: esta dinámica consiste en encontrar pares de señales de tráfico idénticas en un conjunto de tarjetas boca abajo, los discentes deberán hacer uso de la memoria y la concentración para poder recordar dónde se encuentra cada una de las señales para poder emparejarlas correctamente.

Alfombra interactiva: en este juego práctico, se aprovechará una alfombra con representaciones de carreteras para enseñar a los alumnos las señales de tráfico. Se colocarán pequeñas señales a lo largo de estas carreteras simuladas, permitiendo a los alumnos circular con un coche de juguete mientras respetan las indicaciones de las señales.

Puzle de señales: los estudiantes deberán armar puzzles que representen señales de tráfico conocidas, utilizando piezas de puzzle que contienen fragmentos de cuatro señales distintas.

Semáforo: un participante asume el papel del "semáforo" y se coloca frente a los demás jugadores, que forman una fila. El "semáforo" cambiará de color, rojo, amarillo y verde, indicando a los jugadores cómo actuar: detenerse ante el rojo, prepararse para detenerse con el amarillo y avanzar con el verde. Los jugadores deben seguir las indicaciones del "semáforo", ajustando su movimiento de acuerdo al color mostrado. El "semáforo" cambia los colores de manera

aleatoria, y los jugadores deben estar atentos y responder rápidamente a los cambios.

Asamblea final

Para concluir la sesión se recordarán las diferentes señales de tráfico que hemos aprendido. Se repasarán sus formas, colores y significados, asegurándonos de que todos estén familiarizados con ellas.

Posteriormente se contará el cuento de “Foro, Lino y Desi” (Anexo III) que habla de la importancia de la educación vial y de seguir las instrucciones que nos dan los adultos, los policías de tráfico, las señales, los semáforos, entre otras cosas.

Después de aprender sobre las señales de tráfico y su importancia, los estudiantes estarán preparados para aplicar este conocimiento en un contexto matemático. En la siguiente sesión, utilizaremos lo aprendido sobre las señales y el movimiento de los transportes para reforzar conceptos numéricos y secuenciales. Este enfoque ayudará a los alumnos a ver la relación entre las señales viales y las actividades cotidianas, como contar y ordenar objetos.

Tabla 5 *Desarrollo de la tercera sesión*

3ª sesión: Matemáticas con transportes

Puesta en marcha

Para iniciar cada alumno recibirá un aro y, moviéndose por el aula, se pondrá la canción "El Auto de Papá". Recordando algunas situaciones relacionadas con los

vehículos y las señales de tráfico, deberán circular por el aula sin chocarse con los obstáculos y respetando las señales que observen.

Tras esto explicaremos los diferentes juegos que llevaremos a cabo en la actividad principal a través de espacios (Anexo IV).

Actividad principal

Repasamos los números: los alumnos con ayuda de alguno de los transportes que se tienen en el aula, irán repasando la forma que tienen los números que ya conocen. Estos estarán pegados en la pared y escritos en una cartulina grande.

Contamos transportes: en un folio les se pondrán diferentes puntos (1,2,3 o 4) y los alumnos deberán contar los puntos y coger los coches correspondientes a estos puntos, reforzando el conteo de los números que ya conocen.

Secuencias de transportes: en un folio se colocarán diferentes secuencias de transportes con ayuda de imágenes (coche/coche/tren/coche) y los alumnos deberán realizar los patrones que pone en la ficha, practicando así el reconocimiento de secuencias y patrones.

Ordenamos transportes: se proporcionarán a los alumnos transportes de diferentes tamaños y los discentes deberán ordenarlo de diferentes maneras, por colores, por tamaños y por clases de transportes

Asamblea final

Para finalizar la sesión contaremos a los alumnos el cuento de “Chus, el autobús” (Anexo V) de esta manera los discentes acabarán la clase de manera más relajada tras haber realizado los espacios.

Habiendo trabajado con los números y los transportes, los estudiantes han practicado el conteo, la secuenciación y el reconocimiento de patrones. Estos mismos transportes y números serán una base sólida para la siguiente sesión, donde aplicaremos estas habilidades en un contexto lingüístico. Los alumnos usarán sus conocimientos matemáticos previos para entender y organizar historias relacionadas con los transportes, fomentando así una comprensión más profunda y multidisciplinaria.

