



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2023/2024

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**El juego de mesa como recurso educativo
en Educación Infantil.**

Alumna: Verónica Gómez Bernal

Tutora: Azucena Hernández Martín

20 de junio de 2024

Síntesis

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo investigar la importancia, repercusiones y los beneficios que posee el uso de juegos de mesa dentro del Segundo Ciclo de Educación Infantil. La investigación realizada está enfocada a la creación de un juego de mesa como propuesta educativa para trabajar diferentes conceptos lógico-matemáticos y componentes sociales, consiguiendo así un aprendizaje significativo en el alumnado.

En torno a dicho recurso, se diseñó e implementó una propuesta didáctica en un aula multinivel del Segundo Ciclo de Educación Infantil. El análisis se centra tanto en los diferentes aspectos de la puesta en práctica de la propuesta como en la creación del material.

Palabras clave: *Educación Infantil, aula multinivel, juegos de mesa, lógico-matemáticas.*

Abstract

The main aim of this project is to investigate the importance, repercussions and benefits of the use of board games in the second cycle of Early Childhood Education. The research focuses on the creation of a board game as a didactic application in order to work different logical-mathematical concepts and social components, thus promoting on the students' significant learning.

Based on this resource, a didactic proposal was designed and implemented in a multi-level classroom in a second cycle of Early Childhood Education. The analysis focuses on the different aspects of the practical application in the classroom as well as the creation of materials.

Key words: Nursery School Education, multi-level classroom, board games, logical-mathematical.

Quería dar gracias a mi familia por estar en este camino tan duro ayudándome y apoyándome para conseguir mis metas, sin dejarme caer en el camino. También muchas gracias a mis abuelos que desde el principio han estado apoyándome para poder cumplir mis sueños y ahora lo me ven desde arriba. Muchas gracias a todo el profesorado que durante mi proceso educativo a lo largo de los años me han apoyado e influido para poder convertirme en maestra.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Objetivos	2
3. Justificación del tema elegido.....	2
4. Fundamentación teórica.	4
4.1 Aproximación conceptual a los juegos de mesa.	4
4.1.1 Características de los juegos de mesa.	6
4.1.2 Precedentes y evolución de los juegos de mesa.	7
4.1.3 Clasificación de los juegos de mesa.	9
4.2 La importancia y el uso de los juegos de mesa para los alumnos de la etapa de Educación Infantil.....	11
4.3 Beneficios de los juegos de mesa en la Educación Infantil.	13
4.3.1 Beneficios a nivel de socialización.	13
4.3.2 Beneficios a nivel cognitivo.	14
4.3.3 Beneficios a nivel motriz.	15
5. Metodología.....	16
5.1 Análisis del contexto educativo.	16
5.2 Diseño de la propuesta.	17
5.2.1 Ideas y prototipos descartados.	17
5.2.2 Fases de la propuesta.	19
5.2.3 Pruebas.	28
5.3 Fase de intervención.	32

5.3.1 Cronograma de intervención.	32
5.3.2 Registros.	32
6. Exposición de resultados del proyecto.	36
6.1 Análisis del docente.	37
6.2 Análisis del “saber”, proceso Enseñanza-Aprendizaje.	39
6.3 Análisis del alumnado.	42
6.3.1 Realiza correctamente las operaciones de compra.	43
6.3.2 Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.	45
6.3.3 Respeto los turnos + Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.	48
6.3.4 Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.	50
6.3.5 Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza + Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano	52
6.4 Análisis del contexto.	53
7. Conclusiones.	55
8. Bibliografía y referencias.	58
Anexos.	61
Anexo 1: <i>Horario de especialidades de Infantil B.</i>	61
Anexo 2: <i>Primer boceto de las cartas de las frutas y aproximación del número de cartas.</i>	61
Anexo 3: <i>Fase de creación de la naranja.</i>	62
Anexo 4: <i>Fase de creación de la base de las cartas.</i>	63
Anexo 5: <i>Fase de montaje final de las cartas de las frutas.</i>	64

Anexo 6: <i>Cartas del 1 al 7 de frutas + cartas especiales</i>	65
Anexo 7: <i>Personajes</i>	68
Anexo 8: <i>Cartas de los personajes del 1 al 10</i>	69
Anexo 9: <i>Diseño del reverso de las cartas de frutas y de personajes</i>	70
.....	70
Anexo 10: <i>Tablero y tarjetas identificativas de los alimentos</i>	70
Anexo 11: <i>Fichas de patitos de colores</i>	71
Anexo 12: <i>Primera parte de recortes de materiales</i>	71
Anexo 13: <i>Parte del material plastificado</i>	72
Anexo 14: <i>Diseño de la caja con las pegatinas informativas</i>	73
Anexo 15: <i>Caja con los materiales colocados en sus respectivos lugares</i>	74
Anexo 16: <i>Ampliación de las cartas de fruta</i>	75
Anexo 17: <i>Fases de creación de las monedas</i>	76
Anexo 18: <i>Monedas de 1 y 2 euros</i>	77
Anexo 19: <i>Tarjetas para colocar los precios de las frutas</i>	77
Anexo 20: <i>Recogida de datos del 25 abril</i>	77
Anexo 21: <i>Recogida de datos del 2 mayo</i>	85
Anexo 22: <i>Ficha de “La frutería matemática” adaptada</i>	92
Anexo 23: <i>lista de control adaptada</i>	94
Anexo 24: <i>Recogida de datos del 10 mayo</i>	95

1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado, titulado “*El juego de mesa como recurso educativo en Educación Infantil*”, tiene como objetivo optar a la obtención del título de Maestra en Educación Infantil por la Universidad de Valladolid. El documento se enfoca en el estudio e investigación acerca de los juegos de mesas como un recurso educativo, y en la creación y diseño de un juego de mesa para su implementación dentro de un aula multinivel del 2º Ciclo de Educación Infantil, donde desarrollé mi periodo de prácticas.

Se encuentra estructurado en diferentes apartados, iniciando con una selección de objetivos que se pretenden lograr durante el desarrollo del trabajo. Seguidamente, se localiza el apartado de la justificación donde se puede apreciar el porqué de la elección del juego de mesa como elemento principal del trabajo.

La fundamentación teórica se centra en conocer el juego de mesa, sus características, la clasificación y la trayectoria que ha tenido dentro de nuestro país. Dentro de este apartado un gran peso se encuentra dentro de la búsqueda de información sobre la importancia y los beneficios del juego de mesa en el Ciclo de Educación Infantil.

En consonancia con el apartado anterior, se encuentra el apartado de metodología, en el que se engloba el análisis del contexto educativo del aula, el diseño de la propuesta con sus diferentes partes y la fase de intervención que contempla todo lo necesario antes de su implementación dentro del aula. Este apartado es el que más relevancia tiene dentro del documento, al contener la creación de un recurso educativo integral.

En el apartado de la exposición de resultado se encuentra reflejados los diferentes aspectos relevantes alcanzados durante la puesta en práctica de la propuesta de intervención, observando y analizando la actuación del docente, del alumnado, del aprendizaje y del contexto.

Para terminar, se encuentra el apartado de la conclusión enfocado en el análisis del apartado anterior, el recorrido llevado dentro del documento, los objetivos planteados y el aprendizaje conseguido.

Finalmente, dentro del documento se incluye el apartado de Anexos, siendo una sección extensa que ayuda a mejorar el entendimiento del proceso de creación del juego de mesas desde un enfoque más visual, hasta la documentación utilizada para recopilar la información de la puesta en práctica.

2. Objetivos

- Profundizar en el conocimiento de los juegos de mesas como un recurso educativo dentro del aula.
- Diseñar un proyecto de intervención dentro de un aula multinivel de Educación Infantil enfocado en los juegos de mesa.
- Análisis y reflexión de la puesta en práctica del juego de mesa dentro de un aula multinivel.

3. Justificación del tema elegido

A lo largo de mi experiencia en el Sistema Educativo, tanto como estudiante como futura docente, he podido apreciar la notable relevancia del juego como herramienta educativa para fomentar el desarrollo de diversos conocimientos de manera lúdica, sobre todo en etapas como Educación Primaria o superiores. Personalmente, los juegos de mesa han sido de gran ayuda no solo para socializar y disfrutar, sino también para abordar de forma lúdica mi diagnóstico de dislexia. Motivada por esta experiencia, he decidido implementar esta práctica en un aula de Educación Infantil del segundo ciclo, donde los juegos de mesa son escasos o carecen de interés debido a su naturaleza repetitiva y falta de desafíos estimulantes. Me entusiasma la posibilidad

de llevar a cabo esta iniciativa en el mismo Centro Educativo que influyó tan positivamente en mi infancia y donde disfruté enormemente de este tipo de actividades lúdicas.

Si se observa el juego desde la teoría de la evolución respaldada por Bruner (1972, 1984), se puede analizar desde dos perspectivas diferentes, pero en este caso destacando únicamente la línea ontogenética, la cual se centra en que el juego inicia desde el nacimiento hasta la vida adulta, evolucionando y cambiando según la etapa de la vida que se encuentre el individuo.

No es el único autor relevante de la educación que habla dentro de sus estudios del juego como un elemento evolutivo del niño, tenemos por ejemplo también a Jean Piaget (2019), psicólogo que se centró en el desarrollo del niño en diferentes etapas donde aparecía tanto el juego como el juego de mesa, como formas de desarrollar habilidades en diferentes etapas de desarrollo.

La aparición de recursos tecnológicos dentro de la educación, están relegando a un segundo plano, la importancia de la manipulación y del disfrute mediante juegos no digitales. Desde mi perspectiva como futura maestra, las tecnologías están penetrando demasiado dentro de las aulas, por ello llevar a cabo este proyecto alejaría a los alumnos de las pantallas durante un periodo de tiempo. Todo esto pude observarlo durante mis anteriores prácticas y las actuales, aunque dentro del aula no se utilicen con asiduidad los elementos tecnológicos, el alumnado durante el tiempo de rincones o de juego libre tenía una gran preferencia con jugar con las pocas tables del aula, provocando leves altercados. Por ello, durante las primeras prácticas empecé jugar con ellos y a enseñarles reglas básicas y sencillas sobre los juegos de mesa que había en el aula, de manera voluntaria, consiguiendo alejarlos de las pantallas y que conocieran otro tipo de juegos.

Dentro de mi propia motivación, destaca el interés por la creación de un nuevo recurso educativo atractivo y pedagógico, donde poder fusionar mi bagaje artístico y creativo con los

conocimientos educativos adquiridos durante mis años de formación y durante la creación de este proyecto. Esta motivación ha sido un pilar fundamental para el desarrollo este proyecto, estrechamente relacionado con la mención de “*Expresión y comunicación artística y motricidad*”. Dentro de esta especialización se reconoce la importancia de potenciar la vertiente artística de los docentes. A lo largo de la mención, se ha subrayado la relevancia que tiene la creación de materiales didácticos y el valor a la imaginación de los futuros maestros a la hora de diseñar actividades y recursos.

Por ende, resulta esencial que los docentes, no solo en el ámbito de la Educación Infantil, sean capaces de elaborar materiales educativos de calidad que promuevan un aprendizaje más manipulativo y transmitan valores a sus alumnos.

4. Fundamentación teórica.

La fundamentación teórica se encuentra enfocada en ahondar en los conceptos esenciales relativos a los juegos de mesa, incidiendo en los componentes metodológicos, características, antecedentes y beneficios dentro de la etapa de Educación Infantil.

4.1 Aproximación conceptual a los juegos de mesa.

Los juegos de mesa se encuentran dentro de nuestra sociedad desde hace varias generaciones, evolucionando y adaptándose a medida que transcurre el tiempo. Este tipo de juegos tienen esta denominación debido a la necesidad de un espacio plano donde colocar el tablero y las fichas con las que se jugaban (Adrian, 2019), aunque este término se ha vuelto ambiguo debido a gran diversidad de juegos de mesa que prescinden de un tablero para jugar.

