

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**



**TRABAJO FIN DE GRADO:**

**EL APRENDIZAJE COOPERATIVO A TRAVÉS DEL JUEGO EN EL AULA  
INFANTIL**

Presentado por **CLARA BRAGADO RODRÍGUEZ** para optar al Grado de Maestro  
de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por: **MANUEL FERNÁNDEZ GUERRERO**

## **RESUMEN**

El presente trabajo fin de grado aborda el tema del aprendizaje cooperativo y el juego en el aula de educación infantil. El objetivo principal de este trabajo es evidenciar los beneficios que aportan ambos temas en el desarrollo de los niños de edades tempranas. Podemos ver la evolución histórica de ambos temas. En este documento se reflejarán las definiciones de trabajo cooperativo, juego, creatividad, cómo llevarlo a la práctica en el aula, el papel del profesorado, los diferentes tipos de juego y la relación que hay con las leyes actuales de educación. Finalmente, se muestra una situación de aprendizaje puesta en práctica y las conclusiones, donde se destacará la importancia que tiene el aprendizaje cooperativo junto con el juego en el aula de educación infantil.

**Palabras clave:** juego simbólico, desarrollo cognitivo e interacción entre iguales.

## **ABSTRACT**

This final degree project addresses the importance of cooperative learning and play in the early childhood education classroom. The main objective of this work is to demonstrate the benefits that both topics bring to the development of children at an early age. We can see the historical evolution of both themes. This document will reflect the definitions of cooperative work, play, creativity, how to put it into practice in the classroom, the role of teachers, the different types of play and the relationship with current education laws. Finally, a learning situation put into practice and conclusions are shown, where the importance of cooperative learning together with play in the early childhood education will be highlighted.

**Key words:** symbolic game, cognitive development, and peer interaction.

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar, quería agradecer a mi tutor Manuel Fernández Guerrero, por entender mi situación personal y hacer posible que lleve a cabo mi Trabajo Fin de Grado con él. Además, ha compartido conmigo sus conocimientos sobre el tema que se va a tratar en el siguiente documento y me ha facilitado su ayuda en todo lo que he necesitado.

También quería agradecer a mi familia y amigos por motivarme día a día y poder poner fin a mi carrera.

Gracias por confiar en mí y hacer posible que este trabajo haya sido más llevadero.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>7</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>8</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....	<b>11</b>
<b>4.1. El aprendizaje cooperativo</b> .....	<b>11</b>
4.1.1. Definición y tipos de grupos de aprendizaje cooperativo.....	11
4.1.2. Aplicación en el aula de educación infantil .....	13
4.1.3. Marco legislativo .....	15
4.1.4. Relación con el Real Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se regula la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.....	15
<b>4.2. El juego.</b> .....	<b>17</b>
<b>4.3. Ventajas y beneficios del juego simbólico</b> .....	<b>18</b>
<b>4.4. Características del juego</b> .....	<b>19</b>
<b>4.5. El juego cooperativo</b> .....	<b>19</b>
<b>5. DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b> .....	<b>21</b>
<b>5.1. Presentación</b> .....	<b>21</b>
<b>5.2. Contextualización</b> .....	<b>21</b>
<b>5.3. Metodología</b> .....	<b>23</b>
<b>5.4. Objetivos y contenidos</b> .....	<b>23</b>
<b>5.5. Diseño de las actividades</b> .....	<b>28</b>
<b>5.6. Organización del tiempo y el espacio</b> .....	<b>36</b>
<b>6. EVALUACIÓN</b> .....	<b>36</b>
<b>7. CONCLUSIONES</b> .....	<b>39</b>
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>41</b>
<b>9. ANEXOS</b> .....	<b>44</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) se divide en tres partes. Un marco teórico que nos facilita la información sobre el trabajo cooperativo, el juego y la creatividad. En el segundo apartado se presenta una situación de aprendizaje que se llevó a cabo en el aula de cuatro años de Educación Infantil y, por último, las conclusiones y recomendaciones que se han obtenido en los resultados obtenidos.

Para poder comprender el siguiente documento, es necesario definir y diferenciar los siguientes conceptos; trabajo cooperativo, respeto, juego simbólico y creatividad.

Los alumnos de Educación Infantil desarrollan la mayoría de las áreas en el colegio y para ello es imprescindible que el aula posea un clima equilibrado y bueno para que el desarrollo sea eficaz. Por ello he querido analizar la metodología del Aprendizaje Cooperativo debido a que va a ayudar sobre todo al desarrollo cognitivo de los alumnos y mejorará la habilidad intelectual entre los miembros del grupo.

El juego es fundamental en los primeros años de vida de los niños, a través de él aprenden a ver el mundo que les rodea y socializarse con los demás. Según Paredes (2003) “forma parte de la genética de la persona. Se nace, crece, evoluciona y vive con el juego”.

Bajo mi punto de vista el juego favorece al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social y emocional. Por esto mismo, debe de estar presente en el día a día de todos los niños. Sin el juego muchos de ellos no sabrían relacionarse entre iguales, desarrollar sus habilidades, por esto mismo es fundamental en las primeras edades que esté presente.

Al desarrollar la propuesta de intervención se ha tenido en cuenta el Real Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se regula la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Mas específicamente se han tenido en cuenta el área I: crecimiento en armonía donde se hace referencia a la construcción gradual de la propia identidad y su madurez emocional, al establecimiento de relaciones sociales y afectivas, a la autonomía y cuidado personal y a la mejora en el dominio y control de los movimientos, juegos y ejecuciones corporales. También se ha tenido en cuenta el área III: comunicación y representación de la realidad, donde se pretende desarrollar en el alumnado capacidades que les permitan comunicarse y expresarse para construir su identidad, representar e interpretar la realidad y relacionarse con las demás personas.

En el siguiente documento se verá reflejada la definición de aprendizaje cooperativo y el juego en educación infantil. Los tipos de aprendizaje cooperativo y cómo se puede aplicar en el aula. Nos apoyaremos en autores que han trabajado con esta metodología y los distintos tipos de juegos.

Además, partiendo de este marco teórico se ha podido realizar una propuesta de intervención donde se podrá ver el desarrollo del aprendizaje cooperativo a través del juego. Por último, las conclusiones estarán elaboradas partiendo de los objetivos que se han establecido en la propuesta de intervención. Lo que se pretende alcanzar con este trabajo es entender y dar valor a la importancia del aprendizaje cooperativo y del juego en las edades tempranas, para ello se mostrarán beneficios de realizar actividades cooperativas y a partir del juego.

## **2. OBJETIVOS**

El siguiente Trabajo Fin de grado tiene como objetivo principal entender el aprendizaje cooperativo a través del juego y, también se pretende alcanzar:

- Fomentar el Aprendizaje cooperativo en el aula de educación infantil.
- Describir que se entiende por Aprendizaje cooperativo y juego.
- Revisar el papel que desempeña el profesorado ante el Aprendizaje cooperativo para la Etapa de educación infantil.
- Justificar legislativamente como se encuentran estos conceptos en la normativa vigente.
- Diseñar una propuesta didáctica basada en el aprendizaje cooperativo a través del juego para el segundo ciclo de educación infantil.
- Reflexionar sobre su puesta en práctica.
- Extraer las conclusiones más relevantes.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Phil Jackson (2007) en uno de sus libros dijo la siguiente frase: “Los buenos equipos acaban por ser grandes equipos cuando los integrantes confían los unos en los otros lo suficiente como para renunciar al yo por el nosotros”. Con ella, damos comienzo a este trabajo debido a que posee una estrecha relación con la temática de este trabajo.