Tabla 6 *Desarrollo de la cuarta sesión*

| |
|--|
| 4ª sesión: Lingüística con transportes |
| Puesta en marcha |
| <p>Para comenzar la sesión contaremos el cuento de “Fructuoso, el más rumboso”(Anexo VI). Este relato trata sobre la importancia de abrocharse el cinturón y qué puede suceder si no lo haces.</p> <p>Posteriormente, se proporcionará a los alumnos una hoja con diferentes imágenes de los personajes del cuento y de otros que no aparecen en él y se pedirá a los discentes que ordenen cuáles aparecen la historia. Esto nos ayudará a observar su comprensión lectora y a mejorarla.</p> |
| Actividad principal |
| <p>Los alumnos deberán realizar una ficha con diferentes rutas de transportes, que constan de líneas diagonales para los barcos, líneas curvas para los aviones y líneas rectas para los coches. Los estudiantes deberán seguir estas trayectorias para trabajar la grafomotricidad. Cuando terminen podrán colorear los transportes (Anexo VII).</p> |

Asamblea final

Terminaremos con una canción sobre los medios de transporte, que cuenta las partes que tienen estos, como por ejemplo las ruedas, los limpiaparabrisas, las puertas, entre otros.

<https://youtu.be/71fbx-fIOZg>

Con una comprensión reforzada de los transportes a través de actividades lingüísticas, los estudiantes estarán listos para integrar todo lo aprendido en un circuito práctico. La última sesión permitirá a los alumnos aplicar de manera lúdica y activa todos los conocimientos adquiridos sobre medios de transporte, señales de tráfico, y habilidades matemáticas y lingüísticas, culminando en una experiencia integral y práctica que consolidará su aprendizaje. Además, esta sesión servirá como una evaluación final para verificar si han comprendido todos los conceptos trabajados a lo largo del proyecto, asegurando que los objetivos educativos se hayan alcanzado de manera efectiva.

Tabla 7 *Desarrollo de la quinta sesión*

5ª sesión: Circuito final

Actividad principal

La sesión final consistirá en un circuito (Anexo VIII) donde los alumnos podrán poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de las sesiones sobre transportes. Comenzaremos creando un punto de partida utilizando diferentes churros para marcar el inicio del recorrido.

Para la elaboración del circuito, se hará uso de una variedad de materiales disponibles en el centro, como espalderas, churros, bloques de poliespan, tablas, ladrillos, pelotas, bancos y colchonetas. Estos materiales se colocarán estratégicamente para simular un recorrido para los medios de transporte, creando un entorno interactivo y divertido para los discentes.

Cada alumno llevará puesto su collar caracterizado con el medio de transporte que crearon en la primera sesión, lo que les proporcionará un sentido de identidad y pertenencia durante el recorrido. A medida que avancen, los alumnos deberán respetar las diferentes señales que encuentren en el circuito, aplicando los conocimientos adquiridos sobre seguridad vial y normas de tráfico.

Durante el recorrido, los alumnos tendrán la oportunidad de experimentar de manera práctica los conceptos de las sesiones anteriores, como reconocer los medios de transporte, seguir las señales de tráfico, respetar semáforos y practicar la coordinación motora al superar los diferentes obstáculos.

Al finalizar el circuito, se les entregará a los alumnos un carnet de conducir (Anexo IX) como reconocimiento por haber completado exitosamente el recorrido. Este carnet simboliza que han adquirido los conocimientos necesarios sobre los medios de transporte y la seguridad vial.

Recursos: materiales, temporales, humanos y espaciales

Tabla 8 *Recursos materiales de la primera sesión*

| 1ª Sesión: Introducción a los transportes |
|---|
| Materiales: Imágenes de medios de transporte, papel, lápices de colores, hilos para collares. |
| Temporales: 1 hora de clase. |

Humanos: Tutora, alumnos, alumna en prácticas.