Teniendo en cuenta esto, se puede encontrar múltiples definiciones donde cada autor da su punto de vista centrándose en sus respectivos campos de estudio. Para Daviau (2011) entiende este tipo de juegos como un entramado matemático usado para narrar una historia de forma

interactiva, requiriendo tener componentes tangibles para así involucrar al mayor número de participantes y espectadores.

Por otro lado, Uribe, Cobos y Ortega (2017) conciben los juegos de mesa desde el punto de vista del diseño:

Un objeto de diseño que coadyuvan a la diversión, actividad necesaria para el desarrollo humano, permiten alimentar diversas habilidades sociales e intelectuales entre las personas; sirven como herramientas educativas y son una alternativa accesible y hasta sustentable a otras formas de entretenimiento (p. 1).

Desde una perspectiva pedagógica, se encuentra Bueno (2016), que percibió los juegos de mesa como:

Una herramienta pedagógica muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado: reconocimiento de objetivos y finalidades, atención selectiva (Dobble), creatividad, socialización, planteamiento y resolución de problemas (Hombre Lobo), representaciones mentales (Dixit), expresividad (Story Cubes), normas y consenso o comunicación (Ritmo y Bola) (p. 139).

Habiendo analizado las distintas definiciones, se puede observar que estos juegos se enmarcan en la categoría de juegos de reglas, (Mateo Peñalver, 2014) entendidos como aquellos juegos que poseen unas instrucciones o normas para coordinar a sus diferentes jugadores hacia un fin concreto. La piedra angular de este tipo de juegos son las reglas, y tener fijado un propósito que se debe conseguir, es decir, si no se cumple la normativa no se podrá entender la finalidad y el propósito del juego, por lo tanto, tampoco se podrá desarrollar correctamente de la partida.

4.1.1 Características de los juegos de mesa.

A pesar de la gran diversidad, según Cortes (2021) los juegos de mesa comparten ciertas características en común:

- Estar regidos por unas reglas establecidas, las cuales se encuentran enfocadas en guiar la partida hacia el objetivo final, ya pueda ser individual o común, dependiendo del tipo de juego.
- Se puede disfrutar de jugar en cualquier superficie plana donde se pueda desplegar los materiales necesarios, los cuales no siempre tiene que incluir un tablero.
- Fomentan la socialización al involucrar a múltiples participantes, permitiendo realizar interacciones variadas según el contexto social donde se realice.
- Potenciar el desarrollo de diferentes tipos de habilidades y capacidades, como la lógica, la percepción, la manipulación, la estrategia, la lectura, las habilidades cognitivas... Dentro de los juegos de mesa didácticos suelen destacar las habilidades que promueven. Algunas marcas como HABA (*HABA | Old Teddy'S Company, 2023*) han ido integrando estas características en sus juegos.
- No suelen tener componentes electrónicos o de actividad física, si nos referimos a los juegos tradicionales. No obstante, esta característica está siendo disipada tras la apareciendo de los juegos de mesa modernos. Se ha observado un cambio en la tendencia, especialmente en el ámbito educativo, cada vez surgen más juegos de mesa que incorporan componentes de movimiento como “Prima ballerina”, el cual consiste en la imitación de patrones de movimiento corporales para crear secuencias. También se encuentra el “Party & go”, que combinan elementos físicos dentro del propio juego de mesa.

4.1.2 Precedentes y evolución de los juegos de mesa.

Los primeros juegos de mesa datados, según García y Torrijos (2002), se encuentran en Egipto, Mesopotamia y la antigua China, tenían propósitos tanto religioso como educativo. Todos los juegos encontrados alrededor de estas civilizaciones son juegos de tablero que utilizaban fichas de diferentes materiales, aunque siglos después el tablero ha perdido relevancia.

Tras este periodo, el juego de mesa ha experimentado una evolución significativa hasta verse como un “juguete” enfocados para los menores en todas las partes del mundo. En España, inicialmente se consideraba también a los juegos de mesa como “juguetes”, pero gradualmente esta percepción fue cambiando.

Durante la Época Universal en España, según lo recogido por Paya (2017), se encuentra enmarcada por la primera industrialización del país que provocó un gran declive de la fabricación de artesanal de los juegos, para dar paso a la producción en serie. En este periodo, los juegos de mesa seguían considerándose “juguetes”, por lo que, se centraron en darles un enfoque más educativo desencadenando una gran evolución. Teniendo en cuenta lo recogido en *Vintage Board Games: History and Entertainment from the Late 18th to the Beginning of the 20th Century* (Adrian, 2019), este periodo abarca desde el siglo diecinueve hasta los años treinta, marcado por el nacimiento de los juegos de mesa con un enfoque pedagógico y moralizante. Este proceso fue diferente al resto de Europa, debido al retraso que acumulaba España a nivel económico, industrial y educativo. A finales de esta época, recogido por Paya (2017), surgieron las primeras pequeñas empresas de juegos educativos, dando por fin una categoría a los juegos de mesa en España, iniciando la edad de plata de los juguetes y juegos de mesa en nuestro país.

La Época Industrial se produce en España, según Adrian (2019), tras la crisis del 29 y la Guerra Civil, que paralizaron la producción de juegos de mesa, aunque resurgió con fuerza gracias a la adaptación de los juegos clásicos versionados a la forma española. Durante esta época, teniendo en cuenta lo recogido por Díez (2015), señala que estuvo estrechamente vinculada a la época del marketing de los juegos de mesa, lo que provocó que en España se empezándose a vivir la segunda era de oro de este tipo de juegos.

La época de oro ayudó a la creación de múltiples editoriales especializadas en este tipo de juegos. Durante este resurgir de la industria nacieron gran cantidad de juegos de mesa enfocados al público infantil, el cual había sido el colectivo más afectado debido al retroceso en la oferta de juegos de mesa que existían. Cada vez más los juegos de mesa Infantiles se acercan a ofrecer diferentes posibilidades de ocio familiar como trabajando componentes educativos.

Lamentablemente, tras la irrupción de los videojuegos y los ordenadores (García, & Torrijos, 2002) a principios de los años noventa, se produjo una gran época de crisis dentro del mercado de los juegos de mesa, viéndose afectados también dentro de la educación. Se empezó a utilizar videojuegos educativos de las distintas editoriales dentro de las aulas, situación que perduró hasta el 2002.

Con el paso de los años según García y Torrijos (2002), los juegos de mesa comenzaron a recuperarse dentro de España, lo que provocó que volvieran a integrarse dentro de las escuelas, pero con más fuerza, abordando conceptos matemáticos y sociales como en las primeras épocas. En los últimos años, la marca alemana Old Teddy's caracterizada por tener pequeñas marcas de juegos enfocados a todas las edades y temáticas, cuenta con HABA (*HABA | Old Teddy'S Company*, 2023) centrada en los juegos de mesa, que ha ido creciendo dentro del ámbito de ocio infantil con un componente educativo y a la vez inclusivo, que enmarca a todas las edades de la infancia. Esta marca de juguetes se dedica a crear no solo juegos de mesa para el público

infantil como un componente recreativo sino también educativo. Se caracteriza por su durabilidad y sostenibilidad de sus materiales, ya que se encuentran adaptados a las distintas edades. Dentro de cada caja se puede observar una etiqueta que está compuesta por los diferentes elementos educativos que se trabajan dentro del juego de mesa. Lleva a sus espaldas múltiples grandes premios relacionados a juegos infantiles, debido a la cercanía e idoneidad de sus juegos para niños tanto en contextos familiares como educativos.

4.1.3 Clasificación de los juegos de mesa.

Existen diferentes tipos de clasificaciones de juegos de mesa, dependiendo del enfoque del análisis y de la marca que los produce. Las clasificaciones más simples se encuentran centrada en el público al que va destinado, el número mínimo y máximo de jugadores que pueden tener, o la temática del juego. Si la clasificación se centra sobre todo en el tipo de elemento que componen el juego, se puede encontrar según García y Torrijos (2002), diferentes categorías:

- Juegos de tablero: fueron los primeros juegos de mesa registrados en la historia, donde destacan la oca, parchís, el ajedrez o serpientes y escaleras. Se caracterizan por el uso de un tablero, que puede variar dependiendo del juego, en la mayoría de los casos suele ir acompañados por fichas.
- Juegos de dados: junto a los juegos de tablero son los más antiguos, ya que se atribuyen a la época griega. Suelen ser juegos predominados por el azar y la fortuna, debido a la invención de los dados que conocemos.
- Juegos de estrategia: están enfocados en la creación de una planificación para lograr un objetivo específico. Este tipo de juegos han estado vinculados desde hace muchos siglos a las estrategias militares, entre los ejemplos se encuentran el Risk o el ajedrez.
- Juegos de fichas: abarcan diferentes tipos de juegos, como los de posición centrados en llegar a colocar las piezas en una posición concreta como en el juego del tres en raya;

juegos de captura donde su objetivo es capturar las fichas del otro oponente, como en las Reversi; juego de intercambio el cual consiste en llegar al otro lado del tablero ocupando el lugar de su adversario, como lo sucedido dentro de las damas españolas; o juegos entre fuerzas desiguales donde el jugador tiene como objetivo bloquear las fichas de su contrincante a la vez que intenta llegar al otro lado, esto sucede dentro del juego del coyote.

- Juegos de rol: surgieron en la década de los sesenta tras la aparición en Estados Unidos del juego Dungeon. Estos juegos se basan en la utilización de obras literarias o películas para crear una aventura, donde un máster es el encargado de guiar la aventura del resto de participantes. No hay un ganador del juego, sino que es necesario la colaboración de todo el equipo para poder cumplir la misión creada por el máster. Este tipo de juego puede durar un par de horas, semanas o incluso años.

Algunos autores integran dentro de esta clasificación también los juegos de carta, los cuales se centran en la utilización de las cartas siguiendo diferentes normas para poder llegar a conseguir un objetivo, por ejemplo, los más conocidos el juego del UNO, Virus o el burro.

Por otro lado, si se enfoca en las mecánicas o el objetivo final como plantea José Zagal (2006), recogido dentro de Victoria-Urbe et ál. (2017), se puede encontrar tres tipos de juegos de mesa:

- Juegos competitivos: están enfocados en utilizar la estrategia como medio para poder alcanzar el objetivo del juego antes que el resto de los jugadores. Es un juego donde solo un jugador puede ganar y el resto tras su victoria pierden.
- Juegos cooperativos: destinados a lograr un objetivo propio que puede ser complementario u opuesto al del resto de participantes. Dentro de este tipo de juegos se

fomentan los mecanismos de intercambios o negociaciones entre jugadores, donde consiguen un mutuo beneficio.

- Juegos colaborativos: requieren que todos los jugadores trabajen juntos para conseguir el objetivo. Es necesario crear estrategias grupales para conseguir ganar la partida. Este tipo de juegos normalmente su objetivo es vencer a un enemigo o descubrir pistas para conseguir el objetivo final, si un jugador no lo consigue el resto de los jugadores habrá perdido.

En el contexto educativo, la tendencia en edades tempranas es favorecido por el uso de juegos colaborativos o cooperativos, ayudando a fomentar un entorno dentro del aula positivo y lúdico, potenciando la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje de los estudiantes. Esto no hace que se eliminen los juegos competitivos dentro de las aulas, ya que el parchís y la oca (García, & Torrijos, 2002) son juegos tradicionales que perduran dentro del ámbito educativo para el trabajo de las matemáticas y la socialización.