Uno de los motivos principales por los que se va a tratar el siguiente trabajo es debido a la confusión constante de que todo Aprendizaje Cooperativo (AC) es aprendizaje en grupo. Habrá que resaltar que este tipo de aprendizaje tiene unas características y habilidades particulares que hacen que se diferencie de los demás aprendizajes que se hacen de manera grupal. Es más fácil adquirirlo desde las edades más tempranas debido a que la base está en educar en valores como el respeto, libertad, solidaridad etc., que guiarán a los niños/as en su futuro.

Bajo mi punto de vista y lo que he podido experimentar durante mi estancia en el centro educativo haciendo las prácticas, he podido observar que la pandemia trajo consigo diversos problemas a la hora de la socialización y el trabajo cooperativo entre los escolares, debido a las restricciones que había a la hora de trabajar juntos. Es verdad, que poco a poco se fueron quitando y cada vez se podían hacer más actividades y juegos en grupo.

Este trabajo se ha podido llevar a la práctica durante el Prácticum II y se observaron tanto dificultades como logros en las diversas actividades. Resalta la poca costumbre de trabajar en equipos y la falta de normas a la hora de hacerlo, pero también destacará la comprensión cuando algo sale mal y el apoyo de unos alumnos/as con otros cuando alguien falla.

Especialmente se observa la interacción entre ellos y ver como se ponían de acuerdo unos con otros para que la actividad saliera bien y sobre todo ver como se animaban unos con otros (¡Qué bonito te ha quedado!, ¡Muy bien, sigue así!, etc.).

En conclusión, con este Trabajo de Fin de Grado se quiere hacer ver el buen funcionamiento del AC a través del juego en el aula de educación infantil.

Después de realizar este trabajo se han podido adquirir las siguientes competencias:

Competencias y justificación:

COMPETENCIAS	JUSTIFICACIÓN
Los niños/as sean capaces de llevar a cabo un AC siguiendo todas sus pautas y que los docentes sepan enlazar el Trabajo cooperativo con el juego.	Se ha realizado una situación de aprendizaje que se desarrollará en este trabajo y se entenderá que para un buen funcionamiento de Trabajo cooperativo es esencial empezar a enseñarlo en las primeras edades para que los niños/as sean conscientes desde pequeños. Es necesario la formación previa de todo docente para que este aprendizaje sea correcto y no lleve a confusiones.

Tabla 1: Elaboración propia.

Según la *ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, la cual regula el Título de Maestro en Educación Infantil* se han desarrollado las siguientes competencias específicas por las cuales se ha elaborado este Trabajo de Fin de Grado. Tabla 2.

Competencias específicas y justificación:

COMPETENCIAS	JUSTIFICACIÓN
Diseñar con los docentes de este mismo nivel y distintos niveles diversas actividades.	He podido trabajar con los diferentes profesores/as que intervienen en el aula del centro donde he realizado el prácticum II y al poder realizar diversas actividades he contado con la ayuda de cada uno de ellos.
Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo de 0-3/3-6, en el contexto familiar, social y escolar.	He podido observar la evolución tan rápida que tienen todos los niños/as a la hora de aprender y relacionarse entre ellos y la capacidad de poder elaborar bien un trabajo cooperativo.

Crear y mantener lazos de comunicación con las familias para incidir eficazmente en el proceso educativo.	Debido a la situación actual he podido conocer las diversas alternativas que se encuentran en los centros para que las familias sean partícipes en el aprendizaje de los niños/as.
Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente.	Entender que la dinámica de aprendizaje de cada alumno/a es diferente es un papel fundamental con el que el profesor/a tiene que ser cambiante todo el rato, debido a que tiene que adaptarse a cada uno de ellos/as.

*Tabla 2: Elaboración propia.*

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En el siguiente apartado, se mostrará la fundamentación teórica, que a su vez se divide en dos apartados. En primer lugar, se hablará del AC y, después, se definirá el concepto del juego en el aula de educación infantil.

### **4.1. El aprendizaje cooperativo**

Adentrarnos en el mundo del AC puede llegar a ser muy complejo por esto mismo se quiere mostrar la definición completa y cómo será este modelo de aprendizaje dentro de un aula. Para ello se han elaborado diversos apartados donde se encontrará toda la información para entender el concepto de aprendizaje cooperativo.

#### **4.1.1. Definición y tipos de grupos de aprendizaje cooperativo**

El AC se define como un método de enseñanza- aprendizaje en el que el alumnado lleva a cabo las tareas de clase en pequeños grupos, donde cada sujeto que configura cada uno de los grupos es independiente para realizar las actividades que están realizando en clase y el maestro actúa como guía en proceso de aprendizaje (Shinde y Shinde, 2022).

El AC ha ido creciendo con el paso de los años y con él su definición ha ido cambiando y evolucionando a su vez, según Deutsh (1949) empezó desde una perspectiva social siendo una situación cooperativa donde las metas de los individuos separados van tan unidas que existe una correlación positiva entre sus logros, esto quiere decir que el individuo alcanza sus objetivos si los otros miembros alcanzan los suyos.

Tal y como se puede observar en la Fundación Mapfre (2016:3) en la actualidad el trabajo cooperativo se ha convertido en una metodología para la escuela inclusiva donde es una herramienta fundamental para poner en marcha valores para una sociedad diversa en cuanto a aptitudes, creencias y culturas.

Existen tres tipos de grupos de AC (Johnson, Johnson y Holubec, 2013):

- Los grupos formales de aprendizaje cooperativo están compuestos por una hora de clase durante varias semanas. Se trabajará para poder alcanzar los objetivos

comunes, asegurándose de que ellos mismos y los miembros de cada grupo cumplen con un mismo objetivo y completan la tarea asignada.

- Los grupos informales de aprendizaje cooperativo se llevan a cabo durante muy pocos minutos hasta una hora de clase. Se suele utilizar para ver una película, vídeo o una clase magistral. En este tipo de aprendizaje al igual que el formal, los docentes se guían de este para asegurarse que los niños saben organizarse, explicarse, resumir e integrar el material en cada una de las actividades.
- Los grupos de base cooperativos tienen un funcionamiento de largo plazo, son heterogéneos y sus componentes son permanentes. El objetivo principal es ayudar unos a otros y responsabilizarse de sus tareas para progresar en las obligaciones escolares.

También cabe destacar que la definición exacta y más completa del AC es la que aportaron los hermanos Johnson (Johnson, Johnson y Holubec, 1999a, 1999b); en sus estudios detectaban las conductas negativas en las actividades grupales debido a la ausencia o presencia de una serie de condiciones.

El primer componente esencial es la interdependencia positiva donde el alumnado entiende que su trabajo ayuda al resto de compañeros. El segundo componente es la interacción promotora donde se establece el contacto de los unos con los otros, cara a cara. El tercer componente es la responsabilidad personal e individual donde no se debe ocultar nadie en la labor de los demás. El cuarto componente habla de las habilidades interpersonales y de grupo debido a que el alumnado debe aprender a relacionarse con los demás para facilitar el trabajo en grupo. Y, por último, el quinto componente hablará del procesamiento grupal o autoevaluación donde el grupo habla de cómo se están logrando los objetivos y cómo son sus relaciones entre ellos y cómo se podría mejorar (Johnson, Johnson y Holubec, 1999a, 1999b).

Entre los diversos beneficios que reporta la implementación del AC, cabe destacar el aumento de la motivación, mejora del rendimiento académico y mejora de las habilidades sociales (Boix Vilella y Ortega Rodríguez, 2020; Romero Artavia et al., 2020).

