



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

## **CRECER Y APRENDER JUGANDO**

### **La importancia del juego en la etapa de Educación Infantil**

**TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**AUTOR/A: ANA QUIRCE BERNAL  
TUTOR: LORENZO PÉREZ DIEZ**

**Palencia, 26 junio de 2024**

## **RESUMEN**

En este Trabajo de Fin de Grado se refleja la importancia del juego en el desarrollo de niños de 3 años en un entorno rural. A través de un enfoque teórico y práctico, se analiza la evolución histórica del juego y lo que provoca en el aprendizaje cognitivo, emocional, social y físico.

Se exponen diferentes teorías educativas que destacan el uso del juego como una herramienta fundamental. Además de la importancia de introducir el juego en la Educación Infantil como una herramienta clave, no solo para el desarrollo académico, sino para el crecimiento emocional y social de los niños.

Introducir el juego dentro del currículo educativo es esencial para conseguir mejorar la motivación y el aprendizaje del alumnado con la intención de ofrecerles un enfoque mucho más lúdico y divertido.

La investigación también tiene una propuesta de intervención con nueve actividades, enfocadas a las áreas más trabajadas dentro de esa aula y diseñadas para fomentar el aprendizaje a través del juego, razonando que esta herramienta de aprendizaje sirve para motivar a los alumnos y facilitar su aprendizaje.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, Educación Infantil, inclusión educativa, aprendizaje, interés, motivación, beneficio.

# **ABSTRACT**

This Final Degree Project reflects on the importance of play in the development of 3-year-old children in a rural environment. Through a theoretical and practical approach, it analyses the historical evolution of play and what it provokes in cognitive, emotional, social and physical learning.

Different educational theories are presented that highlight the use of play as a fundamental tool. In addition to the importance of introducing play in Early Childhood Education as a key tool, not only for academic development, but also for the emotional and social growth of children.

Introducing play into the educational curriculum is essential in order to improve the motivation and learning of pupils with the intention of offering them a much more playful and fun approach.

The research also has an intervention proposal with nine activities, focused on the areas most worked on in the classroom and designed to promote learning through play, reasoning that this learning tool serves to motivate students and facilitate their learning.

# **KEY WORDS**

Game, Early Childhood Education, educational inclusion, learning, interest, motivation, Benefit.

*Cuando me preguntan qué hice hoy en la escuela respondo, “solo estuve jugando. Por favor, no me malinterpreten. Para que lo sepan, estoy aprendiendo mientras juego. Estoy aprendiendo a disfrutar y a triunfar en mi trabajo. Hoy soy un niño y mi trabajo es jugar.*

*Anita Wadley (1974)*

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	7
2.	JUSTIFICACIÓN.....	8
3.	OBJETIVOS.....	11
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	12
4.1	Historia del juego.....	12
4.2	Clasificación de los tipos de juegos.....	15
4.3	Conexiones entre el juego y los diferentes tipos de desarrollo.....	18
4.4	Autores que hablan del juego.....	19
4.5	Teorías relacionadas con el juego.....	20
4.6	Aprendizaje basado en el juego.....	23
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	24
5.1	Contexto del centro/entorno educativo.....	25
5.2	Competencias.....	26
5.3	Objetivos.....	27
5.4	Contenidos.....	28
5.5	Metodología.....	29
5.6	Temporalización.....	30
5.7	Actividades.....	30
5.8	Atención a la diversidad.....	39
5.9	Evaluación.....	41
6.	RESULTADOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	43
7.	CONCLUSIONES.....	45
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46
9.	ANEXOS.....	49

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1; Clasificación de los juegos que se pueden usar en Educación Infantil. Fuente; elaboración propia. ....	16
Gráfico 2; Etapas de desarrollo de Piaget. Fuente; elaboración propia. ....	21
Gráfico 3; Zonas de desarrollo de Vygotsky. Fuente; elaboración propia. ....	22
Gráfico 4; Niveles de concreción curricular. Fuente; elaboración propia. ....	23

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1; Historia del juego. Fuente; elaboración propia. ....	14
Tabla 2; Distribución del alumnado. Fuente; elaboración propia. ....	25
Tabla 3; Tutores por ciclos. Fuente; elaboración propia. ....	26
Tabla 4; Temporalización de las actividades. Fuente; elaboración propia. ....	30

## **1. INTRODUCCIÓN**

Diversos autores sugieren que el juego es una actividad innata, fácil de identificar y presente a lo largo de toda la vida humana. Quienes participan en el juego pueden llegar a entender el entorno que los rodea y cómo interactuar con él. A través del juego, exploran sus capacidades, interpretan la realidad, prueban comportamientos sociales, adoptan roles, aprenden reglas y regulan su conducta.

A lo largo de la historia el juego ha estado siempre muy presente en todas las sociedades y culturas y siempre ha cumplido esa función de socialización y aprendizaje, además de ser también un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños.

La infancia es una época muy importante en la vida de cualquier persona, es un periodo en el que se establecen los cimientos para el desarrollo integral de la persona. Dentro de este contexto, el juego aparece como una fuerza poderosa y natural que impulsa el crecimiento cognitivo, emocional, social y físico de los niños/as.

El juego no es solo una simple actividad recreativa, está ligado al aprendizaje y desarrollo humano. A través de diferentes autores y teorías podemos ver que destacan la influencia positiva que tiene el juego en los aspectos clave del crecimiento infantil.

Por esta razón, es fundamental llevar a cabo dentro de las aulas programas basados en el juego, para mejorar los diferentes ámbitos del desarrollo de los niños y así poder aprender de una manera mucho más lúdica.

Una herramienta clave que encontramos dentro de la etapa de Educación infantil es el juego, ya que es fundamental para el desarrollo integral de los niños, obtenemos muchos beneficios de él, como por ejemplo la motivación a la hora de aprender, el interés o la participación. A través del juego los aprendizajes se adquieren de una manera más sencilla y se acaban interiorizando mucho mejor.

## 2. JUSTIFICACIÓN

A la vista de lo leído en el (DECRETO 37/2022) de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León se puede concluir que no hay mucha información del juego dentro de las aulas de Educación Infantil. Los apartados donde se puede leer más nos hablan sobre las metodologías que hay que llevar en el aula o las estrategias metodológicas y técnicas, que sí que le da importancia necesaria ya que nos indica que el juego es la principal técnica para trabajar en estas edades, nos proporciona aprendizaje y disfrute.

Si nos centramos en las diferentes áreas que contiene este Decreto, se puede ver que en el área donde más contenidos podemos leer sobre el juego sería la primera; *Crecimiento en Armonía*, donde se hace referencia a la construcción de la identidad. Esta nos da a entender en alguna ocasión que a través del juego se pueden ir descubriendo sus posibilidades y limitaciones y que se considera una herramienta fundamental donde el alumno puede experimentar con su cuerpo o expresar sus necesidades. Si se analizan las competencias o contenidos encontramos bastantes relacionados con el juego.

En la segunda hay poca información del juego, se pretende trabajar el entorno, pero se centra poco en la metodología del juego. Nos habla del *Descubrimiento y Exploración del Entorno*, relacionado con la naturaleza o las ciencias sociales. Si se centra en el juego podemos ver que es más para el disfrute de actividades al aire libre o en la naturaleza y para la interacción con los demás. No vemos que use el juego como metodología para trabajar esta área.

Y por último en la última de ellas, sí que podemos ver que habla del juego como metodología para aprender en *Comunicación y Representación de la Realidad*. Nos especifica juegos para expresarnos, comunicarnos o trabajar las expresiones.

Actualmente podemos comprobar que dentro de las aulas encontramos muchos alumnos con falta de atención o poca motivación, hay que tener en cuenta que todos avanzamos, y también la manera de los niños/as de aprender, con ello debería de avanzar la manera de enseñar a nuestros alumnos. Es importante tener siempre a los niños motivados dentro del aula, provocarles ese entusiasmo por seguir aprendiendo y usando el juego como metodología dentro de las aulas se puede llegar alcanzar, ya que a través de él además de

divertirnos también podemos aprender. Y es por eso por lo que con esta investigación se pretende conseguir captar la atención y el interés de los alumnos y hacerlo a través de juegos.

La idea central de esta investigación está muy relacionada con mi *Prácticum I*, donde pude conocer un aula de Educación Infantil y las diferentes maneras que existen de enseñar y sin duda la que más me llamó la atención fue la del juego, ya que vi cómo los niños/as a la vez de estar jugando estaban aprendiendo y ellos en muchas ocasiones ni se daban cuenta de que a través de esos juegos estaban incorporando nuevos conocimientos.

Recuerdo que la docente de aquella aula intentaba compaginar siempre la manera de aprender, a través de fichas y del juego. Una niña nunca quería sentarse en su silla para hacer las fichas, pero en el momento que se ponían a hacer cualquier juego relacionado con la ficha que acababan de realizar era la primera que participaba. Cambiaba su manera de ver la actividad y eso me llamaba mucho la atención. La docente no les informaba de que a través de ese juego iban a trabajar los conocimientos de la ficha que acababan de realizar y ellos no se daban cuenta de que, a través de ese juego, mientras se estaban divirtiendo estaban aprendiendo lo que en ese momento estaban trabajando.

En diferentes ocasiones donde la tutora les explicaba la actividad que iban a realizar se escuchaba alguna queja o sonido que indicaba que no apetecía o no había motivación para ello, era en esas situaciones cuando la tutora intentaba cambiarles el chip introduciendo un juego, para ello siempre decía, “bueno primero vamos a jugar a esto” en el momento que escuchaban la palabra jugar sus caras cambiaban por completo.

Por esta experiencia y otra serie de planteamientos que expondré a continuación, mi trabajo de fin de grado trata de la importancia que tiene el juego dentro de un aula de Educación Infantil, me gustaría dar a conocer mucho más que a través del juego se puede aprender también, que no solo aprendemos sentados en el pupitre, si no que con esta herramienta somos capaces de enseñar a los niños/as y que ellos pensando que simplemente están jugando, están aprendiendo igual que si realizarían la ficha sentados en sus mesas, es una metodología muy importante dentro de esta etapa y hay que darle la importancia necesaria, ya que con el juego aprendemos conceptos y contenidos, nos

divertimos, pero también aprendemos a ser mejores personas.