Por otro lado, dentro de Etapa de Educación Infantil existen los llamados juegos de mesa gigantes. Este tipo de materiales están más adaptados a esta etapa ya que ayudan al alumnado a abandonar el cuerpo silenciado que se encuentra muy vinculado con los juegos de mesa. Al utilizar, por ejemplo, a los propios alumnos como fichas hacemos que todo el cuerpo del niño sea participe de la acción, al igual que si los alumnos utilizan un dado gigante se potenciarán partes del cuerpo muy distintas a las que se utilizan con dados normales (Torres Luque, 2015). Este tipo suele adaptar los juegos de mesa tradicionales a versiones de más tamaño.

4.2 La importancia y el uso de los juegos de mesa para los alumnos de la etapa de Educación Infantil.

Dentro del mundo de los juegos de mesa enfocados a la educación, existe una gran diversidad de beneficios importantes para un desarrollo integral del niño. Los Centros Educativos utilizan

los juegos de mesa (Arias Castilla et al., 2014) como elementos didácticos con los que consiguen trabajar procesos cognitivos, socioafectivos y estéticos, que ayudan a fomentar un desarrollo integral del niño desde una vertiente lúdica.

Este tipo de juegos se encuentran dentro del estadio de las operaciones concretas de Piaget (2019), centrado en edades de entre 7 y 11 años, debido a las exigencias cognitivas que se necesitan para desarrollar y comprender este tipo de juegos, por ello está más enfocado en la etapa de Educación Primaria. Si bien los juegos reglados no se consideran según este estudio dentro de la Educación Infantil, hacen su aparición progresivamente dentro del 2º Ciclo de esta etapa mediante juegos sencillos que poseen normas simples y concretas (García, Venegas & Venegas, 2010). Es esencial recordar que los niños empiezan a mostrar más interés a partir de los 4/5 años (de Laurentiis, 2004), esto depende de disposición que tengan los adultos hacia este tipo de juegos y/o de los procesos del desarrollo cognitivos del niño.

No hay que olvidar que los juegos de mesa no solo tienen un componente didáctico según lo recogido por Lazarus Mateo Peñalver (2014), sino que también un componente lúdico, el cual ayuda y favorece la adquisición de capacidades motoras, afectivas, cognitivas y sociales en los niños. Este aspecto puede variar según el entorno, el diseño, la agrupación, el tiempo y los materiales. De acuerdo con la teoría sociocultural de Vigotsky (1979), el juego satisface la necesidad de interacción de los niños, permitiéndoles establecer roles aprendidos en la sociedad, es decir fusionando la Zona de Desarrollo Real con la Zona de Desarrollo Próximo para conseguir un Desarrollo Potencial. Él enfatiza que dentro del ciclo de Educación Infantil existen dos etapas evolutivas: la primera, centrada entre las edades de 2 a 3 años en las que se trabaja la función simbólica que tienen los objetos, y en la segunda, que inicia a los 3 hasta los 6 años, se enfoca en la representación imitativa de los acontecimientos o acciones de las personas de su entorno más cercano.

Los juegos de mesa son elementos frecuentemente utilizados por parte de las familias con hijos en Educación Infantil, ya que fortalecen los lazos familiares y ayudan a mejorar las habilidades cognitivas como las matemáticas, la lingüística... Este enfoque también ayuda a las familias a poder reducir del uso excesivo de pantallas en los más pequeños, dado que la mayoría de los juegos de mesa, por no decir todos, prescinden de elementos digitales. Las familias desempeñan un papel fundamental en la transición intergeneracional de los juegos de mesa o juegos de regla tradicionales de las diversas culturas.

4.3 Beneficios de los juegos de mesa en la Educación Infantil.

Como se ha mencionado previamente, los juegos de mesa abarcan una amplia gama de habilidades, que ayudan a conseguir diferentes beneficios dentro de la etapa de Educación Infantil. Entre los más destacados se encuentran los siguientes:

4.3.1 Beneficios a nivel de socialización.

Dentro de los juegos de mesa, los beneficios relacionados con la socialización según García y Torrijos (2002), se centran en la interacción entre los diferentes participantes del juego. La socialización se ve potenciada cuando los juegos de mesa requieren ser jugados en parejas o con todos los jugadores, lo que promueve interacciones más estrechas que implican escuchar y considerar las ideas de los compañeros del juego.

Dentro de las aulas es importante tener una buena relación entre sus iguales, por ello muchos maestros integran dentro de su aula estos tipos de juegos para fortalecer las relaciones, tanto de manera guiada como en zonas de rincones. En el 2º Ciclo de Educación Infantil suele recurrirse a juegos de mesa de gran escala (Díaz Quesada & Torres-Luque, 2022) donde no solo se trabaja la socialización dentro del juego, sino que también en los momentos anteriores y posteriores del juego.

4.3.2 Beneficios a nivel cognitivo.

Pérez (2011) siguiendo los planteamientos de García y Torrijos (2002), realizó un estudio psicológico donde se centra en el desarrollo social de los niños. Observó que mientras los niños jugaban a juegos de mesa no solo se potenciaba la socialización, sino que también lo cognitivo. Esto último, según García y Torrijos (2002) podía contribuir al desarrollo de un aprendizaje espontáneo, ya que mientras el niño se involucra en este tipo de juegos, mantiene una mente activa, prolongando así su capacidad para aprender de manera más sostenida en el tiempo. Dependiendo del tipo de juego que se realice, se podrá desarrollar dentro del niño diferentes habilidades o estrategias cognitivas ligadas al razonamiento, las cuales se encuentran remarcadas dentro de las normas del juego, que no deben ser transgredidas, representando un desafío adicional para el niño. Siguiendo con el estudio, se observó que el componente cognitivo fortalecido durante el juego también contribuía al desarrollo de la personalidad del niño, lo que permitía adaptarse según el grupo social con el que estuviera interaccionando. El contexto condiciona que las interacciones ocurridas durante el transcurso del juego no sean las mismas con la familia que con un grupo de amigos o compañeros.

Ligado a este planteamiento también se encuentra al reconocido Ausubel (1983), el cual consideraba a los juegos de mesa como una herramienta pedagógica y didáctica, intrínsecamente ligada al Aprendizaje Significativo. Para poder alcanzar este tipo de aprendizaje, es crucial tener en cuenta los diferentes componentes cognitivos y los elementos previos que poseen los niños. Así que, para conseguir que un juego de mesa sea óptimo en términos cognitivos, es necesario tener en cuenta que los conocimientos previos y la estructuración ofrecida para poder jugar estén acordes con su nivel, de lo contrario, el Aprendizaje Significativo no se llegará a materializar.

Siguiendo con el componente cognitivo la revista iberoamericana de Psicología (Arias Castilla et al., 2014) llevó a cabo un estudio para examinar la importancia que poseen los juegos de mesa en el desarrollo oral y escrito en una muestra reducida de niños con edades comprendidas dentro del Ciclo de Educación Infantil. Durante el estudio, se utilizaron tres juegos de mesa: la escalera, la lotería y el parque. Tras el análisis, se constató un progreso significativo en estos componentes, junto con el descubrieron que se potenciaba la creatividad, la imaginación y las relaciones socioafectivas entre iguales. Se observó un mayor desarrollo en la expresión oral durante el juego de la escalera en comparación al juego del bingo que hubo un notable trabajo de la relación socioafectiva entre pares.

En el ámbito lógico-matemático, entendiéndolo como parte integral del componente cognitivo, se encuentra el estudio de Natason (2000), el cual destacó que los juegos de mesa en la Etapa de Educación Infantil resultaban una gran ayuda para abordar no solo las operaciones matemáticas, sino aspectos como el pensamiento lógico, la resolución de problemas con múltiples soluciones y, posteriormente, la estrategia. Algunos de los juegos que se consideran interesantes para trabajar en estas edades son el UNO y el Jenga.

4.3.3 Beneficios a nivel motriz.

Los beneficios en términos de habilidades motrices dentro de los juegos de mesa cada vez son más evidentes, a pesar de que inicialmente no hayan sido considerados como un componente esencial. Sin embargo, a raíz del auge de este tipo de juegos para un público infantil, han surgido más juegos de estas características. Según el Instituto Tecnológico del Juguete extraído de Burillo Ruiz (2018), observó que además de potenciar las habilidades cognitivas y fomentar la socialización, contribuye a mejorar la movilidad del cuerpo. Esto se debe a la necesidad de coordinar el movimiento, fortaleciendo así la coordinación fina y el posicionamiento preciso en el juego para evitar movimientos innecesarios que podrían

comprometer la integridad del juego. Es verdad que existen juegos de mesa como el Lince o el Dobble se enfocan en el desarrollo de la percepción visual y agilidad mental, lo que requiere un movimiento fino de gran precisión y rapidez para poder alcanzar los objetivos planteados. La coordinación corporal es esencial para poder desarrollar cualquier tipo de actividad y los juegos de mesa contribuyen al desarrollo de la motricidad fina.

Los juegos de mesa a gran escala, según Díaz Quesada y Torres-Luque (2022), se incluyen dentro de esta categoría, siendo utilizados en la etapa de Educación Infantil como un recurso lúdico y claramente dinámico en contraposición con los juegos de mesa de tamaño estándar. Los alumnos experimentan grandes beneficios motores significativos al explorar y disfrutar con materiales que les permiten un movimiento más amplio, incrementando así la actividad física y motriz de los alumnos. Hay que tener en cuenta que este tipo de juegos necesitan contar con un espacio amplio y fuera de peligros para poder realizarlo.

5. Metodología.

Dentro de este apartado se describe el contexto educativo donde se llevó a cabo el juego de mesa y se desarrolló las diferentes fases de la creación del recurso. Se incluye también el cronograma y la planificación de cómo se llevó a cabo dentro del aula.

5.1 Análisis del contexto educativo.

El centro educativo donde se llevará a cabo la intervención es el Colegio de Educación Infantil y Primaria (C.E.I.P) José Zorrilla, cuenta con titularidad pública, de línea uno y acreditado como Centro Bilingüe. Se encuentra ubicado en Valladolid dentro del barrio de La Rondilla en la calle Pinzones, número 4. El José Zorrilla (C.E.I.P José Zorrilla, 2017) es un centro con una ratio pequeña de alumnos, cuya principal característica es su gran diversidad cultural ya que está formado por alumnos del norte de África, españoles, suramericanos,

ucranianos, gitanos... Esta diversidad no es ningún problema dentro del centro, debido a una gran sinergia entre cursos y ciclos, formando entre todos, una pequeña gran familia.

Centrándose más en el 2º Ciclo de Educación Infantil cuentan con tres clases multinivel donde en cada una aproximadamente hay una ratio de 16 alumnos conformados por: siete alumnos de 3 años, cuatro de 4 años y cinco de 5 años. En cada aula cuentan con entre dos o tres alumnos con necesidades especiales (N.N.E.E) que necesitan apoyo del profesor de Pedagogía Terapéutica (P.T) y/o de la profesora de Audición y Lenguaje (A.L); y un alumno que se encuentra dentro del Programa de Atención Temprana del Desarrollo Infantil (A.T.D.I), por encontrarse dentro de una situación jurídica especial debido a la internación en un centro de acogida.

Dentro de esta aula hay siete alumnos de 3 años, cuatro de 4 años y cinco de 5 años, donde se ha incorporado dentro del aula en el mes de abril una alumna nueva de 4 años. En el aula de Infantil B hay una alumna dentro de la A.T.D.I, un alumno con diagnóstico de autismo y dos alumnos con valoración de trastorno específico del lenguaje con ápices de agresividad. Dentro de esta aula no solo interviene la maestra y los especialistas que atienden las N.N.E.E, sino que también los especialistas de psicomotricidad, música, inglés, TIC y religión los cuales tienen un horario de intervención que se encuentra recogido dentro del cronograma del aula (Anexo 1: *Horario de especialidades de Infantil B*).

5.2 Diseño de la propuesta.

El diseño de la propuesta ha pasado por diferentes ideas y fases hasta llegar a ser materializado. Los pasos que se han seguido son los siguientes.