La motivación es definida como un constructo que no puede ser observado y que está conformado por diversas fuerzas internas o rasgos específicos de carácter individual que provocan en los sujetos una respuesta cuando se enfrentan ante una situación concreta,

siendo un proceso que determina, entre otros aspectos, la duración de un comportamiento (de Caso Fuertes, 2014; Armas Arráez, 2019).

#### 4.1.2. Aplicación en el aula de educación infantil

El AC en el aula implica mucho esfuerzo y disciplina en el día a día, pero cuando se consigue merece la pena. Se tiene que diferenciar del aprendizaje competitivo e individualista porque aún sigue presente muchas veces, por esto mismo el papel del profesor será fundamental en el AC.

El docente es el máximo responsable en el correcto funcionamiento del AC, debido a que es quién elabora los materiales y organiza todas las clases para que se haga posible el AC. Por otro lado, el docente debe tener en cuenta las principales diferencias del AC, competitivo e individualista. En la siguiente tabla 3 se exponen las principales diferencias que se han encontrado entre ellos:

Diferencias entre el Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista

<b>Aprendizaje cooperativo</b>	<b>Aprendizaje competitivo</b>	<b>Aprendizaje individualista</b>
- Aprenden individual y en equipo.	- Aprende sobre su propio ritmo y competitivo.	- Aprende sobre su propio ritmo.
- Ayudarse mutuamente va incrementando.	- No hay ayuda porque hay competitividad.	- A veces puede existir la ayuda mutua.
- Trabajo en equipo es esencial.	- No hay opción para trabajar en equipo.	- No hay casi trabajo en equipo.
- El objetivo se consigue si todos lo consiguen.	- El objetivo se consigue si los demás fallan.	- El objetivo se consigue individualmente a los demás.

Tabla 3: Elaboración propia

Hay una diferencia entre AC y aprendizaje colaborativo. Durán (2015) afirma que en el aprendizaje colaborativo los propios partícipes organizan la interacción dentro del grupo, eligen sus compañeros, tienen una motivación alta para lograr todos los objetivos y disponen de habilidades sociales para trabajar en equipo. Así es como, Durán y Monereo (2002) matizan que el aprendizaje colaborativo se caracteriza por un formato menos estructurado y más simétrico, donde las tareas son definidas por los integrantes (no por el docente), la responsabilidad es individual y grupal (en el cooperativo se divide entre ellos componentes del grupo), y, por último, el trabajo es conjunto, no se suele dividir y en esto coincide con el AC.

El papel del docente en el AC es fundamental, por esto Johnson (1999) propuso siete recomendaciones que el docente deberá considerar a la hora de decidir cuántas personas formarán cada grupo del AC:

- Los recursos disponibles o el tipo de tarea condicionan el tamaño de los grupos.
- El tamaño del grupo deberá de ser proporcional al tiempo que se disponga para realizar las actividades.
- Cuando el grupo es menor, es más fácil encontrar las dificultades y problemas que se puedan dar en él.
- Si el grupo es mayor, los integrantes deberán ser más hábiles.
- Y, por último, si el grupo es mayor, la interacción entre sus miembros es menor y se va a ver reflejada en la cohesión y apoyo personal que también será menor.

Los docentes van creciendo a medida que se van nutriendo sobre los conocimientos que deseen adquirir. No todo es tener destreza o habilidad para realizar cualquier cosa. Toda enseñanza necesita reforzarse y nutrirse para llegar a ser mejor, para ello los docentes deben actualizarse cada poco tiempo para que el aprendizaje en el aula sea el mejor posible.

A lo largo de los años se han podido ver diferentes modelos que ofrecen orientaciones de cómo llevar a cabo la aplicación de la cooperación en el aula, por ello Velázquez (2015) dio forma a una secuencia de acciones a través de su enfoque de pedagogía de la cooperación en el que se identifica cinco fases; 1) provocar un conflicto; 2) desarrollar los principios de la lógica de la cooperación; 3) aplicar la lógica de la cooperación; 4) aprender a través de la cooperación; y 5) generar aprendizaje autónomo.

#### **4.1.3. Marco legislativo**

La legislación que correspondía al año 2022 ha sido modificada recientemente, esto influye a las bases educativas y algunos de los conceptos que se usaban en ella, por lo tanto, han cambiado para el curso 2023 y, de este modo, se utilizará esta última ley para poder elaborar este TFG.

El Boletín Oficial del Estado que muestra la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) y el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, que a su vez regula 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 son los documentos institucionales de los cuales se parte para la planificación y elaboración de los objetivos y contenidos que se verán a lo largo del documento y con los cuales se ha podido elaborar la propuesta didáctica que se mostrará más adelante.

#### **4.1.4. Relación con el Real Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se regula la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.**

El AC y el juego simbólico están enlazados con las áreas importantes descritas en el Real Decreto 1630/2006, recientemente modificado en el año de 2022 por el Real Decreto 37/2022, que regula las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación infantil, las cuales son el comunicación y representación de la realidad, crecimiento en armonía y descubrimiento y exploración del entorno.

En consecuencia, la LOMLOE en su artículo 13, define los siguientes objetivos de la educación infantil que, respecto a lo que se va a describir en el siguiente documento guarda una estrecha relación con el juego simbólico:

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros.
2. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades cotidianas.
4. Desarrollar sus capacidades afectivas.

5. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución de conflictos.
6. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
7. Iniciarse en lecto-escritura, habilidades lógico-matemáticas y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

En esta misma línea, el Real Decreto 37/2022 establece unos objetivos para la etapa de educación infantil que se enumerarán a continuación:

- Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo las posibilidades de acción y expresión, y coordinación y controlando cada vez mayor precisión y movimientos.
- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.
- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

El currículo de Castilla y León en el Real Decreto 37/2022 establece los siguientes principios:

1. La generación en el alumnado del gusto por la exploración del mundo, la experimentación, el descubrimiento y la relación con los demás.
2. La creación de un ambiente de afecto y confianza, asegurando el respeto al ritmo de desarrollo del alumnado.
3. Las rutinas de la vida diaria en los centros como eje vertebrador de las actividades que se organicen.
4. La construcción de un ambiente favorable para la transición desde el entorno familiar al escolar, así como la ampliación de las figuras de apego del alumnado.

A continuación, se procede a describir en el siguiente apartado lo que se entiende por juego simbólico.

#### 4.2. El juego.

La palabra juego tiene diversos significados, por ejemplo, según la RAE es: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento, ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

El juego es un método de aprendizaje que se lleva utilizando muchos años. Es complicado definir la palabra juego por esto mismo se van a presentar diferentes definiciones de juego:

En la definición del juego Bruner (1972a) califica como los tres gigantes del estudio del desarrollo humano: Freud, Piaget y Vygotsky. Para los tres el juego tiene un aspecto central del proceso de desarrollo infantil, aunque cada uno después tenga énfasis en funciones diferentes.

Pinedo (2017) define a este tipo de juego como “la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos cognitivos”.

El juego simbólico tiene diferentes elementos que se dividen en dos categorías, aquellos que se comparten universalmente en todos los tipos de juegos, son los no diferenciadores y los que precisan los atributos de este juego llamados diferenciadores (Education, 2017).

Por otro lado, Guerra (2010) clasificaba al juego en:

- Los elementos no diferenciadores son:
  - Motor
  - Cognitivo
  - Social
- Los elementos diferenciadores son:
  - Dimensión afectiva: los partícipes buscan placer en las acciones que realizan.
  - Propósito de la tarea: las acciones que se realizan no se guían por un objetivo planteado.