Este proyecto está destinado para un aula del primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil (alumnado de 3 años) y se realiza en un centro educativo que se encuentra en la zona rural. En apartados posteriores se detallará toda la información del centro y del aula donde se realizará la propuesta de intervención.

Dentro de esta investigación podemos encontrar diferentes aspectos relacionados con el tema central que es el juego. Primero, una breve introducción del concepto de juego, sus orígenes e historia, la importancia que tiene dentro de la etapa de Educación Infantil, los diferentes tipos de juego que nos podemos encontrar y cómo el juego nos puede ayudar en el desarrollo infantil. También se hablará de diferentes autores y teorías que nos hablan de la importancia del juego.

Por último, nos encontramos una propuesta de intervención que se realizará dentro del aula anteriormente mencionado, en esta propuesta podemos encontrar un total de 9 actividades donde se trabajan las áreas específicas y que más se trabajan dentro de dicha aula y la herramienta que se usa para mejorar esos conocimientos a través de las actividades es el juego.

En conclusión, este trabajo de fin de grado se presenta como una ayuda para entender la importancia que tiene el juego en dicha etapa. Al tratar este tema, se espera enriquecer la base teórica y ofrecer una parte práctica que promueva un enfoque más consciente para la educación de los niños/as.

### **3. OBJETIVOS**

Los objetivos generales de este proyecto son los siguientes:

- Describir que se entiende por juego y que tipos de juegos existen.
- Reconocer la importancia del juego en el desarrollo del alumnado de Educación Infantil.
- Fomentar el juego como una estrategia didáctica en los espacios educativos para promover los aprendizajes en el alumnado de Educación Infantil.

Por otro lado, como objetivos específicos podemos destacar:

- Especificar la importancia que tiene la herramienta del juego dentro de un aula de Educación Infantil
- Diseñar una propuesta didáctica de aprendizaje basada en el juego para un aula de 3 años.
- Comparar cómo los contenidos trabajados en la propuesta didáctica se adquieren a través del Aprendizaje Basado en el Juego en contraste con un enfoque más tradicional.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antes de centrarme en la información de este apartado respecto a la importancia del juego, primero se va a introducir la palabra que engloba este trabajo de fin de grado, juego. El origen de la palabra proviene del latín; *iocus* y significa diversión o entretenimiento. Con el paso del tiempo dicha palabra ha ido evolucionando y se ha ido adaptando a las diferentes culturas, pero siempre ha mantenido su esencia de actividad lúdica y recreativa.

Es difícil precisar cuándo empezó a usarse dicha palabra, ya que es un término muy antiguo y ha existido desde hace mucho tiempo, lo único que se sabe es que en la antigua Roma ya se usaba el término *iocus* para hacer referencia a las actividades recreativas y de entretenimiento (Vallejo, 1995).

### 4.1 Historia del juego

Desde una perspectiva histórica, la importancia y el papel que tenía el juego se exponen a continuación.

Comenzando por la *Prehistoria*, el juego tenía la función de construir la moral o la justicia, estimuló el desarrollo de la imaginación y el pensamiento abstracto. Es en esta época donde se encuentran evidencias más lejanas del juego. Los juguetes provenían de las tribus primitivas, los cuales construían con vejigas de cerdo o con gargantas de pájaro que llenaban de piedras con la intención de estimular a los más pequeños con el sonido. Según (Megías & Lozano, 2019) el juego en los niños mayores era considerado una preparación para la vida adulta, es decir, los niños contribuían a las tareas de subsistencia que realizaban los adultos.

En la *Época Clásica*, el juego se usaba para adiestrar a la gente a cumplir unas reglas y contribuían al desarrollo físico y creativo. Desarrollaba la competitividad. Según (López de Sosoaga, 2004) en las tumbas del Antiguo Egipto se han encontrado restos que demuestran que el juego de los niños consistía principalmente en imitar las actividades de los adultos, aunque también se observaban pinturas de niños jugando con la pelota. Se han llegado a encontrar restos de juguetes muy parecidos a los actuales e inscripciones que dejan ver que este pueblo practicaba toda clase de juegos al aire libre.

Continuando con la Edad Media, el juego era un distintivo de la posición social. Para la nobleza estaban destinados la caza, la equitación y los torneos. El pueblo llano realizaba juegos relacionados con la actividad diaria; correr, lanzar o danzas. Los niños de esta época jugaban a la guerra tratando de imitar a los mayores. Fabricaban sus propias armas de madera y caña y empezaron a sustituir los juegos habituales por juegos de carácter militar. Según (Huizinga, 1987) el ideal eclesiástico de esta época no permitía la valoración del ejercicio corporal ni la demostración de la fuerza que no sirvieran para la educación noble, sin embargo, el pueblo ignoró esta creencia y siguió jugando.

Durante *el Renacimiento*, el juego se transformó, la infancia pasó a ser una etapa parecida a la adultez. Los niños eran incorporados al mundo laboral lo más rápido posible y el ocio paso a ser algo infructuoso y pecaminoso. Según (López de Sosoaga, 2004) existen pinturas en donde se observan un gran número de juegos populares que se siguen practicando hasta nuestros días. En esta época surge la industria del juguete, al sur de Alemania. No solo eran fabricados para ser utilizados por los niños sino también por los adultos. Según (López de Sosoaga, 2004) la descalificación del juego por parte de las autoridades eclesiásticas llevó a considerar el juego como una actividad no productiva e incluso inútil por no crear bienes ni riqueza y por relacionarse con la festividad y el ocio. Este autor también afirma que la proliferación de los internados acentuó la separación entre juegos de niños y adultos, de niños y niñas, entre clases sociales e incluso entre edades.

En la *Edad Contemporánea*, surgen los folkloristas quienes intentaron recuperar las tradiciones populares y así poder recuperar los juegos. Cuadros como los del pintor Goya nos muestran las costumbres de esta época donde incluyen los juegos y pasatiempos de los niños. Los más practicados eran los de cucañas, columpio, juegos de equilibrio, juegos de imitación, carreras de sacos y balancín. Se caracterizó por una fuerte autoridad paterna y poca empatía por el niño, la represión de los sentimientos personales y una práctica de control de los padres sobre los niños mediante los sentimientos de culpa. Las actividades de juego estaban mucho más relacionadas con el trabajo. Según (Hughes, 2006) se comenzó a ver el juego como fuente de aprendizaje y educación. Motivando a los niños a jugar, los adultos pretendían que estos desarrollasen diversas habilidades y un mayor grado de dominio sobre su ambiente.

Y, para terminar, en la *actualidad*, la necesidad de tener una gran cantidad de juguetes por parte de los niños ha ido aumentando. En pleno siglo XXI los niños tienen montañas de juguetes, los que más predominan son los videojuegos y los ordenadores. Al respecto, (Contreras, 2019) subraya que existen aspectos positivos en el uso de las nuevas tecnologías, como el desarrollo de habilidades complejas relacionadas con la atención, pero estas habilidades también podrían ser desarrolladas en otros entornos.

A modo conclusión, se adjunta una tabla con palabras clave que relacionan el juego en cada época histórica («La historia del juego en la sociedad», 2015).

<b>EPOCA</b>	<b>IMPORTANCIA DEL JUEGO</b>
Prehistoria	Moral / justicia Imaginación y pensamiento abstracto Estimular con el sonido Juegos de preparación para la vida adulta
Época Clásica	Adiestrar y cumplir ordenes Creatividad Imitar actividades de los adultos Juegos al aire libre
Edad Media	Distintivo de la posición social Fabricaban armas con madera y caña Juego militar
Renacimiento	Niños al mundo laboral Industria del juguete Separación de los juegos por sexo y edad
Edad Contemporánea	Poca empatía para el niño Juego como fuente de aprendizaje Juegos de equilibrio, carreras de sacos...
Actualidad	Necesidad de muchos juguetes Desarrollo de habilidades complejas Videojuegos y ordenadores

Tabla 1; Historia del juego. Fuente; elaboración propia.

El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU en noviembre de 1989. Lo podemos encontrar en el Artículo 31, donde especifica que los Estados reconocen el derecho del niño al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes (Unicef, 2006).

En la página web de Unicef (2023) se puede ver la misión que tienen respecto al juego y lo desarrollan de la siguiente manera “Jugar, reír, soñar... Todos los niños tienen el derecho de seguir siendo niños durante toda su infancia. Por ello es muy importante que tengan tiempo y oportunidades para el ocio y las actividades culturales. El juego y el ocio en los niños y las niñas no es algo banal, sino un elemento fundamental de su desarrollo y su socialización y por eso están reconocidos como derechos”

#### **4.2 Clasificación de los tipos de juegos**

Cualquier habilidad se puede desarrollar mejor haciéndolo de manera lúdica porque cualquier tipo de juego se convierte en una nueva oportunidad para aprender. Es por ello por lo que encontramos diferentes tipos de juegos.

En el siguiente gráfico se muestra una clasificación de los tipos de juegos que se pueden usar dentro de un aula de Educación Infantil.