5.2.1 Ideas y prototipos descartados.

El juego de mesa planteado desde primer momento tenía como finalidad trabajar algunos aspectos ligados a la mención de “*Expresión y comunicación artística y motricidad*”. Tras la

maduración de las diversas ideas y la investigación sobre diferentes modelos de juego, desembocaron en la idea de trabajar la vertiente motriz y artística de la mención dejando de lado el componente musical. Por ello, el primer prototipo se centró en la creación de un juego de cartas en pequeños grupos enfocado a trabajar la motricidad desde una vertiente artística, utilizando para el progreso diferentes personajes replicando con distintas posiciones. Dichos personajes estarían cortados a la mitad dejando por un lado la cabeza y el torso, y por otro lado las piernas. El alumnado aleatoriamente iría sacando las partes formando un personaje el cual tendrían que reproducir. Tras su realización, otro grupo taparía el personaje anterior y crearían otra pareja consiguiendo así otra pose, imitando las dos, trabajando así la memoria. Cada vez que este proceso se realice de forma correcta se llevaran un punto por secuencia bien realizada. Si consigue juntar un personaje completo, se pondrá la canción que tenga relacionada ese personaje y también conseguirá ese grupo 5 puntos. El juego terminará con el grupo que consiguiera 25 puntos o que más puntos consiga al acabar las tarjetas.

Esta idea fue variando tras ir realizando el marco teórico, observando todos los contenidos, características y habilidades que se podían llegar a conseguir mediante los juegos de mesa, sin olvidar en ningún momento el interés por realizar un juego de cartas. Fue importante reconocer y analizar el contexto del aula y las peculiaridades que existen, observando que el alumnado con N.N.E.E se siente atraídos por todo lo relacionado con la lógica-matemática.

Por ello, el segundo prototipo se centró en el trabajo de la geometría y la imaginación, mediante la creación de un recurso que proporcionara una gran versatilidad para conseguir diferentes modos de juego. Estaría compuesto por:

- Tarjetas con figuras geométricas de diferentes colores, siendo el elemento clave de este juego.
- Las propias figuras geométricas de las cartas, pero sin el formato carta.

- Cartas trampas o de ayuda, que podrían ser, por ejemplo, cambiar a un compañero una carta al azar.
- Las tarjetas de montaje, que consistirían en la representación de una figura compleja realizada con figuras geométricas sencillas, y/o cartas recetas, donde se verían las figuras geométricas que se tendrían que conseguir y libremente el alumnado tendría que crear una figura compleja con todas las piezas.

La primera vertiente consistiría en encontrar las tarjetas necesarias para formar la figura que les habría salido en la tarjeta de montaje, teniendo en cuenta la posibilidad que aparecieran cartas trampas o de ayuda. Una vez que consiguieran todas las cartas necesarias, se canjearían por las piezas para montar la figura, ganando el que antes monte la figura.

La segunda vertiente consistiría en realizar el mismo proceso, pero en vez de tener que encontrar las figuras que conforman una creación, tendrían que seguir una receta de figuras geométricas. Una vez encontradas las figuras geométricas de la receta, ellos de manera creativa tendrían que crear una figura usando todas las piezas.

Todas estas propuestas fueron descartadas para dar paso a la idea final que se encuentra en el siguiente apartado desarrollada con más exhaustividad.

5.2.2 Fases de la propuesta.

Dentro de este apartado se encuentran las diferentes fases que fueron necesarias a la hora de crear el juego de mesa, teniendo en cuenta que no solo aparece el apartado de creación manual del recurso, sino que también una fundamentación curricular que muestra los diferentes aspectos a trabajar a nivel educativo. Cada parte contara con referencias graficas del proceso.

5.2.2.1 Fase de prototipo e idea final.

La idea final siguió manteniendo el planteamiento de trabajar los contenidos ligados a lo lógico-matemático de las ideas anteriores, aunque esta vez centrándose en los conceptos

aritméticos de las sumas. La decisión fue tomada de esta forma para poder incluir de una manera sencilla a los niños con necesidades, esto es debido a que es más sencillo planificar para atraer a los niños con N.N.E.E en vez de estar creando un juego y después adaptándolo a las necesidades que hay. Por ejemplo, pensando en el niño que tiene autismo el cual tiene una gran pasión por los números, pero le cuesta relacionarse con sus iguales, por ello el juego junta el componente matemático y el trabajo social por parejas, un mundo que le apasiona y una necesidad que tiene. Esta idea también se puede extrapolar al resto de alumnos, ya que, tras el análisis de la clase, gran parte tienen interés por las matemáticas, pero algunos aún les cuestan asimilar los conceptos.

Teniendo la idea clara de lo que quería trabajar en el juego de mesa quise incluirlo dentro de la Situación de Aprendizaje que llevé a cabo dentro del aula durante 3 semanas, vinculándola a la temática de la alimentación. Por lo que la propuesta estaría enfocada a que los alumnos individualmente o en parejas tendrían que ayudar a unos niños a realizar la compra en la frutería, siguiendo el número asociado a cada niño. Una vez que se consiga juntar las cartas del mismo alimento teniendo en cuenta el número marcado en la carta del personaje, recibirán las frutas correspondientes. Este proceso se realizará mientras se van marcando los turnos en el tablero, ganando la pareja o el alumno que consiga llegar al final habiendo comprado más alimentos.

Durante toda la partida existirán diferentes cartas especiales que provocan que el alumnado tenga que cambiar las cartas con un compañero, rotar las caras hacia la derecha o robar dos cartas a mayores, produciendo una adaptación social a cambios repentinos por parte del alumnado. Por consiguiente, el juego estaría conformado por un tablero para marcar las rondas, fichas de personajes, baraja de frutas, baraja de niños y los diferentes alimentos. El juego está planteado para poder ser adaptado a la cantidad de niños que haya en el aula, pudiendo variar la agrupación, a la vez que también se puede adaptar el nivel de dificultad, eliminando los

números de las cartas que aún no se hayan trabajado en el aula. Convirtiéndose así en un recurso de repaso o de potenciación del aprendizaje mediante una propuesta lúdica.

5.2.2.2 *Fundamentación curricular.*

Tras tener la idea clara, la siguiente fase consistió en fundamentar curricularmente mediante 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. Esta fundamentación se encuentra recogida en la tabla 1 (Tabla 1: *Justificación curricular*), donde se puede apreciar la división entre los diferentes niveles educativos. Se observa fundamentalmente que se trabaja en dos de las tres áreas que conforman el currículo, aunque el gran peso recae sobre el área de “*Crecimiento en armonía*”, lugar donde hace referencia directa a los juegos reglados dentro de los contenidos del 3º curso.

Tabla 1.

Justificación curricular.

Área 1: Crecimiento en armonía				
Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro 1º Curso	Indicadores de logro 2º Curso	Indicadores de logro 3º Curso
1.	1.3	1.3.1 Manifiesta sentimientos de seguridad personal durante la participación de juegos dirigidos.	1.3.1 Muestra seguridad personal en las diversas situaciones de la vida cotidiana y en los juegos. 1.3.2 Manifiesta iniciativa poco a poco en las diversas situaciones de la vida cotidiana y en los juegos.	1.3.1 Muestra seguridad personal en las diversas situaciones de la vida cotidiana y en los juegos. 1.3.2 Manifiesta iniciativa en las diversas situaciones de la vida cotidiana y en los juegos.

3.	3.3	3.3.1 Respeta las normas.	3.3.1 Respeta las normas.	3.3.1 Respeta las normas.
4.	4.3	4.3.1 Participa con respeto en juegos y actividades colectivas donde hay una mediación de un adulto.	4.3.1 Participa con respeto en juegos y actividades colectivas donde hay una mediación de un adulto.	4.3.1 Participa con iniciativa en juegos y actividades colectivas donde hay una mediación de un adulto.
		4.3.2 Participa respetando los distintos ritmos individuales.	4.3.2 Participa respetando los distintos ritmos individuales.	4.3.2 Participa respetando los distintos ritmos individuales.
	4.7	4.7.1 Aprende a trabajar en equipo.	4.7.1 Aprende a trabajar en equipo.	4.7.1 Aprende a trabajar en equipo.
Contenidos	1º Curso		2º Curso	
	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido. <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás. 		<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos con mediación del adulto. Juegos reglados sencillos con mediación del adulto. <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás. 	
		3º Curso		
		<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados. <p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás. <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo: responsabilidades 		

	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás: - Iniciación en el trabajo en equipo y responsabilidades individuales.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás: - Iniciación en el trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.	individuales y destrezas cooperativas.	
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno				
Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro 1º Curso	Indicadores de logro 2º Curso	Indicadores de logro 3º Curso
2.	2.4	2.4.1 Exploran diferentes estrategias de forma guiada para llegar a soluciones retos planteados	2.4.1 Toma decisiones con progresiva autonomía para llegar a soluciones retos planteados.	2.4.1 Utiliza diferentes estrategias para tomar decisiones con autonomía para llegar a soluciones retos planteados.
Contenidos	1º Curso	2º Curso	3º Curso	
	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios: - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. - Composición y descomposición básica de números con relación a pequeñas cantidades. - Operaciones aritméticas básicas. Juntar-quitar.	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios: - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. - Composición y descomposición de números con relación a un aumento progresivo en las cantidades. - Operaciones aritméticas. Juntar-quitar. B. Experimentación en el entorno. Curiosidad,	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios: - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. - Composición y descomposición de números. - Operaciones aritméticas. Juntar, quitar, repartir y completar. Símbolos matemáticos: más, menos, igual. B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico,	

	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para buscar soluciones. 	<p>pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para buscar soluciones. 	<p>razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para buscar soluciones.
--	---	---	---

Elemento propio adaptado del DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre.

5.2.2.3 Fase de diseño del material.

La fase de diseño se encuentra realizada íntegramente por mí. Todo el proceso del diseño esta realizado digitalmente dentro de la aplicación de dibujo SAI2. Durante el proceso de creación se han realizado diferentes fases, siendo la principal la creación de múltiples bocetos digitales y la elección de los tamaños de los diferentes elementos que conforman el juego (Anexo 2: *Primer boceto de las cartas de las frutas y aproximación del número de cartas*). Tras conocer el boceto que iban a tener las cartas fue el momento de seleccionar 5 frutas que tuvieran 5 colores diferentes y que el alumnado pudiera reconocer. Una vez elegida las frutas se pasó a la fase de diseño digital de cada una de las ellas (Anexo 3: *Fase de creación de la naranja*) de manera individual durante un par de días.

Después de tener diseñadas las diferentes frutas, fue la hora de crear la base de las cartas (Anexo 4: *Fase de creación de la base de las cartas*), su proceso fue sencillo debido a que había que delinear y realizar después un montaje de cada carta individualmente, teniendo en cuenta el color seleccionado y el número correspondiente (Anexo 5: *Fase de montaje final de las cartas de las frutas*). Dentro del apartado de Anexos se encuentran todas las cartas creadas y las diferentes explicaciones de las funciones de las diversas cartas especiales diseñadas (Anexo 6: *Cartas del 1 al 7 de frutas + frutas + cartas especiales*).

Las cartas de personajes fueron algo más complicadas de realizar, debido a que era necesario crear varias bases para cada personaje, ya que cada uno de ellos eran de diferentes culturas. Cada personaje está asociado a un número y un color teniendo en cuenta los colores usados en la metodología de las regletas Cuisenaire de Emile George Cuisenaire (Arteaga Martínez, & Macías Sánchez, 2016), las cuales asociaban un color a cada número del 1 al 10 (Anexo 7: *Personajes*). Esta elección fue basada tras la observación de las metodologías que se usan dentro de la clase. El proceso de creación de estas cartas siguió las mismas fases que la creación de las cartas de frutas, pero en formato cuadrangular. En anexos se encuentra un recopilatorio de las 10 cartas de personajes (Anexo 8: *Cartas de los personajes del 1 al 10*).