### **4.3. Ventajas y beneficios del juego simbólico**

El juego simbólico utilizado en la educación infantil tiene múltiples beneficios en los niños, según Moreano (2016) fortalece las habilidades cognitivas y sociales del niño, ayuda a exteriorizar sus sentimientos, pensamientos y problemas que estén atravesando, es el pilar fundamental para afianzar las relaciones con su entorno ayudando a dominar y controlar sus emociones e impulsos, es un medio para buscar soluciones a un problema y para desarrollar sensibilidad ante las situaciones que se presenten. También, Silva (2017) explica que el juego reduce la ansiedad, tensión, estrés, provocando un estado de alerta ideal para el aprendizaje.

Pinedo (2017) menciona los siguientes beneficios del juego simbólico: fomenta la fantasía y la innovación, incentiva el aprendizaje de nuevos comportamientos, promueve el desarrollo de destrezas sociales como la labor en grupo, la negociación, la colaboración, la empatía, permite ampliar el vocabulario, disminuye el estrés y favorece la expresión de sentimientos, facilita el movimiento y mando de su propio cuerpo, facilita la comprensión del ambiente a su alrededor y la conducción de los objetos, fomenta el control propio y la autoestima, brinda autoseguridad, estimula la curiosidad, y ayuda a organizar el pensamiento.

Anteriormente se ha dicho que el juego simbólico ayuda a desarrollar la socialización entre iguales debido a que los niños en las primeras edades van a querer relacionarse y jugar con sus compañeros. A continuación, se van a mencionar los siguientes beneficios del juego simbólico KioNews (2021):

- Incentiva la adquisición de nuevas conductas.
- Fomenta y desarrolla la capacidad para la creatividad e imaginación de los pequeños.
- Estimula el aprendizaje de competencias sociales y habilidades como el trabajo en equipo y la cooperación.
- Favorece al desarrollo motor y emocional.
- Desarrolla el lenguaje y la capacidad de comunicarse.
- Tienen representaciones mentales tanto de la vida real como imaginaria.
- Facilita el conocimiento y el dominio de su propio cuerpo.

#### **4.4. Características del juego**

Las características que posee el juego, siguiendo a García López, et al. (2000), son las que se muestran a continuación:

- Placentero: produce placer a los jugadores.
- Natural y motivador: es espontáneo.
- Voluntario: no hay obligación, la actividad es libre.
- Mundo aparte: el participante se encuentra en un mundo paralelo y de ficción, donde él puede lograr lo que no se puede conseguir en el mundo real.
- Creador: favorece la creatividad.
- Expresivo: ponemos de manifiesto sentimientos y comportamientos.
- Socializador: interacción con los demás. Favorece la cooperación, la convivencia y el trabajo en equipo.

#### **4.5. El juego cooperativo**

En los juegos cooperativos todos los alumnos ganan y nadie pierde. Es un tipo de juego que ayuda a fortalecer las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo. También ayudan a la resolución de conflictos y entrenan habilidades y actitudes para poder trabajar en equipo. Orlick (1986), un pionero de los juegos cooperativos habla de cuatro componentes primordiales de un juego cooperativo:

- Cooperación: se relaciona con la comunicación, la cohesión y la confianza. Tienen un objetivo compartido (todos ganan si consiguen el objetivo, o pierde si no lo consiguen, nadie queda fuera). Así se aprende a compartir, relacionarse y atender a los demás, porque trabajar todos juntos es un fin común.
- Aceptación: cada alumno es responsable y necesario en la consecución del juego. Esto ayuda a aceptarse positivamente a uno mismo y también a los demás.
- Participación: todos participan y nadie queda eliminado. Esto beneficia al sentimiento de pertenencia, todos contribuyen a la actividad y es algo satisfactorio.
- Diversión: es la razón principal del juego.

Velázquez (2004) fue uno de los autores que se dedicó a buscar información y retratar el juego cooperativo, siendo un referente a nivel nacional. Él define el juego cooperativo como una situación en la que no existe oposición entre los jugadores, ya que todos persiguen una misma meta.

## **5. DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

### **5.1. Presentación**

El tema seleccionado de la situación de aprendizaje será “El AC a través del juego”. Se trabajará este tema debido a la importancia que tiene crecer todos juntos siendo un equipo, para evolucionar como personas y en el aprendizaje.

La situación de aprendizaje irá dirigida para niños/as del segundo ciclo de Educación Infantil.

Esta situación de aprendizaje se ha realizado en las prácticas curriculares del último año de carrera. Tendremos que destacar que esta propuesta se llevó a cabo cuando aún quedaban restricciones causadas por la pandemia y por ello se tenían que hacer muchas excepciones de actividades y también cumplir con las medidas de seguridad que exigía sanidad.

### **5.2. Contextualización**

#### Descripción del centro:

El centro educativo donde se llevó a cabo la situación de aprendizaje fue en el colegio Nuestra Señora del Carmen, situado en la Plaza Virgen del Carmen de Valladolid.

En primer lugar, se destaca que la Titularidad del Colegio Nuestra Señora del Carmen la otorga el Arzobispado de Valladolid. El colegio es una institución de la Iglesia que fundamenta su acción educativa en una concepción cristiana del hombre y del mundo.

Este centro está situado en el barrio de las Delicias en la zona sureste de la ciudad, uno de los barrios más populosos de toda la ciudad albergando una amplia diversidad étnica y cultural cuya población laboral ha sido afectada por la crisis económica durante muchos años.

El Colegio es de línea dos en Educación Infantil y en Educación primaria, línea tres en la ESO y línea dos en bachillerato. Dispone de seis aulas de educación infantil y doce de educación primaria. Consta de cuatro edificios: un edificio para Infantil y Primaria, otro

para la ESO y Bachillerato, consta de un edificio donde se encuentra secretaria, el comedor y dos aulas que contienen ordenadores para dar las clases de informática, por último, está el edificio más nuevo del centro que corresponde a la Escuela Infantil. Hay un patio con un parque pequeño donde juegan los de educación infantil y se comparte con los de Educación Primaria, también se dispone de otro patio más amplio que es de la zona de Educación Secundaria. En el exterior del colegio se encuentra el polideportivo que es allí donde se hacen los actos importantes: graduaciones, fiestas del colegio...

### Descripción del aula:

El aula donde se ha podido llevar a cabo las prácticas corresponde al segundo curso del segundo ciclo de educación infantil (4 años).

Las características físicas del aula eran las siguientes:

El aula es grande y espaciosa, toda ella en su conjunto está adaptada para que los alumnos/as puedan alcanzar a coger los diferentes materiales.

En primer lugar, nos encontramos con la mesa del profesor y la pantalla digital junto con la pizarra. Después, vemos las mesas de los niños/as del aula que están agrupados de dos en dos son todas de forma trapezoidal excepto dos que son redondas. Los niños/as están sentados según van trabajando y el diferente nivel que puedan tener para que así se puedan apoyar unos con otros y la forma de trabajo favorezca a ambas partes. Aleatoriamente se va rotando cada semana para que haya diversidad y podamos estar cada vez con un compañero/a diferente. Existen excepciones por problemas de vista o falta de atención.

Cuando accedemos al aula encontramos a mano izquierda los percheros donde cada niño/a deja sus pertenencias. Al fondo hay un espejo grande, una alfombra para realizar las clases de yoga, los juguetes... y, por último, paralelamente de los percheros encontramos las cajoneras donde los niños/as tienen sus libros. En las paredes hay diferentes dibujos de cuentos, números... se dispone de un corcho donde se cuelgan diferentes dibujos que realizan los niños/as para que así los puedan ver o posters que tengan que ver con el material que se está trabajando.