Espaciales: Aula habitual de los alumnos.

Tabla 9 *Recursos materiales de la segunda sesión*

| 2ª Sesión: Conocemos las señales |
|--|
| Materiales: Imágenes de señales de tráfico, juegos de memoria, alfombra interactiva, puzzles, semáforo, cuento de “Foro, Lino y Desi” (Anexo III). |
| Temporales: 1 hora de clase. |
| Humanos: Tutora, alumnos, alumna en prácticas. |
| Espaciales: Aula habitual de los alumnos. |

Tabla 10 *Recursos materiales de la tercera sesión*

| 3ª Sesión: Matemáticas con transportes |
|--|
| Materiales: Transportes de juguete, números en cartulina, fichas con secuencias de transporte, cuento de “Chus el autobús”(Anexo V). |
| Temporales: 1 hora de clase. |
| Humanos: Tutora, alumnos, alumna en prácticas. |

Espaciales: Aula habitual de los alumnos.

Tabla 11 *Recursos materiales de la cuarta sesión*

| 4ª Sesión: Lingüística |
|--|
| Materiales: Cuento "Fructuoso, el más rumboso" (AnexoVI), imágenes de los personajes, fichas con rutas de transportes. |
| Temporales: 1 hora de clase. |
| Humanos: Tutora, alumnos, alumna en prácticas. |
| Espaciales: Aula habitual de los alumnos. |

Tabla 12 *Recursos materiales de la quinta sesión*

| 5ª Sesión: Sesión final - Circuito de Transportes |
|--|
| Materiales: Espalderas, churros, bloques de poliespan, tablas, ladrillos, pelotas, bancos, colchonetas, collares de transporte, carnets de conducir. |
| Temporales: 1 hora de clase. |
| Humanos: Tutora, alumnos, alumna en prácticas. |
| Espaciales: Sala polivalente de psicomotricidad o exterior (si el clima lo permite). |

Evaluación

Criterios de evaluación: Para la evaluación se ha utilizado una tabla que tiene en cuenta los estándares de aprendizaje evaluables y los objetivos propuestos para la intervención. Cada objetivo se ha puntuado del 1 al 5, siendo 5 la nota más alta. Los criterios de evaluación específicos se detallan en el Anexo X y se basan en el grado de cumplimiento de los objetivos por parte de los alumnos, tales como la comprensión de conceptos, la habilidad para aplicarlos en actividades prácticas, la creatividad, las habilidades matemáticas, las artes plásticas, la psicomotricidad y la grafomotricidad.

Elementos del proceso de evaluación:

Qué evaluar: Se evaluarán tanto los conocimientos teóricos como las habilidades prácticas adquiridas por los alumnos durante las sesiones. Esto incluye la comprensión de los medios de transporte, las señales de tráfico, los conceptos matemáticos relacionados con los transportes, las habilidades lingüísticas, y la capacidad de aplicar estos conocimientos en situaciones prácticas como el circuito final.

Cómo evaluar: La evaluación se realizará mediante la observación directa, el análisis de trabajos y actividades realizadas por los alumnos, y la aplicación de pruebas formativas. Se utilizará una combinación de evaluaciones cualitativas y cuantitativas para obtener una visión completa del progreso de los alumnos. También se ha creado un Excel donde se han puntuado los diferentes contenidos de las sesiones (matemático, creatividad, artes plásticas, psicomotricidad y grafomotricidad) del 1 al 5.

Cuándo evaluar: La evaluación se llevará a cabo de manera continua a lo largo de las sesiones. Se realizarán evaluaciones formativas durante cada actividad para monitorear el progreso y realizar ajustes necesarios. Al final del período de prácticas, se llevará a cabo una evaluación sumativa para medir el cumplimiento de los objetivos generales, especialmente durante el circuito final.

Quién evalúa: La evaluación será realizada principalmente por la profesora auxiliar y la tutora del aula. La colaboración entre ambas permitirá una evaluación más completa y precisa del desempeño de los alumnos. Además, se incentivará la autoevaluación y la coevaluación entre los estudiantes para promover la reflexión sobre su propio aprendizaje.