La tipografía utilizada para los nombres y los números en todos los materiales es *Comic Sans*, esto es debido a que es una de las fuentes recomendadas para las personas con dislexia (Jaramillo-Alcázar et al., 2021).

El reverso de las cartas está realizado mediante el programa CANVA, el cual es un lugar de diseño básico y muy utilizado en los últimos años dentro del gremio de la educación para crear nuevos materiales. Teniendo en cuenta el tamaño de las cartas, se realizó un diseño estándar que se fue adaptando, dependiendo del formato de la carta. Para su creación se utilizaron los diseños de las frutas que se crearon para el juego, consiguiendo así seguir una línea estética en todo el recurso (Anexo 9: *Diseño del reverso de las cartas de frutas y de personajes*).

Las frutas con las que se compran también están diseñadas mediante el modelo que se utilizan dentro de las cartas (Anexo 6: *Cartas del 1 al 7 de frutas + frutas +cartas especiales*). Para poder elegir el tamaño correspondiente se realizaron varias pruebas físicas hasta conseguir un tamaño idóneo, a la vez que se tenían en cuenta la diferencia que había entre las frutas reales, intentando mantener esa diferencia entre ellas.

El tablero fue realizado en un formato sencillo (Anexo 10: *Tablero y tarjetas identificativas de los alimentos*), ya que la intención fundamental es que los alumnos tengan una referencia temporal visible para saber en qué momento del juego se encuentran. El diseño del tablero se ha diseñado de esta forma para que el profesorado o el alumnado sean los que indique el número de rondas que se van a realizar, únicamente a falta de colocar las rayas correspondientes al número de partidas deseadas.

Las fichas que acompañan al tablero están hechas con fimo moldeable teniendo en cuenta que sean acordes con el tamaño del tablero. Estas fichas son patitos (Anexo 11: *Fichas de patitos de colores*) de diferentes colores para que haya variedad de elección, pero manteniendo varias líneas cromáticas para evitar confrontaciones a la hora de elegir su ficha.

Una vez completado el diseño se procedió a montar dentro del programa de CANVA en formato de A4, utilizando diferentes documentos dependiendo de los elementos. Todo este proceso duró aproximadamente 3 semanas.

5.2.2.4 Fase de materialización.

Tras tener todos los archivos convertidos a formato PDF fueron enviados a una imprenta, habiendo un total de aproximadamente 60/70 hojas a color, debido a que el delantero y el anverso de las cartas estaban separados para que el encuadre final fuera más preciso y no tener problemas a la hora de imprimir, a su vez le ofrecía más resistencia al material. Una vez que estaba impreso se tardó aproximadamente en 3/4 días se recortó como los recursos (Anexo 12: *Primera parte de recortes de materiales*) para posteriormente casar el delantero y el anverso de las cartas. Tras tener todo el material recortado procedería a plastificarlo dando un total de 70/75 hojas plastificadas, para volver a ser recortadas todas en una semana (Anexo 13: *Parte del material plastificado*).

Hay que destacar que todas las cartas y el tablero tienen las esquinas redondeadas para mantener la seguridad de los alumnos. Estéticamente antes de plastificar las cartas se redondearon mediante una troqueladora dándoles un acabado más semejante a los juegos de cartas que hay en el mercado.

5.2.2.5 Fase de maquetación.

Esta fase final de la creación del material está enfocada en la materialización de un lugar de albergue de todos los materiales que componen el juego y que han sido explicados anteriormente. Fue realizada después de la primera fase de pruebas del material, debido a que se integraron posteriormente más elementos para hacer el juego aún más completo, estos datos se encuentran reflejados en el siguiente apartado. La idea que se encontraba preconcebida era la creación de una caja con tapa movible lateralmente y duradera, que imposibilitara la caída de los materiales y que fuera fácil de abrir para el alumnado. Para ello, anteriormente se analizaron los diferentes empaques de los juegos de mesa para ver cuál podría ser el más idóneo y próximo a la idea que poseía. Tras ello, y mediante prototipos de cartón reciclado se fueron realizando pruebas de ordenación.

Para su creación final, fue necesario cartón de manualidades de dos centímetros de grosos, pistola de silicona caliente, pinturas acrílicas, pinceles, cúter, mesa de corte y pegatinas de diseño propio. La primera parte se centró en medir, cortar el cartón y pegarlo para crear la estructura base de la caja, posteriormente se añadirían las divisiones internas con un cartón reciclado más fino. Una vez que toda la caja estaba creada se pasó a pintar cada parte dejando su tiempo de secado y proporcionándole varias capas de pintura, para que quedara un acabado más homogéneo.

Las pegatinas fue el último elemento que se colocó tras el secado de las partes, observando en cada momento donde se debían colocar debido a la función y el tamaño de las pegatinas.

Estas tienen una función tanto estética como informativa del juego, viendo no solo el nombre del juego sino la edad a la que está enfocada y la explicación de este (Anexo 14: *Diseño de la caja con las pegatinas informativas*).

Una vez acabada la caja se colocó todos los materiales dentro de esta, donde las cartas estaban ubicadas junto a sus alimentos, las monedas separadas en sus compartimentos, al igual que las fichas (Anexo 15: *Caja con los materiales colocados en sus respectivos lugares*). El único elemento que no tenía un hueco asignado es el tablero, debido a que se pegó dentro de la tapa interior para no perderlo, esto se realizó ya que es bastante fino y podría salirse por la abertura de la caja.

5.2.3 Pruebas.

Dentro de este apartado se encuentran recogidas las diferentes modificaciones realizadas tras la creación del material para solventar algunos aspectos antes de su puesta en práctica con los niños. A su vez se encuentra también reflejado la ficha final del juego de mesa con todos los aspectos relevantes para su uso en el aula.

5.2.3.1 Modificaciones.

Tras la realización del juego de mesa y antes de la creación de la maquetación final, se realizaron varias pruebas para saber si los materiales y la organización que se había realizado era correcta, consiguiendo así pulir fallas en el diseño. Tras el muestreo de prueba analice diferentes elementos faltantes:

- Al ver que dentro de las cartas de los personajes había hasta el número 10, vi la necesidad de crear por cada fruta las tarjetas del número 8, 9 y 10 respectivamente para que hubiera consonancia y relación entre ambas barajas (Anexo 16: *Ampliación de las cartas de fruta*).

- Se observó una gran descompensación dentro de la baraja de personajes. Teniendo en cuenta este aspecto decidí, para que el juego fuera más dinámico, que era necesario que hubiera más cartas en relación con el centro de la decena, provocando que el número de cartas fuera disminuyendo a medida que se acercaba a los extremos.
- Dentro de las barajas de frutas descubrí lo desbalanceado que estaban los números de las cartas, por lo que tendí a realizar algunas cartas más dejando para suplir esta descompensación. Esta modificación se centró en realizar menos cartas en los números altos y poner más números bajos, esto ayudara a que sea más dinámico y haya más posibilidades de realizar sumas. Realizar esta implementación provocó que hubiera que plantear el juego con modo de ampliación, es decir, dependiendo del número de participantes que haya dentro de la partida se implementarán más barajas de frutas, por ejemplo, si solo hay 4 parejas se jugaran con tres mazos. Esta implementación fue decidida debido a que sería más complicado conseguir llegar a tener las cartas necesarias para la suma.
- Tras el paso del tiempo dentro del aula observé que el alumnado siempre utilizaba monedas en cualquier juego donde se comprara o se recibiera un servicio, por lo que decidí integrarlo dentro del juego. Para ello diseñé y cree unas monedas en digital (Anexo 17: *Fases de creación de las monedas*) que simularan a las reales. Descubriendo que la primera tanda de monedas que realice se había quedado escasas decidí crear más monedas (Anexo 18: *Monedas de 1 y 2 euros*) dando un total de 320 monedas de un euro donde en partidas en parejas recibirían 30 cada pareja y en individual 20, y 170 monedas de dos euros donde correspondería a cada pareja 15 y en individual 10. A la vez que integré las monedas añadí carteles (Anexo 19: *Tarjetas para colocar los precios de las frutas*) de cada alimento para poder poner el precio a pagar por cada alimento, el

cual puede variar ya que está diseñado para poder pintar en él y decidir el precio dificultando el juego

5.2.3.2 *Producto final.*

El producto final terminó llamándose “La frutería matemática” debido a los dos componentes fundamentales que se trabajaban las frutas y las matemáticas. Como se puede apreciar en la tabla 2 (Tabla 2: *Ficha de “La frutería matemática”*) que se encuentra a continuación se puede observar la ficha completa del juego de mesa enfocado a un aula multinivel.

Tabla 2

Ficha de “La frutería matemática”

Nombre:	La frutería matemática.	
Descripción:	Juego de mesa aritmético donde los alumnos tendrán que ayudar a unos niños como Cahara o Diego a comprar en la frutería el número de alimentos que nos indiquen, teniendo en cuenta las cartas que tenemos en la mano. Una vez que se consiga juntar las tarjetas del mismo alimento que hagan la suma tendrán que pagar con las monedas correspondientes al precio del alimento.	
Tipo de juego:	Es un juego de carta que potencia el componente lógico-matemático y social desde la cooperación y la competición.	
Modo de juego:	<p>Antes de jugar se pondrá el precio a los alimentos que se van a utilizar que dependerán del número de jugadores que haya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 jugadores o parejas 3 barajas de frutas. - 6 jugadores o parejas 4 barajas de frutas. - 9 jugadores o parejas 5 barajas de frutas. <p>Se elegirán hasta que número se van a realizar las sumas eliminando los números superiores a los que se van a usar tanto en la baraja de frutas como en la baraja de personajes,</p> <p>Para finalizar se pintarán las líneas en el tablero para marcar cuantas rondas va a haber.</p>	
	En parejas	Cada pareja cojera una ficha que colocará en el tablero, 15 monedas de dos euros y 30 de un euro. Se repartirán 6 cartas por cada pareja y empezará la partida la pareja que coja la carta del personaje más alta.

		Cada pareja cogerá una carta del montón central si no consigue hacer agrupación se descartará de una carta, y si tienen para comprar las frutas pueden realizarlo. Tras realizar la compra cogerán otra carta de personajes. Si consiguen una carta especial pueden usarla en ese mismo turno o guardarla. El juego terminará con la pareja que más frutas haya comprado al final.
	Individual	Cada jugador cojera una ficha que colocará en el tablero, 10 monedas de dos euros y 20 de un euro. Se repartirán 6 cartas a cada jugador y empezará la partida el jugador que coja la carta del personaje más alta. Cada jugador cogerá una carta del montón central si no consigue hacer agrupación se descartará de una carta, y si tiene para comprar las frutas pueden realizarlo. Tras realizar la compra cogerán otra carta de personajes. Si consiguen una carta especial pueden usarla en ese mismo turno o guardarla. El juego terminará con el que más frutas haya comprado al final.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - 16 fichas. - 5 mazos de 40 cartas cada uno. - 15 cartas especiales (costa de cartas de +2, cambio de cartas con un compañero y rotación general). - 48 cartas de personajes. - 100/150 frutas de cada tipo. - Tablero. - Rotulador borrable y trapo. - 5 cartas de precios. - 320 monedas de un euro. - 170 monedas de dos euros. - Caja organizadora. 	
Jugadores:	Máximo 16 jugadores o 8 parejas.	
Duración:	15/30 minutos.	

Elaboración propia.

Este juego está diseñado de tal manera que pueda tener gran variación de juego pudiendo así aprovechar el material creado y que se pueda adaptar a las características de los alumnos que hay en el aula. La tabla (Tabla 2: *Ficha de “La frutería matemática”*) refleja el modo básico del juego para que puedan jugar ellos con autonomía.