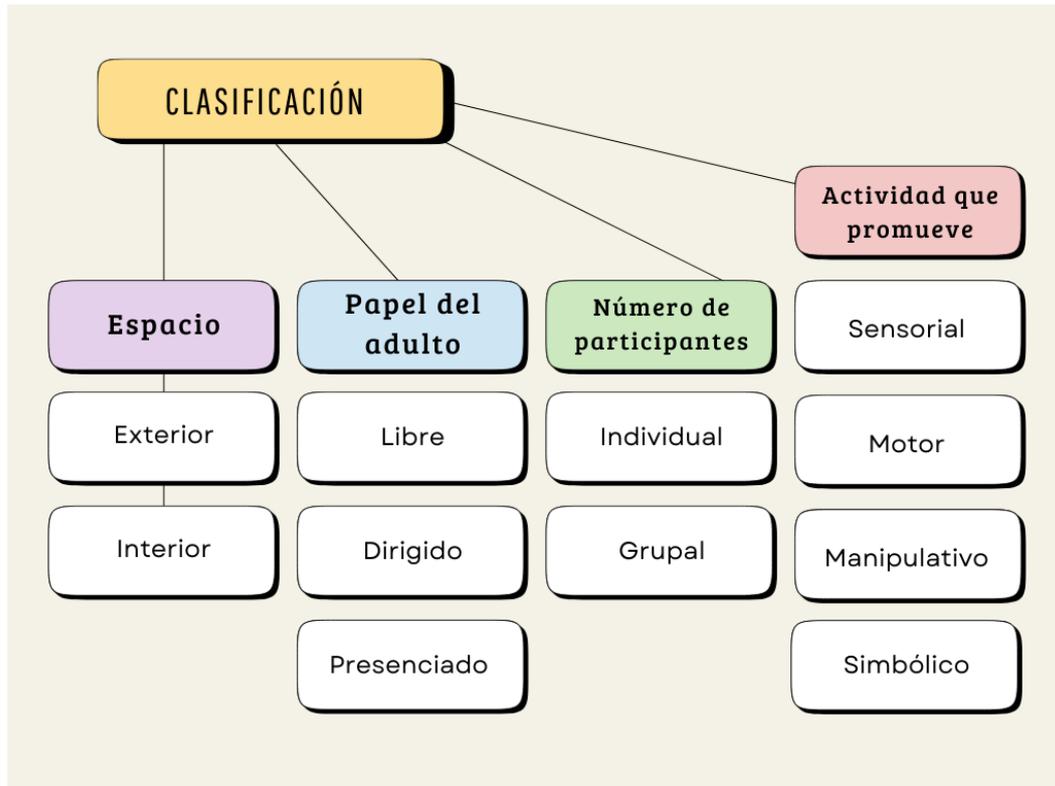


Gráfico 1; Clasificación de los juegos que se pueden usar en Educación Infantil. Fuente; elaboración propia.

En el primer grupo se encuentra el *espacio en el que se realiza* y dentro de estos dos tipos, en el exterior y en el interior. En el primero actividades que se realizan al aire libre donde se promueve el ejercicio físico, gran cantidad de movimiento, la diversión y el poder interactuar con el entorno natural y los juegos de exterior, se realizan dentro de un espacio como por ejemplo un aula, estos se caracterizan por tener movimientos mucho más limitado. En este tipo se pueden realizar físicos y mentales. Son actividades más tranquilas.

Siguiendo por el *papel que desempeña el adulto* existen tres grupos; en el juego libre los niños no tienen ninguna orden o directriz a la hora de jugar, son ellos mismos los que deciden cómo hacerlo, el adulto no está pendiente. El siguiente tipo de juego, el presenciado, donde el adulto sí que interviene proporcionando normas o reglas, indica de qué manera hay que hacerlo y por último el juego presenciado donde el niño puede jugar solo sin ser dirigido por el adulto, pero en todo momento está observando sus actuaciones, en este grupo podríamos meter juegos donde a los alumnos les implique un reto y necesiten tener a un adulto cerca para sentir más seguridad.

Continuando la clasificación con el *número de participantes*, aquí se encuentra el juego individual y el juego por grupos. En el primero el niño juega solo, ya sea con un objeto o con el elemento que quiera, pero no tiene a nadie que esté con él y en el juego grupal los niños interactúan unos con otros, con ellos podemos fomentar la colaboración, la comunicación y el poder relacionarse unos con otros. Con estos tipos de juegos también aprenden a solucionar problemas.

Y, por último, según la *actividad que promueve en el niño*, en este grupo existen cinco tipos. El juego sensorial se usa para estimular los sentidos de los niños, son muy beneficiosos para el desarrollo cognitivo, con estos juegos pueden involucrar la manipulación de diferentes objetos o materiales. Se usan juegos donde se trabaje el sentido con más ímpetu como por ejemplo juegos táctiles, visuales, auditivos, olfativos y gustativos. Un gran ejemplo de juego sensorial sería la caja sensorial.

En los juegos motores se realizan actividades que impliquen a los niños movimientos corporales coordinados y precisos. Suelen ser activos y se promueve la actividad física. Dentro de ellos podemos hablar de los juegos motores finos y los juegos motores gruesos, en los primeros trabajamos a través de movimientos precisos y coordinados como por ejemplo la plastilina y en los gruesos son actividades donde se realizan movimientos más amplios de todo el cuerpo, como correr.

Los juegos manipulativos implican usar las manos para poder manipular objetos pequeños, con este tipo de juego desarrollamos mejor la motricidad fina. Ayudan a mejorar la coordinación mano-ojo y la creatividad. Con estas actividades se busca que el niño use sus dedos y sus manos para construir o moldear.

Y para finalizar explico los juegos de imitación, se requiere que los niños representen acciones o roles que observan en los adultos. Con estos les permite conocer un poco más el mundo que les rodea. Se trabaja mucho la imaginación y la creatividad, pueden usar disfraces o imitar a ser maestros o papás y mamás (Jugando ando, 2019).

### 4.3 Conexiones entre el juego y los diferentes tipos de desarrollo

El juego tiene dos componentes, uno ligado al entretenimiento y otro más educativo. Cuando los niños están jugando se divierten, pero también están aprendiendo aun que ellos no vean esa intención.

El juego genera una zona de desarrollo próximo, permitiendo al niño situarse siempre por encima de su edad real. Dentro del juego se encuentran una variedad de conductas que reflejan diferentes tendencias evolutivas, lo que lo convierte en una fuente crucial para el desarrollo (Vygotski, 2000).

Existe una serie de conexiones entre el juego y los diferentes tipos de desarrollo, estos son la creatividad, el desarrollo social, el desarrollo afectivo-emocional y el desarrollo intelectual.

Empezando con la *creatividad*, los niños necesitan un ambiente y una organización que sea propicia para ello. Al tener un entorno que les pueda fomentar la experimentación o la flexibilidad mental, el juego puede ayudar a potenciar la creatividad. En muchos juegos los niños se encuentran con la resolución de problemas y la toma de decisiones rápidas y esto ayuda para que en la vida real puedan hacerlo de la misma manera que lo hacen con el juego.

Para el *desarrollo social*, el juego estimula la comunicación y la interacción entre los niños y de una manera espontánea está fomentando la cooperación. Poco a poco van adquiriendo habilidades sociales, empiezan a relacionarse unos con otros y aprenden a resolver situaciones o conflictos. A través del juego también aumentan su vocabulario y perfeccionan sus habilidades de comunicación. Se hacen nuevos amigos y con ello se aprende a compartir. Gracias a todas estas situaciones que tienen con el juego, los niños van construyendo su personalidad.

A través del juego los niños pueden llegar a aprender a identificar sus propias emociones, con los juegos de rol exploran los diferentes estados emocionales. A través de esto empiezan con el *desarrollo afectivo-emocional*. El juego tiene una relación muy íntima con este desarrollo, los niños experimentan sus primeras emociones, desarrollan la empatía y regulan sus sentimientos. Al ser una actividad placentera les genera esa satisfacción emocional. Las situaciones espontaneas que se dan con los juegos suelen ser

orientadas por el maestro, quien les enseñan a conocerlas y después a controlarlas.

Con el juego el niño desarrolla las capacidades de pensamiento, es decir el *desarrollo intelectual*, también es un estímulo para la memoria y la atención, estimula la discriminación fantasía realidad y potencia el desarrollo del lenguaje. Primero se estimula el pensamiento simbólico representativo y después el pensamiento reflexivo, que es la capacidad para reflexionar. Les proporciona un contexto donde pueden explorar, experimentar y aprender de una manera activa.

#### **4.4 Autores que hablan del juego**

El juego desde la perspectiva de distintos autores, los cuales consideran un elemento imprescindible en la vida de los seres humanos, pero especialmente en la vida de los niños/as. La mayoría de los autores que están relacionados con la Educación Infantil consideran el juego como una actividad innata, que surge de manera natural. A continuación, voy a exponer diferentes explicaciones de autores y teorías respecto al juego en la etapa de Educación Infantil.

Según Vygotsky, la infancia se caracteriza más por la resolución de situaciones reales que por el juego. No obstante, el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales del niño. Facilita la transición de habilidades inmaduras a maduras al potenciar el desarrollo de capacidades superiores. Esta interacción lúdica no solo fomenta la creatividad y la imaginación, sino que también promueve la resolución de problemas de manera colaborativa, fundamental para el crecimiento integral del niño (Montañés Rodríguez et al., 2000).

Para Piaget, el juego guarda una estrecha relación con el desarrollo cognitivo infantil, funcionando como un catalizador para el crecimiento intelectual. A través de la actividad lúdica, los niños expanden su pensamiento y dominio del lenguaje. Además de su impacto en el ámbito cognitivo, el juego fomenta la socialización entre pares, creando un espacio de confianza, libertad y seguridad donde los niños pueden expresar sus emociones y pensamientos sin miedo ni preocupaciones, fortaleciendo así su desarrollo emocional y social (Dongo M., 2008).

Montessori sostiene que el aprendizaje se logra mediante la participación activa, donde los niños son los principales actores del proceso educativo. Promueve una implicación práctica, especialmente a través del uso de materiales manipulativos, sensoriales y actividades lúdicas, donde las manos juegan un papel fundamental. Este enfoque no solo potencia el desarrollo cognitivo, sino que también fomenta la autonomía y la exploración creativa, proporcionando a los niños una experiencia educativa enriquecedora y significativa (Santerini, 2013).

Rudolf Steiner, reconocido como el fundador de la pedagogía Waldorf, atribuye una significativa relevancia al juego durante los primeros años de vida. Para Steiner, el juego desempeña un papel fundamental en el día a día del niño durante el primer septenio de vida. En esta etapa, el aprendizaje se lleva a cabo principalmente a través de la imitación y la experiencia sensorial, convirtiendo al juego en una herramienta esencial para el desarrollo integral del niño (Barrera et al., 2015).