Modelo de evaluación: Se utilizará un modelo de evaluación formativo y sumativo. La evaluación formativa permitirá realizar ajustes en tiempo real y proporcionar retroalimentación continua a los alumnos, mientras que la evaluación sumativa proporcionará una medida final del logro de los objetivos al término de las sesiones.

Tiempos: La evaluación formativa se realizará de manera continua durante cada sesión de clase y en actividades específicas. La evaluación sumativa se llevará a cabo al final de cada unidad temática o período de prácticas, con una revisión integral de los objetivos y estándares de aprendizaje evaluables.

Instrumentos y técnicas:

Instrumentos: Se utilizará una tabla de evaluación. Este instrumento permitirá una evaluación estructurada y coherente de los diferentes aspectos del aprendizaje.

Técnicas: Las técnicas de evaluación incluirán la observación directa, el análisis de trabajos y proyectos, pruebas orales y escritas. La observación directa permitirá evaluar el comportamiento y las habilidades prácticas en tiempo real, mientras que las pruebas y análisis de trabajos proporcionarán información sobre el conocimiento teórico y la capacidad de aplicación.

Resultados de la evaluación

Conocimiento de los medios de transporte: al final de la primera sesión, la mayoría de los alumnos pudieron nombrar y reconocer casi todos los medios de transporte. Algunos de los discentes hicieron los siguientes comentarios:

- “Me gustan los trenes porque son muy largos.”
- “He viajado en coche y en avión, el avión va muy rápido.”

Comprensión de las señales de tráfico: en la segunda sesión, los estudiantes demostraron un buen entendimiento de las señales de tráfico. Durante los diferentes juegos como el memory la mayoría de los alumnos lograron emparejar correctamente las señales y saber que significado tiene cada una de ellas. Los alumnos añadieron ciertos comentarios en la asamblea final:

- “Esta señal es de stop, hay que parar el coche.”
- “Cuando el semáforo está en verde se puede pasar.”

Aplicación de conceptos matemáticos: durante la tercera sesión, los estudiantes pudieron contar, ordenar y secuenciar los transportes correctamente. En las observaciones se incluyeron:

- “Tengo tres coches, uno rojo, uno azul y uno verde.”
- “El tren es más largo que el coche, lo pongo al final.”

Desarrollo de habilidades lingüísticas: en la cuarta sesión, los alumnos mostraron una mejor comprensión lectora al identificar correctamente los personajes del cuento, indicando que hacía cada personaje durante este. Además desarrollaron la grafomotricidad siguiendo las rutas en sus fichas. Comentarios como:

- “Fructuoso siempre se abrocha el cinturón para estar seguro.”
- “Este avión vuela por la línea curva entre las nubes.”

Aplicación Práctica en el Circuito: durante la quinta sesión, los estudiantes aplicaron con éxito sus conocimientos teóricos en el circuito práctico, respetando las señales y completando el recorrido. La entrega de carnets de conducir fue un éxito y los alumnos mostraron gran entusiasmo:

- “Me encanta mi carnet de conductor, ya sé cómo seguir las señales.”
- “El circuito fue divertido, ¡no choqué con nadie!”

Conclusiones tras la intervención

Objetivo General:

El objetivo de fomentar el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en el contexto educativo se ha cumplido de manera satisfactoria. Durante las sesiones de juego, se ha promovido la interdependencia positiva entre los estudiantes, incentivando el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Objetivos Específicos:

1. Fomentar la colaboración entre los niños para compartir conocimientos y experiencias durante las actividades de juego:

Se ha logrado promover la colaboración entre los niños, quienes han mostrado disposición para compartir conocimientos y experiencias durante el juego. Esta colaboración ha enriquecido el proceso de aprendizaje, permitiendo que los niños se apoyen mutuamente y construyan conocimientos de manera conjunta.

2. Estimular la creatividad y el pensamiento divergente al explorar y buscar diversas soluciones a los desafíos planteados dentro del contexto del juego:

Los niños han demostrado un desarrollo significativo en la creatividad y el pensamiento divergente durante las actividades de juego. Han explorado diversas soluciones a los desafíos planteados, lo que indica un avance en su capacidad para pensar de manera flexible y creativa.