5.3 Fase de intervención.

Se encuentra recogido el cronograma de intervención del propio juego, el cual está enmarcado dentro de la Situación de Aprendizaje llevada a cabo en el centro educativo, como los distintos métodos de recogida de información utilizados para el análisis.

5.3.1 Cronograma de intervención.

El cronograma de intervención de la propuesta se llevará dentro de la Situación de Aprendizaje “*Un viaje espacial por la alimentación*”, el cual estará recogido íntegramente por mí dentro del Prácticum II. La selección del momento de intervención pasó por diferentes fases, esto es debido a la modificación constante del cronograma por las actividades del centro y salidas con el alumnado las cuales no se tenía constancia de ellas durante la programación, teniendo así que adaptar los tiempos.

Los momentos seleccionados para llevar a cabo la intervención varían para poder observar cómo interactúan el alumnado según el número de alumnos, la hora de intervención y si hay o no alumnos con N.N.E.E. Estos momentos son:

- Jueves 25 de abril entre las 13-13:30, con el grupo B1.
- Jueves 2 de mayo entre la 13-13:30, con el grupo B2.
- Jueves 8 de mayo entre las 11-11:30, con el grupo entero salvo el alumno con N.N.E.E.

5.3.2 Registros.

Los registros de la puesta en práctica se llevarán a cabo desde tres vertientes, para poder analizar las intervenciones del alumnado, de la maestra y del propio material.

La primera vertiente será mediante un anecdotario (Tabla 3: *Anecdotario específico para el juego de mesa*), donde se recogerán la ubicación del juego, interacciones, situaciones, adaptaciones, modificaciones del juego y momentos reseñables del alumnado mediante

pequeñas anécdotas que serán recogidas utilizando audios tras la intervención para su posterior traspaso al anecdotario. Es importante remarcar que también se encontraran recogidos aspectos emocionales relacionados a la intervención de la maestra como un pequeño comentario de las actuaciones que ha habido antes y después de la intervención, ya que el contexto que engloba la intervención es un gran condicionante para la ejecución.

Tabla 3.

Anecdotalario específico para el juego de mesa.

Fecha de la sesión:				Lugar de realización:		
Número de alumnos:	3 años	4 años	5 años	Total	Grupo:	
Recogida de datos:						

Elaboración propia.

El segundo registro se centrará en la recolección de información mediante una lista de control por alumno (Tabla 4: *lista de control el alumnado*), centrándose en este registro en el análisis de una serie de aspectos sustraídos de la justificación teórica, legislativas y relevantes en relación con el recurso.

Tabla 4.*Lista de control para el alumnado.*

Fecha de la sesión:		Grupo:		
Identificador del alumno:		Pareja:		
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Anotaciones:				
Cambios/adaptaciones:				

Elaboración propia.

Como se puede observar dentro de la lista de control, existen varios elementos de información relevante para conocer concretamente el momento y con quien está realizando la actividad, el alumnado a analizar. Los indicadores se encuentran separados en dos grandes bloques: Lógico-matemáticas y componente social.

El identificador del alumno se encuentra reflejado en la tabla 5 (Tabla 5: *Tabla de identificación*), donde de manera anónima se encuentra reflejado tanto el curso de los alumnos como si tiene alguna necesidad especial solo nombrando las que son relevantes para el análisis. Esta división corresponde a la propia a la que se encuentra dentro del aula para otro tipo de actividades.

Tabla 5*Tabla de identificación.*

Grupo	Curso	Alumno	Necesidades Especiales/ Datos relevantes	Identificador
A	3	a		A3a
	3	b		A3b
	3	c		A3c
	4	h		A4h
	4	i		A4i
	4	j	Alumna de nuevo ingreso	A4j
	5	l	Retraso madurativo. Leves problemas de conducta.	A5l+
	5	m		A5m
B	3	d		B3d
	3	e	Sin habla. Dificultad en las relaciones sociales.	B3e+
	3	f		B3f
	3	g		B3g
	4	k	No relevante	B4k+
	5	n		B5n
	5	ñ	Retraso madurativo. Leves problemas de conducta.	B5ñ+
	5	o		B5o

Elaboración propia.

En el último registro se centra en la autoevaluación de mi intervención que se realizara mediante un registro personal, que complementara a lo observado en (Tabla 3: *Anecdotario específico para el juego de mesa*). Este registro es cualitativo en forma de una lista de control (Tabla 6: *lista de control de la maestra*) con diferentes indicadores enfocados en la puesta en práctica y en la intervención como maestra. Será de ayuda para poder realizar el análisis de la intervención docente.

Tabla 6.*Lista de control de la maestra.*

Fecha de la sesión:			
Indicadores		Si	No
Se ha dispuesto el espacio correctamente.			
Se ha mantenido la calma.			
Las explicaciones han sido claras.			
Se ha prestado ayuda al alumnado que lo ha necesitado			
Se ha atendido a la diversidad.			
Se ha ofrecido alternativas si ha sido necesario.			
Se ha dejado el espacio y el material usado colocado.			
Anotaciones:			

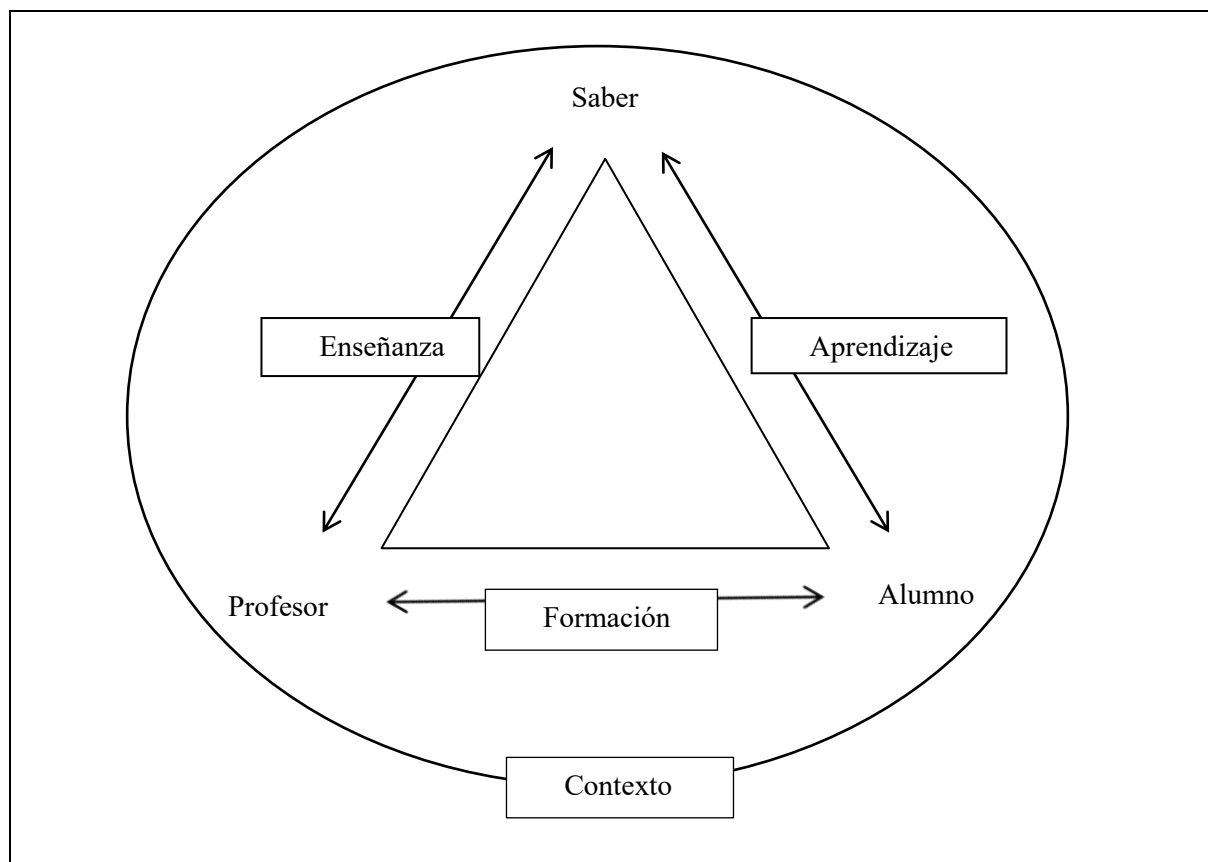
Elaboración propia.

6. Exposición de resultados del proyecto.

Una vez llevado a cabo la propuesta de intervención durante los 3 días programados, realicé una reflexión utilizando los análisis de los datos recogidos y de la información obtenida de los consejos ofrecidos por la tutora del aula u otros especialistas que vieron mi intervención. Para el análisis más exhaustivo de la intervención, utilicé como base fundamental el modelo del “*triángulo pedagógico*” (Figura 1: *Triangulo pedagógico de Houssaye influido por el contexto*) de Houssaye (1988), integrando también el análisis del contexto, como un elemento importante para este tipo de intervenciones, debido a que influye directamente en el aprendizaje y en la propia intervención de la maestra (García, & Torrijos, 2002).

Figura 1.

Triangulo pedagógico de Houssaye influido por el contexto.



Elaboración propia basada en de Houssaye (1988).

6.1 Análisis del docente.

Para poder realizar el análisis de mi práctica educativa como docente he utilizado varios elementos de observación, destacando como fuente principal una lista de control (Tabla 6: *lista de control de la maestra*), que podrá reflejar de una manera sistemática diferentes conceptos de la práctica, estando apoyado a su vez por el anecdotario general de la sesión (Tabla 3: *Anecdotalario específico para el juego de mesa*).

Tras el análisis de los documentos pude observar que el contexto del aula influía mucho en mí, por ejemplo, durante la intervención del 25 de abril (Anexo 20: *Recogida de datos del 25 abril*), el contexto provocó que me sintiera más nerviosa de lo que pensaba, produciendo en mí

una falta de confianza y seguridad, que fue trasladada también al propio material y al propio alumnado. Durante toda esa sesión, la sensación se mantuvo, provocando que no pudiera explicar correctamente el juego de mesa al alumnado. Esta sensación era nueva para mí, ya que dentro del aula nunca me había sucedido. El 2 de mayo (Anexo 21: *Recogida de datos del 2 mayo*), toda esta situación había cambiado, debido a que pude iniciar con más confianza y seguridad. Fue gracias a realizar un análisis de lo ocurrido en la intervención anterior, aunque andaba algo preocupada debido a que había varios alumnos con N.N.E.E y bastantes con conductas disruptivas dentro de este grupo.

Tras analizar lo sucedido en las actuaciones anteriores, y con las recomendaciones de la maestra pude afrontar la sesión del 10 de mayo (Anexo 24: *Recogida de datos del 10 mayo*) con más calma y tranquilidad, integrando una pequeña actividad de vuelta a la calma antes del juego, que ayudo no solo a los alumnos sino a mí misma. Debido a todo ello pude disfrutar completamente de la actividad. viendo que solo necesitaba intervenir en momentos puntuales. Un sentimiento de calma y felicidad me invadió al ver que con el nuevo planteamiento del juego de mesa había funcionado. Es verdad, que al final del juego el alumnado más pequeño se levantaba a coger su almuerzo, pero gran parte de ellos volvían a jugar curiosos por saber quién ganaría.

El rol como docente dentro de este juego se centraba en ser más guía y apoyo en el juego, situación que en las sesiones con el grupo dividido no sentí, pero en cambió con todo el grupo, donde creí que no llegaría a conseguirlo, conseguí ser un apoyo para el juego, pudiendo observar e intervenir cuando había algún problema que ellos no pudieran solucionar.