Según Freinet, el trabajo-juego es una actividad íntimamente relacionada con la vida humana y se practica principalmente durante la infancia. Esta actividad implica la liberación de energía, la creatividad, el uso de habilidades y destrezas, el movimiento y la agilidad, así como la adquisición de conocimientos. Es una actividad que, para Freinet, se lleva a cabo en mayor medida durante la niñez y que involucra la liberación de energía, la creatividad, el desarrollo de habilidades y destrezas, el movimiento y la agilidad física, así como la asimilación de conocimientos y aprendizajes significativos (Copertari, 2019).

El juego, de acuerdo con (Elkonin, 1980), fortalece competencias exclusivamente humanas. Hay facetas del juego que estimulan el desarrollo de las habilidades mentales de los niños. Además, a través del juego, los niños logran liberándose de las limitaciones de la realidad satisfaciendo de manera imaginativa sus deseos, intereses y necesidades,

#### **4.5 Teorías relacionadas con el juego**

A continuación, se presentarán diferentes teorías sobre el juego, comenzando con la de Piaget. Uno de los aspectos más destacados de su teoría es la afirmación de que el niño necesita jugar, ya que es la única forma en que puede interactuar con la realidad. Piaget sugiere que el juego ofrece a los niños la posibilidad de resolver problemas, mejorar habilidades sociales, estimular la imaginación y experimentar diferentes situaciones y

roles. Además, el juego fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, pues los niños deben encontrar soluciones creativas a los desafíos que enfrentan durante el juego. Piaget identificó el desarrollo intelectual y lo dividió en cuatro etapas, distribuyendo los diferentes tipos de juegos según las edades correspondientes a cada etapa. Las etapas del juego según Piaget reflejan las etapas del desarrollo cognitivo de los niños (Bravo & Navarro, 2016) .



Gráfico 2; Etapas de desarrollo de Piaget. Fuente; elaboración propia.

Continuando con las teorías relacionadas con el juego, encontramos a Vygotsky. Para este autor, el juego es una actividad que permite a los niños explorar su entorno y desarrollar sus habilidades cognitivas. A diferencia de otras teorías, Vygotsky no considera el juego como una actividad lúdica sin importancia, sino como una herramienta fundamental para el aprendizaje infantil.

Según Vygotsky, los niños aprenden de manera más efectiva cuando interactúan con otros niños y adultos en situaciones de juego temático. El adulto ayuda al niño a asumir roles, ampliando así su zona de desarrollo próximo. Esta zona se define como la distancia entre el nivel de desarrollo real del niño y su nivel de desarrollo potencial; es decir, lo que el niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más avanzado en la tarea.

Para resumir la teoría de Vygotsky sobre el juego se podría definir en que el juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada zona de desarrollo próximo (de Andrés Tripero, 2015).



Gráfico 3; Zonas de desarrollo de Vygotsky. Fuente; elaboración propia.

Para finalizar con las teorías relacionadas con el juego, se hablará sobre María Montessori, que ella define el jugar como el trabajo de los niños. Para los niños, jugar es la manera en que se relacionan con el mundo. Experimentan y aprenden conocimientos con las experiencias que les ofrece el juego.

En la metodología de Montessori, el juego permite desarrollar su independencia, tomar sus propias decisiones e ir poco a poco desarrollando su capacidad para enfrentarse a problemas y conseguir soluciones. Los materiales que se usan en esta teoría son realistas y manipulables y muy importante que sean adecuados a su tamaño. Otro aspecto para destacar sería el espacio, que tiene que estar inspirado en la realidad y no en la fantasía, que les permite interactuar con libertad.

Con el juego los niños aprenden a relacionarse con los demás, desarrollan su creatividad, les permite entender el entorno, cooperar y trabajar en equipo y desarrollar su fuerza física. Es primordial que el niño sea activo en el juego, le permite conocer sus límites y crear confianza y actitud.

Para María Montessori la esencia del juego se basa en los siguientes principios (Hernández-Soto, 2020):



Gráfico 4; la esencia del juego. Fuente; elaboración propia.

#### 4.6 Aprendizaje basado en el juego

El aprendizaje basado en el juego es una metodología que tiene como herramienta principal el juego educativo. Es importante no confundirlo con el concepto de gamificación. Este concepto según García, Bonilla y Diego (2018) 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. Es decir, usar elementos que intervienen en el juego para hacerlo más atractivo y motivador.

Los juegos no solo son una forma de entretenimiento, sino que también son una herramienta poderosa para el aprendizaje, ya que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales de una manera atractiva y significativa (McGonigal, 2011). Además, según (Ruiz Gutiérrez, 2017) se genera una afectividad que puede estar relacionada con el hecho de que, a través del juego, se obtienen resultados significativamente mejores debido al estado de relajación y concentración que se logra.

Con el uso del aprendizaje basado en el juego se consigue un desarrollo completo del niño, ya que se adapta a todas las áreas de conocimiento. Como es una actividad más

motivadora para ellos, se consiguen resultados mucho más eficaces y aprendizajes que pueden perdurar más en el tiempo, porque lo están realizando de forma excepcional y son ellos los protagonistas.

Usar este aprendizaje dentro de las aulas tiene unos beneficios, favorece el aprendizaje mediante la creación de un ambiente motivador, facilita la asimilación de nuevos contenidos, es una metodología ideal para la adquisición de las competencias, ya que se aplican los diferentes saberes a situaciones reales y por último mejora la concentración, la memoria y la atención.

Esta metodología es capaz de adaptarse a todas las necesidades del alumnado y enseñar de una manera motivadora y vivencial para los alumnos, además, a los docentes les ayuda a conocer cual son los intereses de sus alumnos y así poder llegar más fácilmente a ellos y hacer un aprendizaje más completo. Esta propuesta de intervención se basa en el Aprendizaje Basado en el Juego, para que el alumnado a la vez que aprende disfruta y se divierte con las actividades. Para terminar, me gustaría destacar para quien está dirigido esta propuesta de intervención, niños y lo que más les gusta hacer es jugar y por eso tenemos que utilizar esa motivación, para que sepan que aprender es divertido.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

En este apartado voy a exponer una propuesta de aprendizaje que se lleva a cabo dentro de un aula de primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Se pretende aprender o reforzar contenidos a través del juego.

Para ello, primero expongo las características del centro y del alumnado con los que se realizan las diferentes actividades. Continuamos con los objetivos que el alumnado deberá de conseguir al finalizar la propuesta y los contenidos que se van a trabajar. También podemos encontrar la metodología que se ha utilizado durante toda la intervención, las actividades desarrolladas y la evaluación.

### 5.1 Contexto del centro/entorno educativo

Esta intervención se realiza en un centro escolar de carácter público, ubicado en el municipio de Carrión de los Condes, Palencia. Ofrece servicio de Educación Infantil y de Educación Primaria.

Se ubica en la parte de fuera del municipio, en su lado derecho podemos encontrar la escuela infantil y en su lado izquierdo el instituto. Tiene una ubicación muy buena, ya que es una calle amplia donde encontramos los 3 edificios de educación. Es un centro muy amplio.

El centro está en el medio rural, por lo que la mayor parte de los padres del alumnado se ocupa a las tareas agrícolas y ganaderas. El nivel cultural de las familias es de tipo medio-bajo en su mayoría, existiendo también un porcentaje de nivel cultural alto. La relación familia-escuela se puede considerar bastante buena, ya que existe mucha colaboración por parte de las familias.

La distribución de los alumnos de Educación Infantil es la siguiente:

<b>CURSO</b>	<b>NÚMERO DE ALUMNOS</b>
3 años	17 alumnos
4 años	17 alumnos
5 años	14 alumnos

Tabla 2; Distribución del alumnado. Fuente; elaboración propia.

Dentro del aula en el que se realiza esta propuesta de aprendizaje, se pueden apreciar diferentes tipos de situaciones, tanto familiares como personales del propio alumnado, lo que hace que exista una diversidad social. Pero a pesar de ello, el alumnado tiene un nivel adecuado a su currículo. Podemos destacar que es un aula bastante tranquila, no suele haber muchos gritos, en el momento de juego libre son capaces de estar solos jugando y no necesitan al ayuda de ningún adulto o ninguna guía y en el momento de trabajar el ambiente es muy tranquilo.

Una de las alumnas está diagnosticada con TEA y en todo momento está con ella una profesora de ATE.

El claustro del centro se compone de 20 profesores, a continuación, se muestra en una tabla la cantidad de tutores por ciclos.

<b>Profesorado de Infantil</b>	<b>Profesorado de 1º ciclo</b>	<b>Profesorado de 2º ciclo</b>	<b>Profesorado de 3º ciclo</b>
3 años	1º	3º	5º
4 años	2º A	4º	6ºA
5 años	2º B		6ºB
3 profesoras	3 profesoras	2 profesoras	3 profesoras

Tabla 3; *Tutores por ciclos. Fuente; elaboración propia.*

El equipo directivo está formado por una directora, una jefa de estudios y por último una secretaria, aunque también imparten ayudas dentro de diferentes aulas o sacan a los alumnos de Educación Infantil que no acuden a la clase de Religión y la secretaria es tutora de 2º de primaria.

En este centro también cuentan con 2 maestros de P.T. 1 maestra de A.L. y 2 maestros de ATE, dos días a la semana acude al centro un fisio. El equipo de orientación educativa tiene la sede en las instalaciones del centro, teniendo dedicación al centro todos los miércoles y quincenalmente los lunes.

Centrándome en el aula donde se realiza esta propuesta, como dije anteriormente es un aula de 1º curso de 2º ciclo de Educación Infantil, en la cual hay un total de 17 alumnos, de los cuales 5 son niñas y 12 son niños.

## **5.2 Competencias**

Con la situación de aprendizaje que se plantea en el presente trabajo de fin de grado se trabajan las siguientes competencias:

### **Competencias clave.**

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

### **Competencias específicas.**

El juego es una herramienta fundamental que ofrece al alumnado oportunidades de experimentar con su cuerpo, expresar necesidades y tomar conciencia de la respiración, para iniciarse en el manejo, la gestión y el control de estrategias socioemocionales, que puedan generalizar en situaciones de su vida cotidiana.