Adentrándonos un poco más en las características de los alumnos el aula donde se realizó la situación de aprendizaje estaba constituida por 23 alumnos, 15 de ellas eran chicas y 8 de ellos chicos. Había diversidad cultural en el aula. Uno de ellos era de etnia musulmana, otro de los niños era de etnia rumana y por último había otro alumno de etnia gitana y también tenía dificultades en el aprendizaje debido a que estaba cursando por segunda

vez el segundo curso de educación infantil debido a que fue diagnosticada con autismo. Disponía de clases fuera del aula con los especialistas de AL y PT para así reforzar su desarrollo intelectual.

### **5.3. Metodología**

La metodología que se propone en el siguiente trabajo, se organiza en tres fases: la primera de todas es la evaluación inicial, donde se observa el lenguaje que tienen cada uno de los niños, y así podemos seleccionar y diseñar las diversas actividades según sus necesidades. En la segunda fase se encuentran la descripción de las sesiones, sus objetivos, contenidos, material didáctico y, por último, en la tercera fase se describe la evaluación final.

Tenemos que destacar que en las sesiones se ha empleado una metodología lúdica, debido a la importancia del juego y la cooperación, se ha dado mucha importancia al desarrollo de la psicomotricidad del niño.

### **5.4. Objetivos y contenidos**

Los objetivos y contenidos de esta etapa de educación infantil son nombrados en relación con las diferentes áreas que exponen las metas a las que se quiere llegar con la clase. De esta manera, las áreas de Comunicación y Representación de la Realidad Y Crecimiento en Armonía y Exploración manifiestan los objetivos generales y forman conjuntamente sus contenidos, se muestran a continuación:

#### Objetivos del currículum:

Se tendrá en cuenta el Real Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se regula la ordenación y el currículum de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

## ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA

- Competencia específica 2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC.

- 2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, con la mediación del adulto, reconociendo los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.
- 2.4. Reconocer las características, intereses y gustos de los demás mostrando actitudes de respeto.

- Competencia específica 4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CP, STEM, CD, CPSAA, CC, CCEC.

- 4.2 Construir normas, sentimientos y roles interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos para construir su identidad individual y social.
- 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.

Con respecto a los contenidos que se establecen por la ley de la educación, se desarrollan los siguientes bloques:

- BLOQUE 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.
  - Posibilidades de acción: juego.
  - Iniciarse en la autonomía de la realización de tareas.

- BLOQUE B. DESARROLLO Y EQUILIBRIO AFECTIVOS.
  - Estrategias de ayuda en contexto de juego y rutinas.
  - Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás.
- BLOQUE C. HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE PARA EL AUTOCUIDADO Y EL CUIDADO DEL ENTORNO.
  - Rutinas: planificación progresiva de la acción, con ayuda del adulto, para resolver una tarea sencilla; normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc.
- BLOQUE D. INTERACCIÓN SOCIOEMOCIONAL EN EL ENTORNO. LA VIDA JUNTO A LOS DEMÁS.
  - Diversidad en el aula: disposición para entablar relaciones afectivas que favorezcan la inclusión.
  - Iniciación en el trabajo en equipo y responsabilidades individuales.
  - Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.
  - Juego simbólico. Observación e imitación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos.

### ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.

- Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, STEM, CD, CPSAA, CE, CCEC.

3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, experiencias propias e información, aumentando progresivamente su vocabulario interactuando en diferentes situaciones y contextos.

3.6. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos con ayuda del adulto, participando en pequeño y gran grupo cuando se precise.

3.7. Ajustar su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.

3.8. Utilizar diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales sencillas con ayuda del adulto como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.

- Competencia específica 5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CP, CC, CCEC.

5.5. Disfrutar en actividades de aproximación a la literatura infantil, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.

5.6. Expresar emociones e ideas a través de manifestaciones artísticas y culturales sencillas, disfrutando del proceso creativo con ayuda del adulto.

Esta competencia específica se concreta a partir de las siguientes competencias clave: CCL, CP, CC, CCEC.

Con respecto a los contenidos que se establecen por la ley de la educación, se desarrollan los siguientes bloques:

- BLOQUE A. INTENCIÓN E INTERACCIÓN COMUNICATIVAS
  - El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y de regulación de la propia conducta. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.
  - Comunicación interpersonal: empatía.
- BLOQUE C. COMUNICACIÓN VERBAL ORAL: EXPRESIÓN, COMPRENSIÓN Y DIÁLOGO.
  - 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. Interés por participar, ser escuchado y respetado con ayuda y modelado del adulto.
  - Normas que rigen la conversación: pedir palabra, esperar turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación.
  - Aumento de vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios.

- BLOQUE E. APROXIMACIÓN A LA EDUCACIÓN LITERARIA.
  - Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
  - Animación lectora a través de distintas técnicas: en papel, digital, kamishibai, títeres, teatro de marionetas y teatro de sombras.
  - Selección de cuentos con ayuda del adulto. Gusto literario. Respeto y cuidado por los mismos.
- BLOQUE F. EL LENGUAJE Y LA EXPRESIÓN MUSICALES.
  - La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.
  - La escucha musical como disfrute y fomento de la creatividad.
- BLOQUE G. EL LENGUAJE Y LA EXPRESIÓN PLÁSTICOS Y VISUALES.
  - Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de estos.
  - Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, modelado, estampado, pintura y demás) y procedimientos plásticos.
  - Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia los demás e interés por comunicar proyectos y resultados.
- BLOQUE H. EL LENGUAJE Y LA EXPRESIÓN CORPORALES.
  - Juegos de expresión corporal y dramática: representación de personajes, cuentos, hechos y situaciones, individuales y compartidos, con ayuda del adulto.
- BLOQUE I. ALFABETIZACIÓN DIGITAL.
  - Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
  - Interpretación de imágenes y cortometrajes, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos a través de medios digitales o audiovisuales con ayuda del adulto.

### 5.5. Diseño de las actividades

Las actividades que se han presentado para realizar esta propuesta están planteadas a lo largo de tres semanas, desarrollando dos actividades por semana.

En la tabla 4 se muestran las diferentes sesiones y todo lo relacionado con ellas. Antes de cada actividad el encargado del día se ocupa de decir en qué día estamos, estación, repaso de algún número e incluso de alguna letra que hayamos estado trabajando los días anteriores.

Sesiones resúmenes de la situación de aprendizaje:

SESIÓN 1: APRENDER A COOPERAR.	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender las normas establecidas en las actividades.</li><li>- Adquirir autonomía.</li><li>- Comprender el concepto de trabajo cooperativo.</li><li>- Desarrollar capacidades de trabajar en grupo.</li></ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Iniciativa por aprender de los demás y compartir ideas.</li><li>- Cuidado del material.</li><li>- Psicomotricidad.</li><li>- Expresión libre.</li><li>- Participación.</li></ul>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"><li>- Libro de normas.</li><li>- Rompecabezas.</li><li>- Silueta de un animal.</li></ul>
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>- Explicación inicio: 10 minutos.</li><li>- Presentación normas: 10 minutos.</li><li>- Rompecabezas de animales: 15 minutos.</li><li>- Colorear silueta del animal: 10 minutos.</li></ul>