Teniendo en cuenta lo anteriormente analizado, la gestión rápida de los pequeños conflictos que iban sucediendo dentro de la sesión, como por ejemplo proporcionar materiales para colocar los objetos o pequeños conflictos que aparecían durante las sesiones. Es remarcable que durante

los conflictos leves no intervenía directamente, ya que quería observar si ellos por cuenta propia podían solucionarlo, si no era así realizaba una intervención guiada para que ellos mismos pudieran solucionarlo con la mínima ayuda del profesor. Una de las gestiones que destacó fue realizada durante la primera sesión de intervención (Anexo 20: *Recogida de datos del 25 abril*), donde dos alumnas, una de nuevo ingreso, no querían participar juntas, tardé un tiempo en hacer a las alumnas entender que era necesario participar juntas porque si no tenían las cartas juntas les sería imposible realizar las operaciones. Fue complicado hacer que se juntaran para participar, frustrándome un poco ya que creía haber conectado con la nueva alumna, pero no fue así, igualmente me tomé unos segundos para mostrarles de manera más vivencial que sucedía al juntar sus cartas, dándose cuenta de que esa manera podían jugar.

6.2 Análisis del “saber”, proceso Enseñanza-Aprendizaje.

El conocimiento que quería analizar desde el principio estaba centrado en dos áreas principales. La vertiente lógico-matemática era el componente que mayor preocupación me producía, esto es debido a la gran diversidad de niveles educativos dentro de un aula multinivel y multicultural. Estos aspectos complicaban la creación del juego de mesa, pero al considerarse dentro de las reglas la posibilidad de ajustar la dificultad de las operaciones, introduciendo o eliminando cartas, e incluso si es necesario se podría llegar a prescindir del uso de monedas, ya que el concepto del uso monetario resulta complejo para el alumnado. Por otro lado, la integración del conocimiento social de los alumnos dentro de un juego de mesa en parejas en un entorno grupal planteaba un desafío complejo de analizar, debido a que se encuentra influenciado significativamente por el contexto y la relación con la pareja que se encuentren ya que no siempre serán iguales las interacciones. Por ende, los indicadores que seleccione para el análisis se encuentran enfocados en elementos evaluables y observables.

La presentación del juego se llevó a cabo dentro de la asamblea, mediante la aparición de la protagonista, una astronauta llamada Cahara quien a diario traía al aula dentro de su nave traía una carta, materiales o juegos que se utilizarían dentro de la jornada. La emoción e incertidumbre del alumnado al ver la caja del juego resultó sorprendente, generando un deseo inmediato de toda la clase de querer empezar a jugar, aunque ellos tenían la conciencia de que debían esperar a la hora del juego que se encontraba plasmada en el cronograma de pictogramas del aula. Es reseñable que a lo largo de toda la jornada escolar el alumnado mostraba un gran interés sobre el juego, preguntando constantemente cuanto quedaba para poder jugar con él. Tras la realización del juego de mesa, fueron los propios alumnos quienes se preocupaban por guardar el juego en la nave espacial como lugar de recogida para que la protagonista Cahara pudiera llevárselo para prepararlo para la siguiente ocasión. La emoción al ver reaparecer de nuevo el juego de mesa era igual de positiva que la primera ocasión, aunque en la última, al observar los pompones se extrañaron, pero mantuvieron un nivel alto de expectación ante lo que iba a suceder.

La metodología utilizada se consideró la más indicada para poder trabajar los juegos de mesa dentro del aula para alumnos del segundo Ciclo de Educación Infantil. No obstante, al llevarlo a la práctica, (Anexo 20: *Recogida de datos del 25 abril*) pude observar la complejidad que tenía para los alumnos de 3 años, tanto por el componente matemático como en el social.

Ante la falta de interés progresiva durante el juego por parte del alumnado de 3 años, se optó por realizar leves adaptaciones en el juego (Anexo 22: *Ficha de "La frutería matemática" adaptada*) como en su presentación, con el objetivo de convertirlo en un juego más dinámico y lúdico. Este proceso permitió comprender la dificultad de planificar un juego de mesa para el alumnado de 3 años, ya que resultaba más desafiante de lo planteado, lo que explicaría la escasez de juegos de mesa diseñados para esta franja de edad y que aborden estos conceptos.

Tras realizar un análisis detenidamente de las intervenciones con la mitad del grupo del 25 de abril (Anexo 20: *Recogida de datos del 25 abril*) y del 2 de mayo (Anexo 21: *Recogida de datos del 2 mayo*) pude darme cuenta de que había elementos muy interesantes a analizar, por lo que debido a este interés y las modificaciones del juego integré diferentes elementos dentro de la lista de control (Anexo 23: *lista de control adaptada*), integrando la temática de control corporal con tres indicadores y la ampliación de dos indicadores dentro de la temática lógico-matemática. Es reseñable que no añadí ningún indicador más relacionado al componente social debido a que la selección que tenía realizada estaba muy centrada en las situaciones sociales que quería analizar.

En cuanto al material utilizado, a primera vista podría parecer poco versátil, para toda la producción que ha tenido. En mi opinión, el material es multifunción, ya que no solo puede ser usado para modificar el propio juego o dar otros juegos de mesa, sino que también pueden usarse fuera de la temática de los juegos de mesa, como por ejemplo las monedas pueden ser usadas como elemento de juego simbólico dentro de las actividades del aula.

Es reseñable que los materiales estaban preparados para usar con alumnos debido a que se encontraban debidamente plastificados y sin esquinas para mantener su seguridad. También al ser un aula multicultural al alumnado le agradó ver que cada número (Anexo 8: *Cartas de los personajes del 1 al 10*) correspondía a un niño o niña de diferentes culturas con nombres en diferentes idiomas, eso les ilusionó ya que buscaron cuál se parecía más a ellos. Es verdad que se llevaron gran ilusión al encontrarse al número dos, ya que era la protagonista de nuestra situación de aprendizaje.

No todo ha sido positivo en el material, las fichas en forma de patitos fueron destruidas en la primera puesta en práctica, provocaron bastantes disputas a la hora de elegir un color y muchos de ellos desaparecieron. El material creí que sería el más indicado debido a que es

versátil para la creación de piezas blandas, pero al realizar las partes por separado y dejar que se pegaran entre ellas antes de secar hacía muy fácil que después, durante el juego se rompieran con facilidad, teniendo que retirarlos, aunque los niños no quisieran. La solución era haber unido los elementos con algún tipo de pegamento transparente. Otro problema que no me imaginé con este material eran los colores, ya que provocaron muchas discusiones dentro del alumnado, sin tener mucho sentido ya que como se puede ver en las imágenes había una gran cantidad de patitos de colores de la misma gama cromática, con la intención de que no sucediera lo que sucedió.

La limitación a un máximo de 4 rondas realizadas por sesión fue debido a la falta de consideración del tiempo que era necesario para que el alumnado pudiera realizar las operaciones. Esto provocó que careciera de sentido la gran cantidad de frutas creadas de cada tipo tanto para la primera versión del juego como para la versión adaptada. Esta limitación de tiempo, sumado a la falta de experiencia en la creación de recursos similares, impidió que pudiera calcular con más precisión la cantidad de recursos requeridos para este juego, lo que resulto en un exceso de recursos.

Es reseñable que la naturaleza digital de este recurso minimizó en gran medida la preocupación por el desgaste de los materiales. Esto también permite poder crear expansiones del juego mediante la creación de nuevos componentes utilizando las plantillas existentes, como por ejemplo la creación de diversas cartas beneficiosas o trampa conseguidas de las ideas de los alumnos.

6.3 Análisis del alumnado.

Antes de dar paso a un análisis de los registros referente al alumnado, es importante remarcar que en ningún día de los programados se ha conseguido realizar el juego de mesa con todo el alumnado. Fuera de la programación se ha intentado llevar a cabo el juego de mesa con todo el

alumnado, pero por desgracia, durante todo el periodo de prácticas no ha habido ningún día donde estuviera el aula completa, lo que me ha imposibilitado poder realizar un análisis completo.

Para realizar el análisis del alumnado primero se observará en conjunto las dos sesiones con la mitad del grupo, realizadas el 25 de abril (Anexo 20: *Recogida de datos del 25 abril*) y del 2 de mayo (Anexo 21: *Recogida de datos del 2 mayo*) teniendo en cuenta que faltaron 3 alumnos, y posteriormente se comparará con el análisis realizado el 10 de mayo (Anexo 24: *Recogida de datos del 10 mayo*) donde faltaron 4 alumnos y se utilizó la versión modificada. Durante todo el análisis se seleccionaron algunos indicadores relevantes debido a que hay una gran cantidad de ellos. Los seleccionados son:

- Realiza correctamente las operaciones de compra.
- Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.
- Respetar los turnos + Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.
- Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.
- Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza + Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano.

6.3.1 Realiza correctamente las operaciones de compra.

El indicador “Realiza correctamente las operaciones de compra” es un objetivo bastante complejo para el alumnado debido a que entender el funcionamiento del dinero no corresponde siempre a la cantidad de monedas que tienes sino al valor que figura en la moneda, es complejo. Por ello dentro del gráfico (Figura 2: *Gráfico circular del análisis de “Realiza correctamente las operaciones de compra” con el primer modelo de juego*) se puede observar que en la mayoría de los grupos el resultado de haberlo conseguido o no es parejo, salvo en el alumnado de 3 años donde en este caso destaca por encima el logro de este indicador.

Figura 2.

Gráfico circular del análisis de “Realiza correctamente las operaciones de compra” con el primer modelo de juego.



Elaboración Propia.

Tras la modificación del juego este indicador no se vio afectado, pero el alumnado tras ser para muchos de ellos la segunda vez que realizaban, este proceso se vio un notable cambio favorable en los porcentajes de la gráfica (Figura 3: *Gráfico circular del análisis de “Realiza correctamente las operaciones de compra” con el segundo modelo de juego*). El alumnado de 5 años que participó dentro de esta muestra consiguió completamente este aprendizaje, destacando que uno de los alumnos que había tenido problemas en la sesión con la mitad del grupo lo había conseguido en esta ocasión. Este proceso también se ve reflejado en el alumnado de 4 años donde se vio una mejora, siendo solo un alumno quien no lo ha adquirido. No tan positivamente nos encontramos con el grupo de 3 años, debido a que en este caso ha habido mucha fluctuación en los participantes en referente a la actuación anterior. Este cambio hace ver que el alumnado que participó en el otro juego tuvo mejores resultados en este ítem que en la sesión con todo el grupo.

Figura 3.

Gráfico circular del análisis de “Realiza correctamente las operaciones de compra” con el segundo modelo de juego.



Elaboración Propia

6.3.2 Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.

Este apartado me suscitaba bastante interés ver y analizar las diferentes estrategias que realizan para conseguir sus objetivos. Durante las sesiones de con la mitad del grupo (Figura 4: *Gráfico circular del análisis de “Utiliza estrategias para conseguir su objetivo” con el primer modelo de juego*) se puede apreciar que los resultados son idénticos en todas las edades tanto en lo conseguido como en lo no conseguido. Es verdad que hay un alumno donde no se pudo analizar este aspecto, ya que estuvo participando desde el primer momento como cajero con la maestra titular del aula, imposibilitando ver si existía este indicador.

Figura 4.

Gráfico circular del análisis de “Utiliza estrategias para conseguir su objetivo” con el primer modelo de juego.



Elaboración Propia

Durante la sesión con el gran grupo (Figura 5: *Gráfico circular del análisis de “Utiliza estrategias para conseguir su objetivo” con el segundo modelo de juego*) los datos mejoraron levemente para el alumnado de 5 años, mientras que el de 4 años se mantuvieron igual, sin ver progresos ni retrocesos en ninguno de los niños de esta edad. En 3 años el alumnado que ya se tenían registros de ellos se mantuvieron con los mismos resultados. Teniendo en cuenta el análisis anterior se puede ver una evolución favorable del alumnado, sin ningún retroceso.

Figura 5.