El juego favorece el deseo de actuar para conocer y comprender su entorno. Este juego le permite la manipulación de los objetos y materiales a su alcance y tomar conciencia de las sensaciones que producen. De este modo, comienzan a constatar algunas de las consecuencias de sus actuaciones sobre ellos. Utilizando el juego potenciaremos la investigación y el gusto por el descubrimiento.

### **5.3 Objetivos**

Con esta propuesta de intervención didáctica en el primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil se pretende que el alumnado alcance los siguientes objetivos establecidos por el Decreto 37/2022:

#### **Crecimiento en armonía.**

- Progresar en el conocimiento de su cuerpo reproduciendo acciones y reacciones relacionadas con el equilibrio.
- Progresar en la representación gráfica de la figura humana identificando y nombrando las partes sencillas de su cuerpo.

Participar en juegos y actividades colectivas con la mediación de un adulto, demostrando actitudes de afecto, respetando los diferentes ritmos individuales y evitando cualquier tipo de discriminación.

#### **Descubrimiento y exploración del entorno.**

- Ubicarse en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, relacionando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

## **Comunicación y representación de la realidad.**

- Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa.
- Ajustar su movimiento al espacio como forma de expresión corporal.
- Iniciarse en la asociación fonema-grafema, asociando sonido y grafía de las vocales en mayúscula, atendiendo a su individualidad.

### **5.4 Contenidos**

Los contenidos que se van a trabajar en esta intervención pertenecen a las tres áreas del Decreto 37/2022.

#### **Crecimiento en armonía.**

##### A; El cuerpo y el control progresivo del mismo

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: partes sencillas.
- El movimiento: coordinación de movimientos en actividades y desplazamientos (salto, carrera) realización de movimientos de manejo con brazos y manos.
- Control postural en función de las acciones y situaciones.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje

#### **Descubrimiento y exploración del entorno**

A; Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Conteo siguiendo la cadena numérica. Inicio de la recta numérica.
- Representación gráfica elemental de los números.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones: arriba-abajo, dentro-fuera, alto-bajo.

#### **Comunicación y representación de la realidad**

D; Aproximación al lenguaje escrito.

- Acercamiento a los usos del lenguaje escrito.
- Exploración y utilización de materiales, instrumentos y soportes propios del

lenguaje escrito.

F; El lenguaje y las expresiones musicales.

- Las actividades musicales como fuente de disfrute y placer.

### **5.5 Metodología**

En el desarrollo de este trabajo de fin de grado, se adopta un enfoque metodológico centrado en el alumnado de Educación Infantil, donde el juego, la cooperación y la participación son los pilares fundamentales.

Los principios metodológicos en los que me baso son los siguientes; metodología activa, participativa, aprendizaje basado en el juego y aprendizaje significativo.

Estos principios metodológicos se plasman en las prácticas educativas para fomentar un aprendizaje profundo y que sea duradero y sirva de base para aprendizajes más posteriores.

En la *metodología activa* utilizada, el alumno adquiere los conocimientos nuevos a través de su participación, siendo ellos mismos los propios protagonistas, es la maestra la que pasa a un segundo plano y actúa simplemente como guía para las actividades que se realizan.

Continuando con la *participación*, se anima a los alumnos a ser activo en este proceso de aprendizaje, contribuyendo con sus ideas y conversaciones para enriquecer el diálogo y el conocimiento colectivo.

El elemento *lúdico* se introduce como un medio para descubrir conceptos nuevos y habilidades de manera motivadora y dinámica, reconociendo así el valor del juego en el aprendizaje.

Con estas actividades se busca que los contenidos tengan un *significado real* y sea aplicable para los niños, pudiendo conectarlo con el aprendizaje.

Con el uso de estos principios metodológicos, se intenta que se interrelacionen y se complementen formando la base sobre la cual se diseña e implementa la intervención educativa.

## 5.6 Temporalización

Esta propuesta de intervención se realizó durante el mes de abril, con una duración de 3 semanas, comenzando el lunes 8 y terminando el viernes 26. Cada área se trabaja un día; psicomotricidad los lunes, lógico matemáticas los miércoles y lectoescritura los viernes.

Al ser actividades relacionadas con las áreas que se trabajan dentro de esta aula desde principio de curso no se modificó el horario de los alumnos. A continuación, se muestra la organización de las actividades con día y fecha.

Día	Fecha	Actividad de Psicomotricidad	Actividad Lógico-Matemática	Actividad de Lectoescritura
Lunes	8	¿Cómo me muevo?		
Martes	9			
Miércoles	10		¿Lo tienes?	
Jueves	11			
Viernes	12			Búscame
Lunes	15	¡Estoy pegado!		
Martes	16			
Miércoles	17		Cuenta conmigo	
Jueves	18			
Viernes	19			Mi nombre
Lunes	22	Las huellas		
Martes	23			
Miércoles	24		¿Cuántos colores!	
Jueves	25			
Viernes	26			¿Dónde me metes?

Tabla 4; Temporalización de las actividades. Fuente; elaboración propia.

## 5.7 Actividades

Las actividades que se llevan a cabo en esta propuesta de intervención están relacionadas con los contenidos y áreas que trabajan dentro del aula desde principios de curso. Estas actividades se han planteado como alternativa a otro tipo de actividades que realizan dentro del aula de forma habitual.

Las áreas que se tocan son las siguientes; psicomotricidad, lógico matemática y lectoescritura. Se realizarán un total de 9 actividades, 3 por cada área. En el anexo 2 se puede encontrar material fotográfico relacionado con las actividades que se han llevado a cabo en esta propuesta de intervención.

A continuación, muestro las diferentes actividades separadas por áreas:

- PSICOMOTRICIDAD

<b>Título</b>	¿CÓMO ME MUEVO?
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar los diferentes saltos o movimientos que nos indican las tarjetas.</li> <li>• Desarrollar los movimientos siguiendo el ritmo del pandero.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Acciones Movimientos Sonido de instrumento musical
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Material</b>	Pandero Tarjetas con animales indicando desplazamientos Caja para guardar las tarjetas
<b>Lugar</b>	Gimnasio del colegio
<b>Descripción</b>	<p>Para comenzar esta actividad se les explica a los alumnos que dependiendo de cómo se toque el pandero tienen que correr por el aula de una manera o de otra, es decir; si el pandero se toca despacio los alumnos tienen que desplazarse por el gimnasio andando, pero si el pandero suena fuerte tienen que ir corriendo. En el momento que el pandero deja de sonar los alumnos paran y se tienen que acercar al lugar donde está la profesora, se saca una tarjeta de la caja y se lee en voz alta. Cada tarjeta tiene un animal y les indica que desplazamiento o que acción hay que realizar. Cuando se lea la tarjeta los alumnos tienen que hacer lo que se indica, después de realizar la acción el pandero vuelve a sonar y ellos a desplazarse siguiendo el sonido del instrumento y otra vez se saca la tarjeta cuando el pandero deja de sonar.</p>

<b>Título</b>	¡ESTOY PEGADO!
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las diferentes partes del cuerpo</li> <li>• Lanzar la pelota con la parte del cuerpo que se indica en ese momento</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Partes del cuerpo
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Material</b>	Una pelota para cada alumno
<b>Lugar</b>	Gimnasio del colegio
<b>Descripción</b>	<p>Para esta actividad se coloca a los alumnos en grupos de 4, primero se les da una pelota para cada niño/a y no tendrán ninguna indicación por parte de la profesora, interactuarán ellos solos con la pelota durante unos minutos.</p> <p>A continuación, les indico que dejen la pelota enfrente de sus pies y les explico que su cuerpo ahora mismo está pegado y que no pueden moverse, necesitamos a la pelota para poder ir soltando las diferentes partes del cuerpo y así poder pasarnos la pelota.</p> <p>Empiezo nombrando en alto diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, cabeza, espalda, culo, rodilla...) primero tienen que mover la parte que se indica y a continuación coger la pelota y pasársela a su compañero con dicha parte del cuerpo.</p> <p>Cuando tengamos todas las partes del cuerpo sueltas podremos lanzar la pelota con la parte del cuerpo que más nos haya gustado.</p>

<b>Título</b>	LAS HUELLAS
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las huellas del suelo</li> <li>• Respetar el turno en la fila</li> <li>• Colocar la pelota en el tubo de manera tranquila</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Partes del cuerpo Colores
<b>Duración</b>	20 minutos

<b>Material</b>	<p>Aros de colores</p> <p>Huellas recortadas de las manos y de los pies</p> <p>Tubos de papel higiénico de colores</p> <p>Pelotas pequeñas de colores</p>
<b>Lugar</b>	Gimnasio del colegio
<b>Descripción</b>	<p>Organizo a los alumnos formando una fila y podrán ver en el suelo un pequeño recorrido donde hay aros de colores y las diferentes huellas.</p> <p>La actividad se realiza de uno en uno, respetando el turno en la fila y tienen 3 recorridos diferentes.</p> <p>Primero tienen que saltar con los pies juntos dentro del aro y fijarse en las huellas que hay en el suelo, tienen que decir que huellas son (manos, pies...) y después salir del aro y colocarse encima de las huellas de manera correcta.</p> <p>Cuando todos hayan realizado ese recorrido se cambiará al segundo recorrido y ahora dentro de algún aro se encuentran alguna huella, en esa ocasión tienen que colocarse con los pies fuera del aro y abiertos y colocar en la huella que hay dentro del aro la parte correspondiente.</p> <p>Por último, se hace una mezcla de los dos recorridos anteriores, pero al final de este tienen una caja con pelotas de colores y tubos de cartón de papel higiénico pintados del color de las pelotas.</p> <p>Cuando hagan el recorrido sin salirse del aro tendrán que coger una pelota y colocarla encima del tubo correspondiente por el color.</p>

- Lógico matemáticas:

<b>Título</b>	¿LO TIENES?
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las figuras geométricas</li> <li>• Moldear bolitas de plastilina</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<p>Figuras geométricas sencillas</p> <p>Motricidad fina</p>

<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Material</b>	<p>Cartones de bingo personalizados con las figuras y dibujos</p> <p>Tarjetas pequeñas con las figuras y dibujos</p> <p>Bolsa para guardar las tarjetas pequeñas</p> <p>Plastilina</p>
<b>Lugar</b>	Mesas y sillas del aula
<b>Descripción</b>	<p>Se reparte a cada alumno un cartón igual que el del bingo, pero en este encuentran las figuras geométricas que se están trabajando en el aula; círculo, triángulo y cuadrado y algún dibujo que reconocen con facilidad, como por ejemplo estrella, corazón y luna. Cada figura y dibujo será de un color diferente.</p> <p>Cada alumno/a tendrá un trozo de plastilina.</p> <p>Primero se les explica el juego, diciendo que cada uno tenemos unas figuras en nuestro cartón y que la profesora tiene todas las figuras en una bolsa, se van sacando de una en una y la profesora las dirá en voz alta; por ejemplo “cuadrado rojo”.</p> <p>Cuando se saque tienen que fijarse en su cartón y mirar si tienen esa misma figura de ese color, si la encuentran tienen que hacer una bolita de plastilina y ponerla encima de la figura correspondiente.</p> <p>En el momento que tengan todas las figuras tapadas con plastilina hay que levantar la mano y decir BINGO.</p> <p>El primer alumno/a que tenga todas las figuras de su cartón tapadas y haya dicho bingo en la siguiente partida será el encargado de sacar las tarjetas pequeñas de la bolsa y decir la figura y el color para que los demás compañeros puedan ir buscando en sus cartones.</p>

<b>Título</b>	CUENTA CONMIGO
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los números del 1 al 6</li> <li>• Contar en orden</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Números del 1 al 6 Conteo Conceptos espaciales; arriba y abajo / dentro y fuera / alto y bajo
<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Material</b>	Alfombra de los números del 1 al 6 Dado de goma con puntos Piezas de construcción
<b>Lugar</b>	Alfombra del aula
<b>Descripción</b>	<p>Este juego se divide en 5 partes y se realiza de uno en uno.</p> <p>Primero el alumno lanza el dado al aire, cuando se pare tiene que contar los puntos y decir el número que es, a continuación, se acerca a la alfombra de los números y se coloca arriba del número que salió en el dado, si no consigue reconocer el número indicado se coloca en el número 1 y tiene que ir saltando hasta llegar al que le salió</p> <p>En la tercera parte del juego el alumno/a tiene que sacar de la caja de las construcciones las piezas correspondientes con el número, para ello tiene que ir contando pieza a pieza hasta sacar el número correspondiente.</p> <p>Para continuar tiene que realizar una torre con las piezas que ha sacado.</p> <p>Cuando todos los alumnos hayan realizado todas las partes del juego se realiza la última, donde miramos todas las torres que hemos ido formando y hablaremos de cual son las más grande y cual las más pequeñas.</p>

<b>Título</b>	¡CUÁNTOS COLORES!
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender la tarjeta que tienen</li> <li>• Reconocer los colores de la tarjeta</li> <li>• Representar la tarjeta correctamente</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Colores
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Material</b>	Tarjetas que nos marcan la seriación Depresores de colores
<b>Lugar</b>	Mesas del aula
<b>Descripción</b>	<p>Esta actividad se divide en dos etapas, la primera más fácil donde se usan colores primarios y seriaciones de dos y en la segunda etapa tienen más colores y seriaciones de tres.</p> <p>En el momento de explicar la actividad nos sentamos todos en la alfombra del aula y con un alumno se hace un ejemplo para que puedan comprobar los pasos que hay que hacer, después se sentarán en sus sillas para que cada uno realice su seriación.</p> <p>Para empezar cada niño tiene una tarjeta y en el medio de la mesa diferentes depresores de colores primero tienen que decir que colores son y después decir la seriación en alto, cuando tenga reconocidos estos dos pasos ya pueden empezar con la seriación.</p> <p>Tienen que buscar en la mesa los depresores de los dos colores que necesitan y los colocará para formar la misma seriación que la tarjeta.</p> <p>Cuando compruebe que han superado diferentes tarjetas de seriaciones de dos colores les doy paso a la segunda parte, donde tendrán tarjetas con seriaciones de tres colores y tendrán que hacer los mismos pasos que en la seriación de dos colores.</p>

- Lectoescritura:

<b>Título</b>	BUSCAME
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las vocales</li> <li>• Separar el confeti con el pincel</li> <li>• Repasar correctamente la vocal que le toca</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Vocales
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Material</b>	Caja con confeti Pinceles Tarjetas de las vocales Rotulador
<b>Lugar</b>	Zona de la alfombra del aula
<b>Descripción</b>	<p>Para comenzar esta actividad les enseñé a los alumnos una caja tapada, les digo que dentro de ella tengo escondido unos carteles pero que necesito ayuda para buscarlos.</p> <p>Después llamo a un niño/a para que se siente a mi lado, le digo que tiene que abrir la caja y con un pincel ir moviendo el confeti hasta descubrir algo, cuando encuentre una de las tarjetas tiene que sacarla con las manos, decir que vocal es y a continuación enseñársela a sus compañeros. Después tiene que repasar con el dedo la vocal y por último repasarla con el rotulador.</p> <p>Pasan de uno en uno todos los alumnos y cada niño saca un cartel.</p>

<b>Título</b>	MI NOMBRE
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar las letras que componen su nombre</li> <li>• Formar correctamente su nombre</li> <li>• Escribir su nombre en el orden correspondiente</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Letras Nombre
<b>Duración</b>	20 minutos

<b>Material</b>	Letras de cartulina Folios Pegamento Lápices
<b>Lugar</b>	Mesa de cada niño
<b>Descripción</b>	<p>Esta actividad se divide en tres partes; para empezar los alumnos se sientan en su mesa y en el medio tienen muchas letras, primero tienen que buscar las letras que componen su nombre, cuando tengan todas las letras me llaman para que yo les acepte esa parte y puedan pasar a la siguiente.</p> <p>A continuación, tienen que ordenar las letras para formar su nombre y pegarlas con pegamento en el folio que les doy.</p> <p>Y para terminar la actividad tienen que escribir con el lápiz su nombre.</p> <p>En las mesas todos los niños tienen escrito su nombre con un cartel, para los niños que reconocen a la perfección su nombre les tapo el cartel y para los que no lo reconocen les dejo el cartel al descubierto para que puedan verlo y así ir paso a paso.</p>

<b>Título</b>	¿DÓNDE ME METES?
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer las vocales</li> <li>• Identificar el dibujo y decir su nombre</li> <li>• Saber dónde introducir el dibujo</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	Vocales Motricidad fina
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Material</b>	Botes con las vocales pegadas Dibujos
<b>Lugar</b>	Zona de la alfombra
	Para esta actividad nos sentamos todos en la alfombra del aula, para introducirla enseñé los botes y decimos que vocal tiene cada

<b>Descripción</b>	<p>uno, a continuación, les enseño diferentes imágenes y dibujos y nombramos alguno de ellos, les digo que todos empiezan por una vocal. Para terminar la presentación les hago un ejemplo yo.</p> <p>Es una actividad que se realiza de uno en uno mientras los demás están atentos mirando a sus compañeros.</p> <p>Llamo a un niño y le digo que coja el dibujo que quiera y después que diga el nombre en voz alta, después tiene que introducir el dibujo en el bote de la vocal correspondiente.</p> <p>Primero tienen todas las imágenes boca arriba y cuando todos lo hayan realizado así pondremos las imágenes boca abajo y tienen que coger una, levantarla y hacer el mismo proceso.</p>
--------------------	--

### **5.8 Atención a la diversidad**

Antes de explicar la situación que encontramos en el aula anteriormente mencionado, voy a hacer una introducción a lo que significa la atención a la diversidad, lo que dicen algunos autores sobre ella y todo lo que podemos encontrarnos en la LOMLOE sobre ella.

Para empezar, la atención a la diversidad busca asegurar que todos los alumnos que nos podemos encontrar dentro de un aula tengan las mismas oportunidades a la hora de aprender. Esto implica tener en cuenta la diferente diversidad que podemos encontrarnos, ya sea por discapacidad, etnia o cultura.

Es muy importante tener en cuenta esto ya que cada uno de nuestros alumnos son únicos y tienen necesidades diferentes, cada uno tiene su ritmo de aprendizaje y es muy importante respetarlo. A esto lo podríamos definir como inclusión, la cual debería de estar en todas las aulas, ya que con ella estimulamos un ambiente de respeto y tolerancia, donde se valoran las diferencias y se fomenta la igualdad de oportunidades.

Si nos centramos en algunos autores que hablan sobre la atención a la diversidad podemos destacar a (Villa & Thousand, 2007) ,que proponen un enfoque basado en la igualdad de oportunidades. Además, plantean que la atención a la diversidad implica rechazar cualquier forma de discriminación y garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes, independientemente de sus particularidades individuales.

De acuerdo con (Escudero Muñoz, 2012), la diversidad abarca no solo las diferencias culturales o étnicas, sino también las variadas necesidades educativas de los estudiantes. Él enfatiza la importancia de aplicar estrategias pedagógicas que aborden estas necesidades y garanticen igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes.

Para (Guerrero, 2012) la educación inclusiva es una posibilidad para que niños y niñas diferentes se conozcan e interactúen entre sí, ya que ésta “es una educación que valora y respeta las diferencias viéndolas como una oportunidad para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, y no como un obstáculo que hay que evitar”

Después de esta introducción voy a especificar el caso con el que me encuentro en el aula donde realizo esta propuesta, es una niña diagnosticada desde el servicio de salud con autismo que presenta necesidades educativas especiales asociadas al ámbito cognitivo, emocional y socioafectivo, psicomotor y comunicación y lenguaje, esto tiene como consecuencia un desfase curricular de 2 años, por lo que se ha elaborado una adaptación curricular significativa, e intervienen con ella los siguientes especialistas: Audición y Lenguaje, la especialista de Pedagogía Terapéutica, el Auxiliar Técnico educativo (ATE) y fisioterapeuta.