	- Despedida: 10 minutos.
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN	<p><u>Actividad de inicio</u> (explicación de lo que se va a realizar): comenzamos en la asamblea hablando de qué es cooperar y para qué sirve. También explicaremos que se trabajará en grupos los próximos días para jugar a aprender.</p> <p><u>Actividad 1 “aprendiendo las normas”</u>: se presenta el libro de normas que se ha elaborado para estas actividades, donde se muestra que hay que tener respeto hacia los demás, ayudar si un compañero se queda estancado, levantar la mano si se necesita algo para llevar un orden, recoger el material... (Ver Anexo 1)</p> <p><u>Actividad 2 “rompecabezas”</u>: se elaborará un rompecabezas con diferentes animales en grupos para que así sepan que animal representará a cada grupo en las próximas sesiones. (Ver Anexo 2)</p> <p><u>Actividad 3 “colorear en grupo”</u>: después de saber que animal representará a cada grupo, se pintará el animal respectivo de manera conjunta, siendo ellos mismos quien elijan que parte pinta cada miembro del grupo.</p> <p><u>Actividad 4</u>: finalmente nos sentaremos todos en grupo al final de la clase para hablar todos juntos de lo que se ha hecho en clase y repasar los conceptos básicos de cooperar y ser un equipo.</p>

SESIÓN 2: DESPERTANDO LA IMAGINACIÓN.	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la percepción de concentración.</li> <li>- Identificar el comportamiento de cada grupo y valorar el trabajo cooperativo.</li> <li>- Trabajar en equipo mediante el juego.</li> </ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación.</li> <li>- Escucha activa.</li> <li>- Creación del propio cuento.</li> </ul>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel.</li> <li>- Lápiz.</li> <li>- Pinturas.</li> <li>- Música para contar un cuento: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d3GCEPgZXDo">https://www.youtube.com/watch?v=d3GCEPgZXDo</a></li> </ul>
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación inicial: 10 minutos</li> <li>- Lectura cuento: 10 minutos.</li> <li>- Dibujar y colorear escenas: 20 minutos.</li> <li>- Despedida: 10 minutos.</li> </ul>
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN	<p><u>Actividad de inicio:</u> se explicará en que va a consistir la actividad qué se va a hacer para que la entiendan mejor antes de comenzar. Antes de comenzar con la actividad, los alumnos tienen una canción asignada antes de comenzar a leer cuentos, por lo tanto, se hará la canción de introducción y seguiremos con la actividad.</p> <p><u>Actividad 3 “lectura cuento”</u> se leerá el libro <i>La ratita presumida</i> (Charles Perrault, 2004) despacio y parando escena por escena para que se entienda todo completamente. Después de acabar se irá preguntando por grupos quienes eran los personajes, que animales salían en el cuento y después se asignará a cada grupo una escena para dibujar conjuntamente.</p> <p><u>Actividad 2 “dibujar y colorear”:</u> cuando se repartan las escenas, cada grupo tiene que elaborar un dibujo</p>

	<p>conjuntamente y hacer posible que entre todos salga bien. (Ver Anexo 3) <u>Actividad final:</u> nos sentaremos juntos para hablar todos a la vez de qué se ha hecho en la actividad de hoy y que han aprendido.</p>
--	--

SESIÓN 3: EL MUNDO DE LAS MARIONETAS.	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la imaginación, creatividad...</li> <li>- Estimular percepción visual.</li> <li>- Adquirir habilidades emocionales.</li> </ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje activo.</li> <li>- Actitud cooperativa.</li> </ul>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pompones.</li> <li>- Ojos.</li> <li>- Limpiapipas.</li> <li>- Pegamento.</li> </ul>
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad inicial: 10 minutos.</li> <li>- Elaborar marionetas: 30 minutos.</li> <li>- Actividad final: 30 minutos.</li> </ul>
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN	<p><u>Actividad inicial:</u> se explicará cómo se elaborarán las marionetas, pero esta vez se hará un círculo grande con toda la clase y se aprenderá mirándonos unos a otros.</p> <p><u>Actividad 1 “Elaboración de marionetas”:</u> cada niño tendrá en su mesa el material necesario para hacer su marioneta y tendrá que elegir que ojos, mano y cuerpo va a querer para diseñar su propia marioneta de dedo, tendrán que ir elaborando su marioneta como más les guste con ayuda del pegamento y su imaginación. (Ver Anexo 4)</p>

	<u>Actividad final:</u> se dejará jugar con las marionetas que han elaborado en un mini teatro que hay en el aula y por grupos tendrán que hacer una obra muy pequeña.
--	--

#### SESIÓN 4: EL MUNDO DEL TEATRO DE SOMBRAS.

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar la imaginación.</li> <li>- Incentivar el trabajo cooperativo.</li> <li>- Fomentar la conversación entre los miembros del equipo.</li> <li>- Desarrollar la psicomotricidad fina.</li> </ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para llevar a cabo la actividad.</li> <li>- Utilización habitual de formas socialmente establecidas.</li> </ul>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papel.</li> <li>- Lápiz.</li> <li>- Pinturas.</li> <li>- Tijeras.</li> <li>- Pajita.</li> </ul>
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad inicial: 10 minutos.</li> <li>- Elaboración de dibujos: 15 minutos.</li> <li>- Elaboración de marioneta con el dibujo: 5 minutos.</li> </ul>
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN	<p><u>Actividad inicial:</u> se explicará en qué consistirá la clase de hoy antes de ponerse a realizar la tarea, para que entiendan y pautemos unas normas antes de empezar.</p> <p><u>Actividad 1 “elaboración de dibujo”:</u> se dirá a cada niño que dibuje a su personaje</p>

	<p>favorito de alguna película, libro o dibujos que haya visto y después se mandará recortarlo para pintar y hacerlo marioneta. (Ver Anexo 5)</p> <p><u>Actividad 2 “teatro con marionetas”:</u> después de haber dibujado y convertir sus dibujos en marionetas se hará un mini teatro con cada grupo que les corresponda. Tendrán que inventarse un cuento entre todos, donde salgan todos los personajes que han dibujado para que después se haga un teatro de sombras y puedan desarrollar la historia. (Ver Anexo 6)</p>
--	--

SESIÓN 5: ¡NOS ACTIVAMOS!	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender el concepto de teatro de sombras y ponerlo en práctica.</li> <li>- Aplicar los conocimientos adquiridos durante la clase.</li> <li>- Adquirir autonomía en las tareas a realizar.</li> <li>- Mostrar motivación y participación.</li> <li>- Mostrar cooperación en grupo.</li> </ul>
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tolerancia y respeto hacia los demás.</li> <li>- Aprendizaje activo.</li> <li>- Valorar la importancia del juego como disfrute y relación con los demás.</li> </ul>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos</li> <li>- Tizas</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imaginación</li> </ul>
TEMPORALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad inicial: 10 minutos</li> <li>- Actividad la lluvia de globos: 15 minutos.</li> <li>- Actividad de los círculos: 15 minutos.</li> <li>- Actividad de creamos un cuento: 20 minutos.</li> <li>- Actividad final: 10 minutos.</li> </ul>
ACTIVIDADES DE LA SESIÓN	<p><u>Actividad inicial:</u> se explicará que se va a realizar en clase durante esta última sesión. Habrá tres actividades diferentes y en cada cambio de actividad se explicará bien en qué consistirá la siguiente para que se ubiquen en espacio y tiempo.</p> <p><u>Actividad 1 “la lluvia de globos”:</u> se tendrá dos globos en el aula y toda la clase tiene que intentar que el globo no toque el suelo. De esta manera todos tienen que jugar a cooperar juntos para que la actividad sea posible.</p> <p><u>Actividad 2 “hacemos círculos con tizas”:</u> se dibujarán círculos de diversos tamaños y se pondrán diferentes canciones, después todos juntos tienen que moverse por el espacio que se disponga y cuando se dé la orden, en este caso (apagar la música) tendrán que agruparse en los aros que haya por el aula. Se irán quitando aros con el tiempo hasta que solo quede uno. En esta actividad tienen que intentar que ningún compañero se quede fuera.</p>

	<p><u>Actividad 3 “creamos un cuento”</u>: en la sesión anterior se realizaron diferentes personajes (el favorito de cada niño), nos agruparemos al final del aula en un círculo para poder hablar de cada uno de los personajes y haremos un cuento conjunto con todos. Esta actividad se realiza porque después de las dos anteriores, así nos relajamos y hacemos algo más tranquilo para terminar. (Ver Anexo 7)</p> <p><u>Actividad final</u>: dedicaremos unos minutos para saber que piensan los alumnos sobre las sesiones que se han realizado en clase, si han gustado, si han aprendido algo y sobre todo si saben que es cooperar en grupo y si los juegos que hemos realizado les han parecido divertidos.</p>
--	---

*Tabla 4: Sesiones de intervención. Elaboración propia.*

## 5.6. Organización del tiempo y el espacio

### ESPACIO

La disposición del espacio dentro del aula será la que nos facilite desarrollar las actividades de la propuesta didáctica, acomodando el aula en grupos de trabajo. En este espacio también se ha llevado a cabo el teatro, que se compone por diferentes elementos característicos para su producción; maquita del teatro, marionetas y un foco de luz.