3. Promover el trabajo en equipo, asignando roles y responsabilidades dentro de las dinámicas lúdicas para que los niños aprendan a cooperar y trabajar en grupo:

La asignación de roles y responsabilidades dentro de las dinámicas lúdicas ha fortalecido el trabajo en equipo entre los niños. Han aprendido a cooperar y a trabajar en grupo de manera efectiva, reconociendo la importancia de cada miembro del equipo y comprendiendo cómo sus acciones individuales afectan al éxito del grupo.

4. Desarrollar habilidades sociales como la comunicación, el respeto y la empatía, enseñando a los niños a interactuar de manera constructiva y respetuosa durante el juego:

Durante la intervención, se ha observado un progreso significativo en el desarrollo de habilidades sociales entre los niños. Han aprendido a comunicarse de manera efectiva, a respetar las opiniones y contribuciones de los demás, y a mostrar empatía hacia sus compañeros. Esta interacción constructiva durante el juego ha creado un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor.

5. Fomentar el desarrollo de vínculos afectivos entre los niños, promoviendo actitudes positivas hacia sus compañeros y creando un ambiente de apoyo mutuo:

La intervención ha contribuido al fortalecimiento de los vínculos afectivos entre los niños. Han generado actitudes positivas hacia sus compañeros y han creado un ambiente de apoyo mutuo, donde se sienten seguros para expresarse y participar activamente en el juego. Esta

conexión emocional entre los niños ha enriquecido su experiencia educativa y ha promovido un sentido de pertenencia y comunidad en el aula.

6. Cultivar una actitud democrática y participativa, donde los niños se sientan motivados y comprometidos con su propio aprendizaje dentro del contexto del juego:

Los niños han mostrado una actitud democrática y participativa durante las sesiones de juego. Se han sentido motivados y comprometidos con su propio aprendizaje, demostrando una disposición activa para participar en las actividades propuestas y contribuir al desarrollo del grupo. Esta actitud participativa ha favorecido un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante.

Líneas de futuro para seguir trabajando esta temática

1. Ampliación del proyecto a más sesiones: extender el proyecto a más sesiones, incluyendo visitas a lugares reales relacionados con el transporte, como estaciones de tren, aeropuertos o paradas de autobús, para proporcionar experiencias de aprendizaje más ricas y contextualizadas.
2. Integración con otras áreas curriculares: incorporar el tema de los transportes y la educación vial en otras áreas curriculares de manera lúdica. Por ejemplo, en ciencias sociales, se pueden contar historias sobre diferentes ciudades y los medios de transporte que usan. En tecnología, se pueden usar bloques de construcción para hacer carreteras y circuitos, integrando el juego con el aprendizaje sobre las normas de tráfico y los diferentes vehículos.
3. Uso de tecnologías educativas: implementar herramientas digitales y aplicaciones educativas apropiadas para la edad que simulen escenarios de tráfico y transporte. Aplicaciones con juegos interactivos donde los niños puedan aprender sobre señales de tráfico, cómo cruzar la calle de manera segura, y los diferentes tipos de vehículos. Estas herramientas permitirán a los niños interactuar con el contenido de manera virtual y práctica, haciendo el aprendizaje más atractivo.
4. Proyectos Colaborativos: fomentar proyectos colaborativos entre los estudiantes, donde puedan trabajar en equipo para diseñar maquetas de ciudades con sus construcciones, aplicando los conocimientos adquiridos y desarrollando habilidades de trabajo en grupo.

CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES

En conclusión, a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado se ha desarrollado una intervención educativa basada en el aprendizaje a través del juego en el contexto de la Educación Infantil. Mediante la implementación de esta propuesta, se ha buscado fomentar el conocimiento y la comprensión de los medios de transporte, así como desarrollar habilidades prácticas relacionadas con la educación vial y la seguridad en el tráfico, integrando el aprendizaje de manera lúdica y práctica.