Realiza actividades más específicas que la propuesta que se realiza para el conjunto del alumnado, el planteamiento a la hora de intervenir con ella por mi parte, teniendo en cuenta las siguientes características, como por ejemplo el lenguaje, es pequeño ya que no habla, dice alguna palabra básica como gracias, agua, hambre... no mantiene una conversación.

Se la hace muy pesado el tener que esperar para poder hacer las cosas, el momento de sentarse en la alfombra a que explique la actividad tiene que ser corto, ya que no aguanta mucho tiempo sentada en el mismo sitio, tiene que moverse.

Cuando realiza actividades sentada en la mesa y delante tiene mucho material como una caja de pinturas va directa a coger todas para usar todo a la vez. Con esta serie de características mi implicación a la hora de explicar y dirigir las actividades cambiaba un poco, ya que intentaba que, si estábamos sentados para explicar lo que íbamos hacer, tardar poco en contarle, hacerlo de una manera rápida y usando expresiones o

movimientos un poco más exagerados para llamar su atención.

Y en el momento de realizar actividades en la mesa no colocaba en su mesa todo el material, se lo iba proporcionando de poco en poco para que ella no se pondría nerviosa al ver todo a la vez y tan junto.

En las actividades de psicomotricidad, al estar en el gimnasio y ser un espacio muy amplio y llamativo el momento de la explicación la costaba bastante, ya que, aunque yo estaría haciendo movimientos exagerados otras cosas la llamaban la atención, en estos momentos la ATE y la tutora me ayudaban para que no se desconectara tanto de la actividad.

Y cuando realizaba las actividades me centraba en ella en muchas ocasiones o lo adaptaba, por ejemplo, en la actividad de la pelota y las partes del cuerpo ella no se quedaba quieta, por lo tanto, trabajaba más con ella el nombre de la parte del cuerpo o se le movía yo mientras decía su nombre.

En todas las actividades tanto la tutora del aula como la ATE me han ayudado mucho, ya que ellas estaban algo más pendiente de la niña para que lo realizara, entre las tres intentábamos adaptar todo para que la resultara un poco más fácil.

## **5.9 Evaluación**

Para evaluar el conjunto de actividades de esta propuesta de intervención se usan diferentes instrumentos de evaluación. Si me centro actividad por actividad puedo ver que para poder evaluar la mejor herramienta es la observación directa, ya que son actividades donde en muchas ocasiones lo realizan de uno en uno y siempre estando yo a su lado.

Para poder tener las evaluaciones de las actividades guardadas, creo un diario de campo donde voy escribiendo al finalizar cada actividad anotaciones de cada uno de ellos o de los alumnos que les costó más hacerlo, es una manera después de poder ver si funcionó la actividad o si habría que hacer cambios.

Empezando con las actividades de psicomotricidad; soy yo la que voy observando si los alumnos saben hacer el movimiento que les indica la tarjeta que se ha leído, si reconocen el sonido del pandero y cumplen la condición de ir despacio o lento dependiendo del sonido que hago. Voy observando de uno en uno y compruebo y después en el diario de

campo me escribo alguna frase que resuma la actividad o cosas que me han llamado la atención, como por ejemplo frases de los alumnos.

Siguiendo con la actividad de la pelota, al realizar todos juntos la actividad observo quien reconoce las partes del cuerpo y quien no, los niños que les cuesta más lanzar la pelota con dicha parte del cuerpo. Me quedo con las impresiones y cuando acaba la actividad vuelvo anotar en el diario de campo.

Y, por último, con las huellas, también uso la observación directa, estoy yo a su lado mientras realizan la actividad, compruebo quien, si pude hacerlo y a quien le cuesta más, algún alumno busca mi mano para realizar el salto o para colocarse encima de las huellas.

Pasando a la actividad de lógico matemática, la principal herramienta también es la observación directa, son actividades que tienen diferentes partes y además se realizan de uno en uno, por lo tanto, es más fácil observar y así poder evaluar. Necesitan mi aprobación para pasar a la siguiente parte de la actividad por lo tanto eso me sirve de forma de evaluación. En estas también uso el diario de campo donde escribo alguna frase que me choca de los niños mientras realizan la actividad, alguna expresión o mejoras.

Por último, en las actividades de lectoescritura, también las realizan de uno en uno y eso me ayuda a poder mirar cómo van consiguiendo cada parte de la actividad. Por ejemplo, en la segunda actividad, como están sentados en las mesas y tiene que llamarme para poder pasar de fase en la actividad, eso lo uso para ir evaluando y observando quien sí y quien no va realizando correctamente las fases.

Esta evaluación hace referencia al proceso de aprendizaje de los alumnos, y después de realizar mis actividades y poder ir evaluando una a una, el tener un diario de campo me ayudó mucho para después poder comprobar si de verdad estas actividades habían servido para que ellos pudieran seguir aprendiendo a través de juegos.

Uno de los objetivos de este proyecto era hacer una comparativa de cómo los contenidos que se trabajan en esta propuesta se pueden adquirir a través de un aprendizaje basado en el juego en vez de usar un aprendizaje más tradicional como sería por ejemplo el uso de las fichas.

Y puedo confirmar que el aprendizaje ha sido el correcto, ya que después de realizar estas

actividades he podido comprobar que esos conocimientos les han adquirido correctamente, por lo tanto, trabajar usando como herramienta de aprendizaje el juego también sirve para aprender, para ellos es una manera más entretenida y dejan en un segundo plano ese aprendizaje, ellos están jugando, divirtiéndose y es lo que les motiva y les gusta.

En ocasiones que teníamos momentos de juego libre en clase me pedían jugar al bingo o a otras actividades que habíamos realizado, ellos se lo pasaban bien jugando y era una manera diferente de repasar los conceptos que tenían que aprender actualmente.

Se debería de introducir más en las aulas la herramienta de juego como método de aprendizaje, a los alumnos les motiva y les gusta y eso hace que llamen tu atención para repetir esos juegos y para nosotros como docentes es algo bueno, ya que ellos están jugando y nosotros sabemos que están aprendiendo conceptos nuevos y repasando los que ya han aprendido.

## **6. RESULTADOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

En este apartado se hace referencia a mi proceso de aprendizaje durante esta propuesta de intervención, el cómo yo me planifiqué las diferentes actividades, el desarrollo, la manera que tuve de explicárselas a los alumnos. También analizo lo que yo pensaba que iba a pasar en la actividad y luego lo que de verdad pasó y por último las mejoras.

Para empezar con la planificación de las actividades, yo primero tuve mi tiempo de observación en el aula para ver que estaban aprendiendo, para así yo poder buscarme actividades que no les cambiara mucho su día a día que ya tenían, cuando descubrí las áreas que más trabajan en esta aula me empecé a organizar por conceptos y fue ahí cuando ya empecé a organizar las actividades.

Primero busque actividades que a ellos les llamara la atención, cosas que no hicieran habitualmente, para que cuando lo hicieran por primera vez yo pudiera tener toda su atención en estas actividades.

A continuación, me organicé las actividades para que pudieran estar divididas y no todos los días tendrían esas actividades, que habría separación de unas a otras, con la intención

de que el día que serían lo cogieran con más ganas.

En el momento de ponerme a explicar las actividades, las primeras sí que me costaron un poco más, ya que estaba un poco nerviosa, pero poco a poco fui mejorando, siempre realizaba yo un ejemplo para que ellos vieran cómo se realizaba la actividad o sacaba algún niño/a hacer el ejemplo para que los demás pudieran ver de qué manera se hacía y eso les ayudó mucho para después hacerlo ellos.

En alguna actividad después de explicarla sí que he sentido que tenía que hacer cambios, ya que podía resultar un poco más complicada, pero por lo general han sido actividades sencillas y fáciles de entender. El poder organizar y desarrollar actividades me ayudado aprender mucho más a la hora de llevar un aula de Educación Infantil.

## 7. CONCLUSIONES

Una vez realizada esta propuesta de intervención, he podido cambiar mi forma de ver esta herramienta de aprendizaje que es el juego, conociendo los beneficios que tiene y el uso y beneficio que se le puede sacar usándolo dentro de un aula de Educación Infantil.

Al comprobar que se puede usar esta herramienta dentro del aula, he sido consciente de que se necesita un cambio en las metodologías y que tenemos que adaptarnos al alumnado, intentar llamar más su atención y que para ellos el aprender sea algo divertido.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta para poder meter esta metodología dentro de las aulas es el entusiasmo y las ganas de trabajar de los docentes, ya que hay que pensar estrategias o diferentes actividades pero que sean significativas y motivadoras, no tenemos que guiarnos solo de las fichas o los cuadernos que tenemos en las aulas.

He visto desde un punto de vista teórico la importancia del juego a lo largo de la etapa de Educación Infantil, y a través de la justificación y la fundamentación teórica se explica de manera suficiente el papel que tiene el juego, su importancia a la largo de toda la historia y los diferentes tipos de juegos que podemos usar dentro de un aula de Educación Infantil.

Se han cumplido los objetivos del Trabajo de Fin de Grado, tanto los generales como los específicos, ya que durante toda la investigación se ha ido describiendo lo que se entiende por juego, la importancia en el desarrollo del alumnado de esta etapa y se ha fomentado el juego como estrategia didáctica, ya que, a la hora de diseñar la propuesta de intervención, todas las actividades están basadas en el juego. Por último, se ha realizado una comparación de cómo los contenidos que se trabajan en la propuesta se adquieren de la misma manera con el aprendizaje basado en el juego que con el aprendizaje tradicional basado en fichas.

Basándome en la evaluación puedo concluir que efectivamente, cuando se realiza una propuesta basada en el juego los alumnos no solamente adquieren las competencias necesarias que se especifican en el currículo de Educación Infantil, sino que además aumenta su motivación, su interés, su grado de participación...