### TIEMPO

La organización temporal de la propuesta de intervención estará formada por una sesión a la semana a lo largo del mes de marzo de 2023.

MARZO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
		1 SESIÓN 1	2	3	4	5
6	7	8 SESIÓN 2	9	10	11	12
13	14	15 SESIÓN 3	16	17	18	19
20	21	22 SESIÓN 4	23	24	25	26
27	28	29 SESIÓN 5	30	31		

*Tabla 5: Cronograma*

## 6. EVALUACIÓN

Destacando la información que nos ofrece el Real Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se regula la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León dice que la evaluación en la etapa de educación infantil debe de ser global, continua y formativa, y para poder formar la evaluación de esta propuesta se elaborará una observación sistemática para evaluar el aprendizaje que se ha ido adquiriendo a medida que se realizan las actividades propuestas. Se mirará sobre todo si se han adquirido los objetivos y contenidos planteados para ella.

La evaluación será continúa debido a que no hay un momento exacto en el aprendizaje donde se pueda poner el límite para obtener los conocimientos, es un aprendizaje continuo. Estos conocimientos están descritos en los diferentes bloques del currículo del segundo ciclo de Educación infantil la evaluación final no exige poner una nota final, por eso se dice que es formativa, porque se evalúa el proceso de aprendizaje.

Será muy importante evaluar a los niños, pero también la manera de realizar la actividad. Para que así sea más fácil ver la evolución de los alumnos.

Se realizará por último una tabla donde aparecerán unos ítems que se pretender alcanzar y de esta forma realizar la evaluación más individualizada. Tabla 6.

Evaluación individualizada.

Nombre del alumno:		
Ítems	Superado	No superado
Trabaja en grupo.		
Crea sus propios cuentos y dibujos.		
Comparte sus pensamientos con el resto.		
Trabajan la empatía con sus iguales.		
Ayuda al resto de los compañeros.		
Respeto las normas del aula.		
Adquiere emociones.		

Tabla 6: evaluación individualizada. Elaboración propia

También se hará una evaluación final del docente donde se analizará y evaluará la programación que se llevará a la práctica. Para poder evaluar al docente se tendrán en

cuenta los objetivos y contenidos que se deben conseguir y la temporalización de las actividades.

## 7. CONCLUSIONES

Después de haber llevado esta propuesta a la práctica, se han podido realizar conclusiones y reflexiones que se expondrán a continuación.

En primer lugar, quiero destacar que gracias a la elaboración de este Trabajo Fin de Grado he podido nutrirme y formarme sobre el AC y el juego en el aula de EI. Es un tema el cual siempre va evolucionando porque el juego, por ejemplo, ha tenido mucho recorrido a lo largo de toda la historia.

Muchos de los objetivos planteados en la propuesta han sido conseguidos:

Destacar el valor de compañerismo y saber hasta qué punto es capaz de llegar cada uno. Ayudarse mutuamente, trabajar en equipo, jugar aprendiendo... se han podido cumplir debido a las actividades que han ayudado a los diferentes alumnos de cada grupo. Muchas de ellas han hecho que los niños se enfaden, discutan y que se comuniquen con los otros iguales para ver porque no tenían la misma opinión en algunos aspectos.

El juego se muestra como una parte del día a día de los niños. Es una etapa que favorece al crecimiento, aunque debe de estar estimulada, tanto en el colegio como en casa, debido a que sus estímulos se ven afectados en el desarrollo del lenguaje y la psicomotricidad.

También se ha podido observar la diferencia entre la teoría y la puesta en práctica. En las edades tan tempranas puedes tener claro lo que quieres hacer, pero hasta el último momento no sabes si va a surgir algún imprevisto. Esto ha hecho que vea que siempre hay que tener más de una opción para explicar las cosas.

No quiero olvidarme del papel del docente en el aula, debido a que me parece fundamental que el maestro este formado y siga formándose para actualizarse en la educación debido a que no deja de avanzar ni un solo día. Ser firme, transmitir energía, motivación y felicidad a los niños es lo que realmente ayuda a mejorar la educación en el aula.

Finalmente, se llega a la conclusión de que trabajar todos juntos como un equipo es la mejor manera de aprender y adquirir conocimientos. Y no hay mejor manera que trabajar en equipo que jugando.

Oportunidades:

- Poder realizar la propuesta didáctica en el centro donde cursé el prácticum II.
- Se ha podido observar cómo los alumnos han ayudado a las personas con necesidades especiales en el aula.

- Los materiales que me ha facilitado el centro para poder llevar a cabo la situación de aprendizaje.
- Colaboración con la tutora del centro educativo ya que me ha ayudado en la realización de las actividades.

Limitaciones:

- Dificultad de no saber si todas las actividades iban a estar a la altura de todos los niños debido a que no todos tenían el nivel de lenguaje a la par, había niños que iban más adelantados que otros, pero, sin embargo, esto fue cambiando debido a que ellos mismos ayudaban a sus compañeros para que no se quedarán atrás.
- A la hora de realizar el TFG he podido encontrarme con algunas limitaciones entre las que puedo destacar el conocimiento que tenía previo a la temática elegida. Pensaba que conocía bien el tema abordado, pero a medida que he ido investigando y trabajando sobre él he podido observar que me faltaba mucho por aprender.

Para poder finalizar y poner punto final a este trabajo, me ha ayudado a poder crecer como futura maestra la investigación que he hecho sobre estos temas y me ha hecho ver que mi educación dentro del aula quiero que sea partiendo de estas bases de aprendizaje, aunque quede mucho por perfeccionar y pueda nutrirme mucho más con este tema.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armas Arnáez, M. M. (2019). Hacer fluir el aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 299-310.
- BOE-A-2022-1654 Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. (s/f). Boe.es. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>
- Boix Vilella, S., y Ortega Rodríguez, N. (2020). Beneficios del aprendizaje cooperativo en las áreas troncales de Primaria: Una revisión de la literatura científica: Benefits of cooperative learning in the main areas of primary: A review of the scientific literature. *ENSAYOS. Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 35(1), 1–13. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v35i1.1901>
- Bruner J. S. (1972a). Concepciones de la infancia: Freud, Piaget y Vygotsky. En J. LINAZA (comp.) *Acción, pensamiento y lenguaje: Escritos de J. S. Bruner* (31-44). Alianza (1984).
- Charles Perrault, T. S. (adapt). (2004). *La ratita presumida*. Editorial Miguel A. Salvatella, S.A.
- de Caso Fuertes, A. (2014). Pautas para el estudio de la motivación académica. *International Journal of Developmental and educational Psychology*, 6(1), 213-220.
- Deutsh, (1949). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194.
- Domingo, J.(2008b). El aprendizaje cooperativo. *CORE*. [https://core.ac.uk/display/38812746?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=\\_banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/display/38812746?utm_source=pdf&utm_medium=_banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1)
- Duran, D. (2015), “Presentación”, *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 9(2),15-19.
- Educacion CR (22 de junio de 2017). Componentes del juego simbólico. <https://educacion573.wordpress.com/2017/06/22/componentes-del-juego-simbólico/>
- Farrona, J. (s. f.). *El juego*. Scribd. <https://es.scribd.com/document/624116317/EL-JUEGO>
- Fundación Mapfre (2016), *El trabajo cooperativo como metodología para la escuela inclusiva*. Fundación Mapfre.