A través de esta intervención, se ha podido observar cómo los niños han experimentado un mayor interés y entusiasmo hacia el aprendizaje. Las actividades lúdicas, como las canciones, juegos y dinámicas grupales, han promovido la participación activa y la colaboración entre los alumnos, creando un ambiente de aprendizaje favorable y enriquecedor.

Los beneficios y ventajas de esta intervención educativa se sustentan en la evidencia teórica y práctica recopilada, que respalda la idea de que el aprendizaje basado en el juego promueve un mayor compromiso y participación activa de los estudiantes en Educación Infantil. La fundamentación teórica ha proporcionado una base sólida para comprender y explicar los mecanismos a través de los cuales el juego impacta positivamente en el aprendizaje de los niños.

En cuanto a los objetivos planteados en este TFG, se puede afirmar que se han cumplido de manera satisfactoria, demostrando el éxito de esta propuesta de intervención educativa basada en el aprendizaje a través del juego.

Objetivo general: Implementar una propuesta de intervención educativa basada en el juego en Educación Infantil, con el fin de aprovechar los beneficios y ventajas de esta metodología para el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Este objetivo se ha cumplido mediante una exhaustiva investigación sobre el aprendizaje basado en el juego y la recopilación de evidencias de su efectividad en el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Además, se ha diseñado y puesto en práctica una propuesta de intervención educativa basada en esta metodología, brindando a los alumnos la oportunidad de participar activamente en actividades lúdicas, promoviendo así el desarrollo cognitivo, social y emocional.

Objetivos Específicos:

1. **Investigar los factores que influyen en la efectividad del juego en Educación Infantil.** Este objetivo se ha logrado a través de una revisión exhaustiva de la literatura existente y la identificación de los elementos clave que contribuyen a la efectividad del juego en el contexto educativo infantil. Se han analizado aspectos como la participación activa, el entorno de aprendizaje y la adecuación de los materiales didácticos.
2. **Identificar y analizar las dificultades que pueden surgir durante la implementación del juego en Educación Infantil.** Se han identificado diversas dificultades potenciales, como la gestión del tiempo, la disponibilidad de recursos materiales y la diversidad en los niveles de desarrollo de los alumnos. Para cada una de estas dificultades, se han propuesto estrategias y medidas preventivas, asegurando así una implementación efectiva y sin contratiempos.
3. **Evaluar los resultados de investigaciones previas sobre el juego y analizar cómo se pueden aplicar estos hallazgos a la puesta en práctica de la intervención.** Mediante la evaluación de investigaciones previas, se han extraído conclusiones relevantes que se han aplicado en el diseño e implementación de la propuesta. Los hallazgos han sido fundamentales para ajustar las actividades y garantizar que se maximicen los beneficios del juego en el aprendizaje infantil.
4. **Diseñar e implementar una propuesta basada en el juego en Educación Infantil.** Este objetivo se ha cumplido mediante la creación y ejecución de una serie de actividades lúdicas que han permitido a los niños interactuar, explorar y aprender de manera divertida y significativa. La propuesta ha sido implementada con éxito, mostrando resultados positivos en términos de motivación, participación y adquisición de conocimientos.

Esta experiencia de investigación me ha permitido adquirir conocimientos sólidos sobre el Aprendizaje Basado en el Juego y su aplicación en el ámbito de la Educación Infantil. Además, el diseño e implementación de una propuesta de Aprendizaje Basado en el Juego en un aula de Educación Infantil ha fortalecido mis habilidades de programación educativa, considerando el desarrollo integral del alumnado y adaptando las actividades a sus necesidades y características.

BIBLIOGRAFÍA

Baroja Benlliure, V., & Sebastián i Obrador, E. Ma. (1996). *Unidades didácticas para secundaria IV. Jugar, jugar, jugar*. Zaragoza, España: INDE Publicaciones.

Contreras, R. S., & Eguia, J. L. (Eds.). (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Institut de la Comunicació: Universitat Autònoma de Barcelona.

Díaz, H. Á. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.

Fernández, M. (2023). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física, una propuesta de intervención educativa*. Universidad de Valladolid.