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrera, L. J., Velandia, Y. N., & Moncada, J. (2015). Revisión documental sobre el concepto de teoría del juego en la construcción de referentes educativos para la primera infancia. En *Corporación Universitaria Minuto de Dios*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.  
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/3853>
- Bravo, C. M., & Navarro, J. I. (2016). *Psicología evolutiva en Educación Infantil y Primaria*. 280.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713624&info=resumen&idioma=SPA>
- Contreras, J. A. (2019, octubre 28). Las nuevas tecnologías, ¿riesgo o incentivo para los niños? *Boletín UNAM-DGCS-761 Ciudad Universitaria*.
- Copertari, S. (2019). Parábolas para una pedagogía popular: Célestin Freinet. En *Coordinación Editorial* (pp. 138-153).
- de Andrés Triperero, T. (2015). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova BUCM. Biblioteca Complutense*. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. (2022, septiembre 30). Junta de Castilla y León.  
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Dongo M., A. (2008). La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. *Revista de investigación en psicología, ISSN 1560-909X, ISSN-e 1609-7475, Vol. 11, Nº. 1, 2008, págs. 167-181, 11(1), 167-181*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2747352>
- Jugando Ando. (2019). *El Origen Y La Importancia Del Juego: Historia Y Tipos*.  
<https://www.jugandoando.com.ar/de-donde-proviene-la-palabra-juego/>
- Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. En *Editorial Pablo del Río*.
- Escudero Muñoz, J. M. (2012). La educación inclusiva, una cuestión de derecho. *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación (Ejemplar dedicado a: Infancia, derechos y educación)*, 30(2), 109-128.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4076441&info=resumen&idioma=SPA>
- Guerrero, M. M. L. (2012). *Educación inclusiva: evaluación e intervención didáctica para la diversidad*. Síntesis.

<https://books.google.es/books?id=BNG3kQEACAAJ>

Hernández-Soto, E. (2020). El juego, un método Montessori para la enseñanza del alumno. *Acervo Digital Educativo. Gobierno del Estado de México*.  
<https://ade.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/62430>

Hughes, F. P. (2006). *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. Trillas.

Huizinga, J. (1987). *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt.  
<https://books.google.es/books?id=a53JQwAACAAJ>

La historia del juego en la sociedad. (2015, marzo 2). *Sociólogos, blog de Sociología y Ciencias Sociales*.

López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Universidad del País Vasco.  
<https://books.google.es/books?id=8vOQAAAACAAJ>

McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. En *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.

Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología - Ed. 2019*. Editorial Editex. <https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ>

Montañés Rodríguez, J., Parra Casado, M., Sánchez, T., López, R., Latorre Postigo, J. M., Blanc Portas, P., Sánchez, M. J., Serrano, J. P., & Turégano Moratalla, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, ISSN-e 2171-9098, ISSN 0214-4824, N.º. 15, 2000, págs. 235-260, 15, 235-260*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria.  
<http://hdl.handle.net/10902/11780>

Santerini, M. (2013). Grandes de la educación. María Montessori. *Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers, ISSN-e 2255-1042, ISSN 0210-4679, N.º. 349, 2013 (Ejemplar dedicado a: Enseñanza bilingüe en inglés), 349*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4139438&info=resumen&idioma=SPA>

- Unicef. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. [www.unicef.es](http://www.unicef.es)
- Unicef. (2023). *Los derechos de los niños - UNICEF*.  
<https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos>
- Vallejo, M. (1995). El ocio en Roma: Los espectáculos de masas. En *Lecciones de cultura clásica* (pp. 221-259). Editorial Universidad de Alcalá.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7780285>
- Villa, R. A., & Thousand, J. S. (2007). La colaboración del alumno, elemento esencial para impartir el currículo en el siglo XXI. En S. Stainback & W. Stainback (Eds.), *Aulas inclusivas: Un nuevo modo de enfocar y vivir el currículo, 2007* (pp. 135-159). Narcea Ediciones.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4164868>
- Vygotski, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

## 9. ANEXOS

### Anexo 1; Real Decreto

Decreto 37/2022 de 29 de septiembre por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la comunidad de Castilla y León a continuación se citan las competencias y contenidos que encontramos dentro de este.

Área 1; Crecimiento en armonía. Segundo ciclo. Primer curso.

- Competencias específicas:
  - 1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.
  - 1.4 Iniciarse en el uso de diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
  - 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.
  - 4.3 Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.
  - 4.4 Reconocer conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales.
- Contenidos:
  - A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.
    - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido.
  - B. Desarrollo y equilibrio afectivo.
    - Estrategias de ayuda en contextos de juego.
  - D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.
    - Juego simbólico. Observación e imitación de personas, personajes y situaciones.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Segundo ciclo. Primer curso.

- Competencias específicas:
  - 1.2 Identificar los cuantificadores básicos más significativos empleándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.
  - 1.3 Ubicarse en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, relacionando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
- Contenidos:
  - No se encuentra ningún contenido relacionado con el juego.

### Área 3. Comunicación y representación de la realidad. Segundo ciclo. Primer curso.

- Competencias específicas:
  - No se encuentra ninguna competencia relacionada con el juego.
- Contenidos:
  - C. Comunicación verbal oral: comprensión y dialogo.
    - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia.
  - H. El lenguaje y la expresión corporal.
    - Juegos de expresión corporal y dramática: de personajes, hechos y situaciones individuales imitando al adulto.

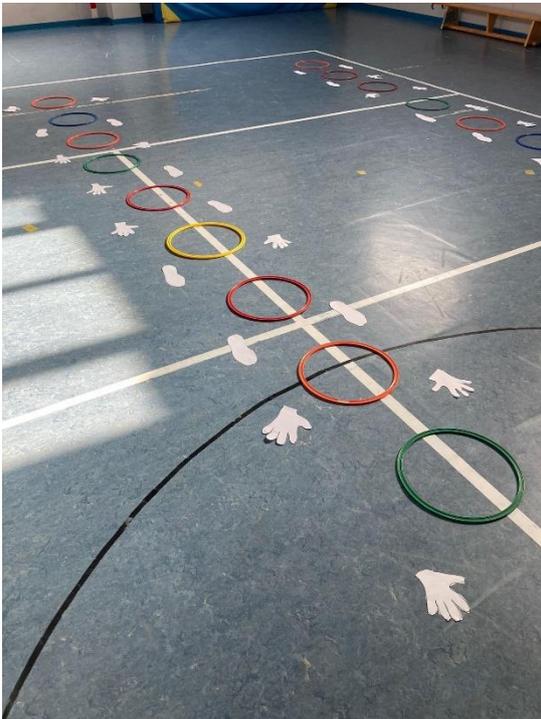
Después de analizar el decreto podemos comprobar que no tenemos muchas citas sobre el juego, en el área donde más encontramos es en el primero.

Considero que debería de darse más importancia al juego dentro del decreto, que en las otras dos áreas se puede trabajar también a través de él.

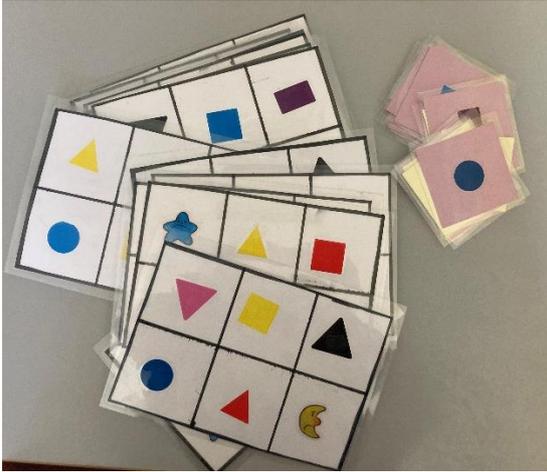
## Anexo 2; Material utilizado en las actividades de la propuesta de intervención



Corresponde a la actividad; ¿Cómo me muevo? del área de Psicomotricidad



Corresponde a la actividad; Las huellas del área de Psicomotricidad



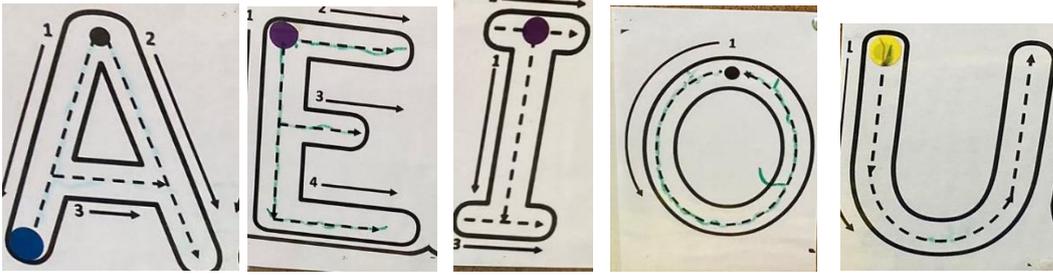
Corresponde a la actividad; ¿Lo tienes? del área de Lógico matemáticas



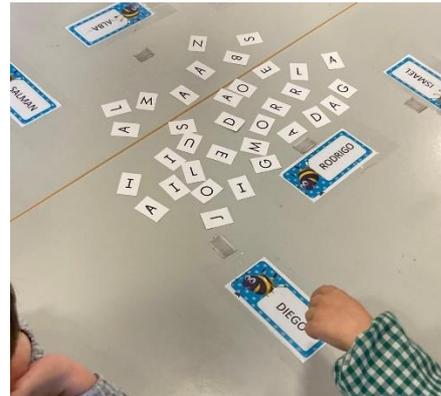
Corresponde a la actividad; Cuenta conmigo del área de Lógico matemáticas



Corresponde a la actividad; ¡Cuántos colores! del área de Lógico matemáticas



Corresponde a la actividad; Búscame del área de Lectoescritura



Corresponde a la actividad; Mi nombre del área de Lectoescritura



Corresponde a la actividad; ¿Dónde me metes? del área de Lectoescritura