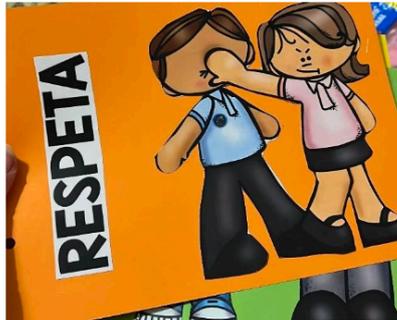
- García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marques Escámez, J.L., Román García, R., Ruiz Juan, F. y Samper Márquez, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*.
- Guerra, M. (2010, diciembre). El Juego Simbólico. *Eduinnova*.  
<http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Jackson, P. y Delehanty, H. (2007). Canastas sagradas. Lecciones espirituales de un guerrero de los tableros.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1999b). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial: Paidós.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1999a). *Los nuevos círculos de aprendizaje. La cooperación en el aula y la escuela*. Editorial Aique.
- KioKids, Crianza (2021). *La importancia del juego simbólico en su desarrollo*.  
[https://kiokids.net/es/blog/28\\_la-importancia-del-juego-simbolico-en-su-desarrollo.html](https://kiokids.net/es/blog/28_la-importancia-del-juego-simbolico-en-su-desarrollo.html)
- Monereo, C., y Durán, D. (2002). *Entramados. Métodos de enseñanza cooperativa y colaborativa*. Editorial: Horsori.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Editorial: Wanceulen
- Pinedo, P. (2017). *El juego simbólico para mejorar el nivel de autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 189, barrio La Victoria, Distrito Huicungo-2016* (Proyecto de pregrado). Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gran Pajatén”.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (s. f.). *JUEGO*. Diccionario de la lengua española. Recuperado 10 de noviembre de 2023.
- Shinde, S. M., y Shinde, M. B. (2022). Effectiveness of cooperative learning techniques in teaching communication skills: esp learners’ perspective. *Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes* 1, 1-12.  
<https://doi.org/10.22190/JTESAP2201001S>
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaria de Educación Pública.
- Velázquez, Carlos (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación* 28, 234-239.

El aprendizaje cooperativo a través del juego en el aula infantil| Clara Bragado  
Rodríguez

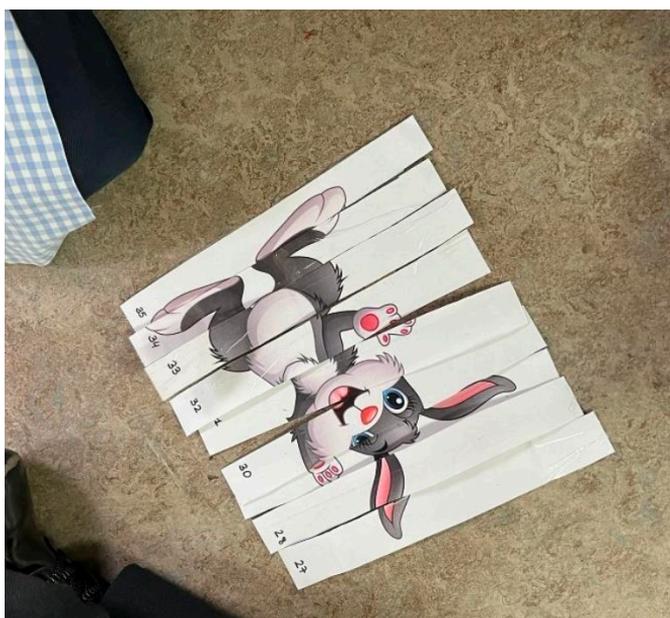
Viñuela, Y., y De Caso-Fuertes, A. M. (2023). *Repercusión del aprendizaje cooperativo en la motivación en alumnos de educación infantil*. Conference: XI Congreso Internacional de Psicología y Educación (CIPE).

## 9. ANEXOS

Anexo 1: Libro de normas.

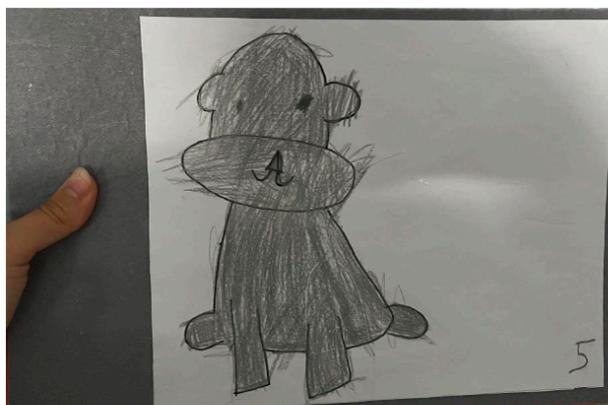


Anexo 2: Puzzle asignación de grupos.



Anexo 3: Cuento “la ratita presumida”.





Anexo 4: Elaboración de marionetas.

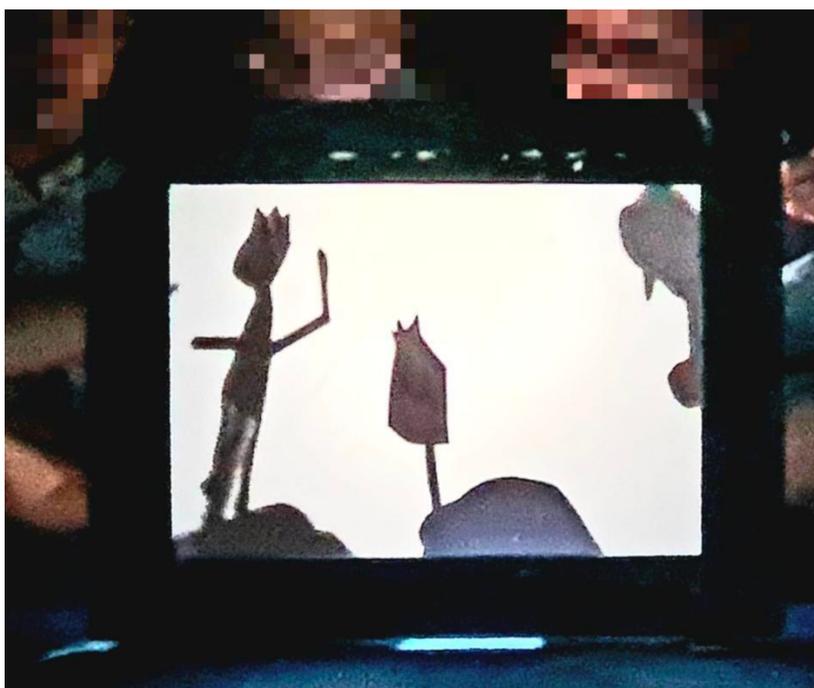




Anexo 5: Creando personajes.



Anexo 6: Teatro de sombras.



Anexo 7: Cuento inventado.