Fernández, M. (2024). *Marta Fernández Torrejón (Memoria practicum II)*. Universidad de Valladolid.

Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (24), 41-51.

Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa*. Barcelona: Graó.

Gómez, J. F. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5-13.

Herranz, P. (2013). Teorías y desarrollo del juego. En P. Herranz & P. Sierra (Dirs.), *Psicología Evolutiva I. Volumen II. Desarrollo social* (pp. 225-247). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Huizinga, J. (1984). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. En *Homo ludens* (pp. 11-42). Madrid: Alianza Editorial.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

Lunacreciente. (2015). *La Canción De Los Transportes para Niños - Canciones Infantiles - Videos Educativos Lunacreciente* [Video]. YouTube.

Pampín, L. (2020). *Luli Pampín - LAS RUEDAS DEL AUTOBUS - Official Video* [Video]. YouTube.

Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. A. Moreno (Coord.), *Aprendizaje a través del juego* (pp. 11-31). Málaga: Aljibe.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño* (Ed. renovada). Ediciones Morata.

Ramírez González, J. M., & Thomas Harvey, R. E. (1991). *Fundamentos de pedagogía Scout*. San José, Costa Rica: EUNED.

Salazar Salas, C. G. (2012). Juegos: tipos y características. *Revista Educación, 24*(2), 165–174. <https://doi.org/10.15517/revedu.v24i2.481>

Sánchez, L. (2017). *Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico a través del Aprendizaje basado en juego*. Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A.

Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*.

Viciano, V., & Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno (Coord.), *Aprendizaje a través del juego* (pp. 6).

ANEXOS

Anexo I: Transporte creado por los discentes



Anexo II: Juegos sobre las señales



Anexo III: Cuento Foro, Lino y Desi



Anexo IV: Juegos de transportes con matemáticas



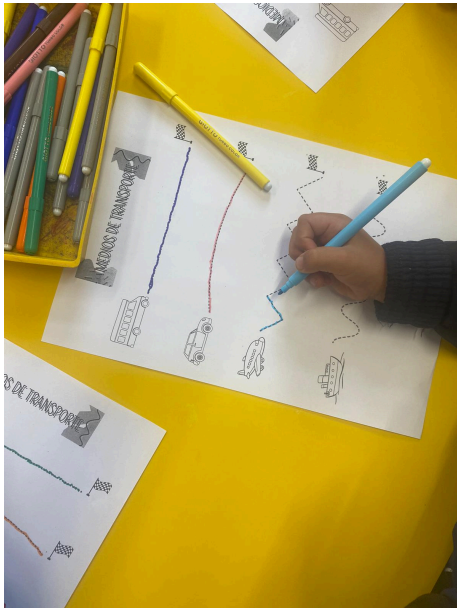
Anexo V: Cuento de Chus el autobús



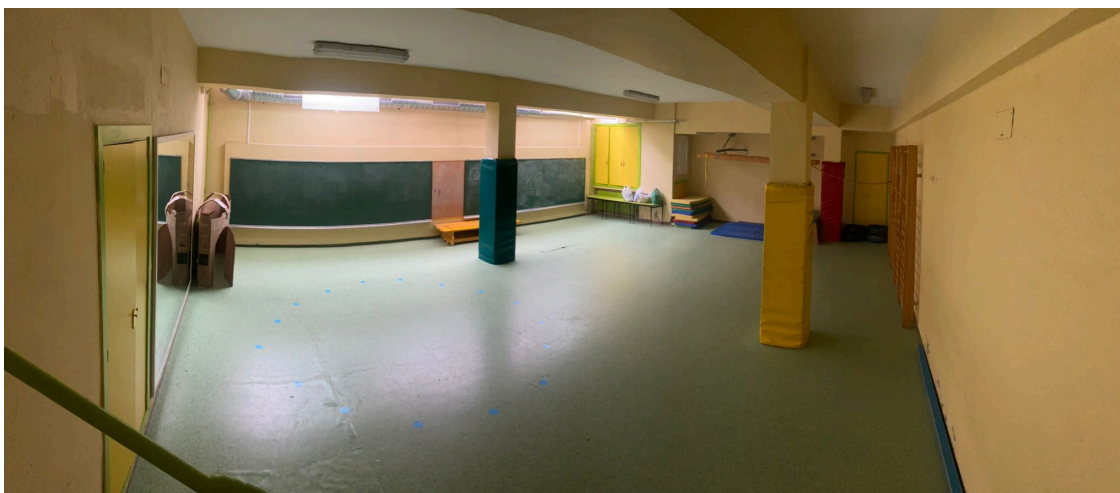
Anexo VI: Cuento de Fructuoso el más rumbo



Anexo VII: Grafomotricidad



Anexo VIII: Lugar del circuito y materiales necesarios para este



Anexo IX: Carnet de conducir para los alumnos.



Anexo X: Evaluación de la intervención docente

Tabla 13 *Evaluación de la intervención docente*

| Objetivo Específico | Indicador de logro | Criterios de Evaluación | Puntuación 1-5 |
|--|--|--|--|
| Fomentar la colaboración entre los niños para compartir conocimientos y experiencias durante las actividades de juego. | Participación activa en actividades de juego colaborativo. | Observa si los niños participan activamente, comparten conocimientos y experiencias. | 1: No participa, 2: Participa ocasionalmente 3: Participa regularmente 4: Participa activamente 5: Lidera y fomenta la participación de otros |
| Estimular la creatividad y el pensamiento divergente al explorar y buscar diversas soluciones a los desafíos planteados dentro del contexto del juego. | Capacidad para proponer múltiples soluciones creativas. | Evalúa la variedad y originalidad de las soluciones propuestas durante el juego. | 1: No propone soluciones 2: Propone pocas soluciones 3: Propone soluciones comunes 4: Propone soluciones creativas 5: Propone múltiples y originales soluciones. |
| Promover el trabajo en equipo, asignando roles y responsabilidades | Asunción y cumplimiento de roles y | Observa cómo los niños asumen roles y | 1: No asume roles 2: Asume roles pero no coopera |

| | | | |
|---|---|--|--|
| dentro de las dinámicas lúdicas para que los niños aprendan a cooperar y trabajar en grupo. | responsabilidades en el juego. | responsabilidades y cooperan en equipo. | 3: Asume roles y coopera parcialmente 4: Asume roles y coopera bien 5: Asume roles y lidera la cooperación. |
| Desarrollar habilidades sociales como la comunicación, el respeto y la empatía, enseñando a los niños a interactuar de manera constructiva y respetuosa durante el juego. | Calidad de la interacción social y comunicación durante el juego. | Evalúa la efectividad de la comunicación y la muestra de respeto y empatía. | 1: No comunica ni muestra respeto 2: Comunica pero con dificultad y respeto ocasional 3: Comunica de manera básica y muestra respeto 4: Comunica claramente y muestra respeto y empatía 5: Comunica efectivamente y fomenta respeto y empatía. |
| Fomentar el desarrollo de vínculos afectivos entre los niños, promoviendo actitudes positivas hacia sus compañeros y creando un ambiente de apoyo mutuo. | Exhibición de actitudes positivas y apoyo hacia compañeros. | Observa la frecuencia y calidad del apoyo y actitudes positivas entre compañeros | 1: No muestra actitudes positivas, 2: Muestra actitudes positivas ocasionalmente, 3: Muestra actitudes positivas regularmente, 4: Muestra actitudes positivas y apoyo mutuo, 5: Lidera en mostrar actitudes positivas y apoyo mutuo. |
| Cultivar una actitud democrática y participativa, donde los | Participación activa y compromiso en | Evalúa el nivel de participación y compromiso en la | 1: No participa, 2: Participa de manera pasiva, 3: Participa activamente, 4: |

| | | | |
|---|-------------------------------------|---|---|
| niños se sientan motivados y comprometidos con su propio aprendizaje dentro del contexto del juego. | actividades democráticas del juego. | toma de decisiones y actividades del juego. | Participa y motiva a otros, 5: Lidera la participación y compromiso. |
|---|-------------------------------------|---|---|