Gráfico circular del análisis de “Utiliza estrategias para conseguir su objetivo” con el segundo modelo de juego.



Elaboración Propia

Las estrategias usadas dentro del juego de mesa en las diferentes sesiones han sido variadas, pero destacan sobre las demás dos:

- Utilización de los dibujos de las cartas o de los propios alimentos para calcular el dinero que tenían que dar o recibir cada uno, haciendo las operaciones más sencillas. Este tipo de actuación lo han desarrollado en todos los niveles.
- Intentar realizar el máximo número de parejas posibles en un turno mediante la combinación de cartas.

Algunos alumnos utilizaban estrategias contra las normas para poder, en la mayoría de los casos, realizar ellos mismos su propio modo de juego. Este aspecto sucedía únicamente con el alumnado de 3 años, con los que, tras hablar con ellos para explicarles, el por qué no pueden hacerlo, lo entendieron a la perfección en la mayoría de los casos.

Todos estos aspectos analizados entorno al componente matemático del juego se encuentran también reflejados dentro del estudio realizado por Natason (2000), donde como en este análisis

observo que los juegos de índole matemática ayudaban a potenciar el uso de estrategias y de la lógica para conseguir llegar a su objetivo.

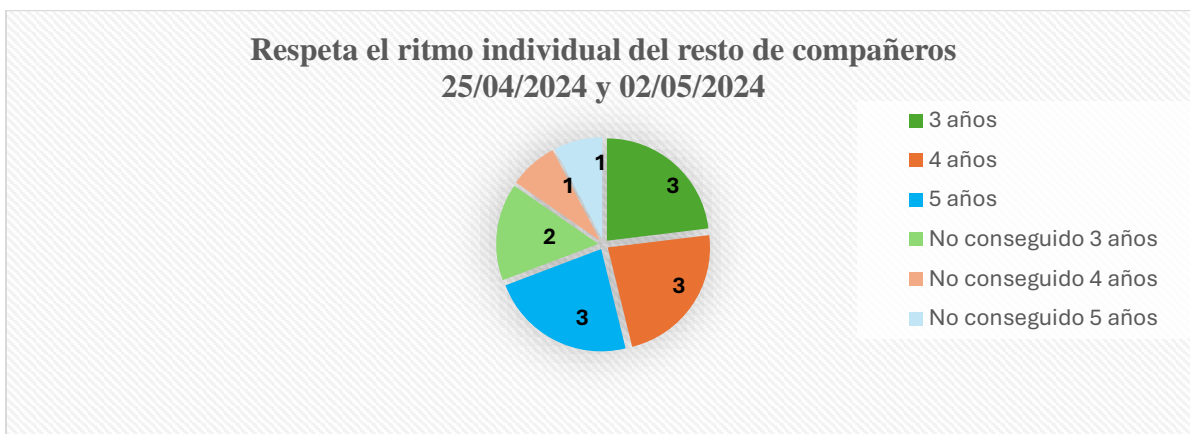
6.3.3 Respetar los turnos + Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.

Estos dos indicadores por si solos son de gran ayuda para analizar el componente social del alumnado, pero al unir los dos análisis se pueden observar que durante las primeras intervenciones en grupo (Figura 6: *Gráficos circulares del análisis de “Respetar los turnos + Respetar el ritmo individual del resto de compañeros” con el primer modelo de juego*) ambos poseen valores muy similares y positivos, pero cabe destacar que hay un alumno en 3 años que no respeta el ritmo individual aunque si los turnos. Esto puede ser debido a que el alumno no quería adelantarse a los demás, sino que se encontraba incomodó por la tardanza de algunos compañeros viéndolos como un lastre para la fluidez del juego. Fue él quien pidió ayuda a los compañeros más mayores para que ayudaran a los compañeros con más dificultades, observándose una gran estrategia por su parte ya que sin ayudar conseguía un beneficio propio.

Figura 6.

Gráficos circulares del análisis de “Respetar los turnos + Respetar el ritmo individual del resto de compañeros” con el primer modelo de juego.





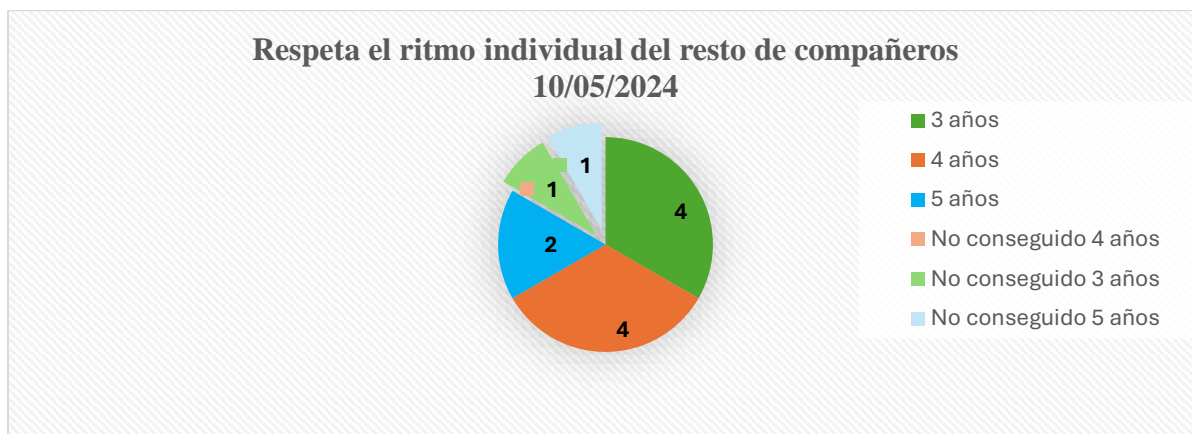
Elaboración Propia.

Durante la puesta en práctica con el gran grupo (Figura 7: *Gráficos circulares del análisis de “Respetar los turnos + Respetar el ritmo individual del resto de compañeros” con el segundo modelo de juego*) pude apreciar que el respeto de los turnos se ha mantenido en todas las edades salvo en 3 años donde ha bajado dos puntos, esto puede ser por la modificación del juego de mesa, ya que este pequeño cambio les incitaba a tener más ganas de jugar. Esto no repercute en esta edad dentro del análisis del respeto del ritmo individual de los compañeros. En cambio, esto repercute dentro del grupo de 4 años ya que ha aumentado la valoración.

Figura 7.

Gráficos circulares del análisis de “Respetar los turnos + Respetar el ritmo individual del resto de compañeros” con el segundo modelo de juego.





Elaboración Propia

6.3.4 Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.

Este indicador es fundamental para trabajar en los juegos de mesa cooperativos por lo que veía conveniente dar un peso importante a este análisis. Analizando los datos de los grupos (Figura 8: *Gráfico circular del análisis de “Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas” con el primer modelo de juego*), pude observar un gráfico bastante negativo respecto a lo que me esperaba encontrar conociendo el aula. Lo más remarcable es que solo un alumno de 3 años posee este indicador sorprendiéndome debido a las diferentes interacciones sociales que tienen durante la jornada. En cambio, el alumnado de 4 años ha intentado hacer que sus parejas compuestas por alumnado de 3 años se sintieran cómodos con ellos, siendo una cualidad muy positiva para esos alumnos.

Es verdad que el alumnado de 4 años de nuevo ingresos al igual que el alumnado de 5 años con más carácter no han conseguido trabajar en equipo, ya que no veían la necesidad de trabajar en parejas para conseguir su objetivo. Potenciando el principio de individualidad o del Yo que se caracteriza dentro de la etapa educativa.

Figura 8.

Gráfico circular del análisis de “Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas” con el primer modelo de juego.



Elaboración Propia

Tras el análisis de la sesión grupal (Figura 9: *Gráfico circular del análisis de “Utiliza estrategias para conseguir su objetivo” con el segundo modelo de juego*) se observó un porcentaje completo en todas las edades. Parte es gracias a la modificación del juego de mesa donde participar en pareja era necesario si se quería conseguir el objetivo o poder jugar con las pinzas. Las parejas durante esta sesión fueron creadas por los propios alumnos, pero guiados por mí, volviendo a crear parejas que en la anterior situación no llegaron a funcionar, observando que gracias al cambio si funcionaban. No solo durante esta sesión trabajan en parejas sino muchas veces se ayudaban entre parejas si un compañero se le dificultaba alguna parte del juego.

Figura 9.

Gráfico circular del análisis de “Utiliza estrategias para conseguir su objetivo” con el segundo modelo de juego.



Elaboración Propia

6.3.5 Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza + Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano

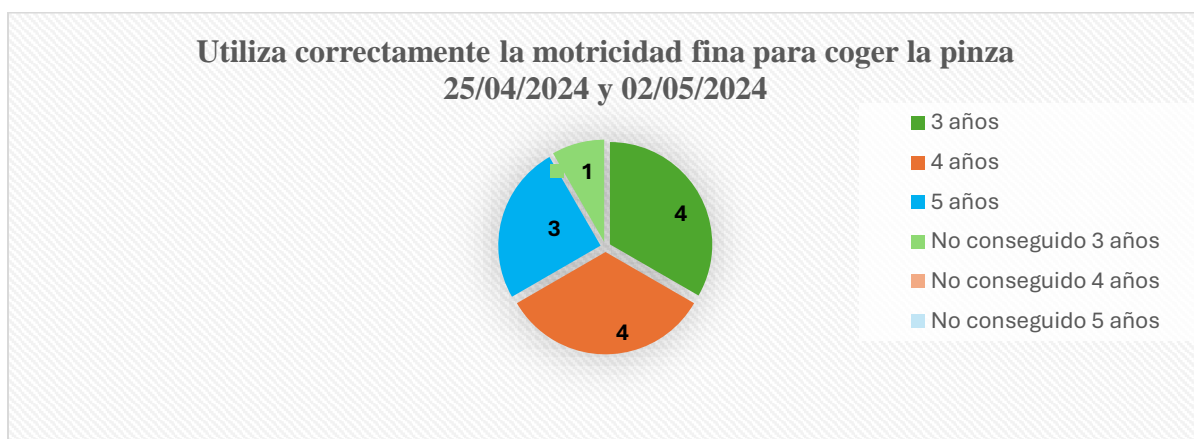
Dos de los últimos ítems que fueron integrados para el análisis de la última sesión del juego de mesa se centran en el control corporal del alumnado a la hora de la intervención, ya que para esta etapa es fundamental el movimiento.

Se puede ver en los gráficos (Figura 10: *Gráficos circulares del análisis de “Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza + Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano” con el segundo modelo de juego.*) ambos ítems se encuentra muy ligados entre ellos, ya que el alumno de 3 años que tiene dificultad para realizar la pinza para coger el objeto necesita ayuda de sus manos para poder conseguir los alimentos, esto pasa en otros alumnos de 3 años que tienen buen agarre pero aún necesitan el apoyo de su segunda mano para poder ayudarse para coger los objetos. Esto es debido a que es necesario de una motricidad fina avanzada que están adquiriendo en esta etapa.

El resto del alumnado de 4 y 5 años tienen adquiridos completamente ambos indicadores. Alguno tiene algo de dificultad para sujetar correctamente la pinza, pero tras regularlo probando diferentes posiciones lo llegan a conseguir con facilidad.

Figura 10.

Gráficos circulares del análisis de “Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza + Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano” con el segundo modelo de juego.



Elaboración Propia.

6.4 Análisis del contexto.

El contexto fue un componente determinante que influyó significativamente en toda la intervención, destacando la importancia de elegir los momentos y espacios más oportunos para

llevar a cabo el juego en las mejores condiciones posibles. Anteriormente dentro del documento se ha realizado de manera breve explicación del contexto, observando que dentro del aula no solo influye lo que sucede en el Ciclo de Educación Infantil, sino que también todo el Centro Educativo, esto es debido a que se considera “*Una pequeña, gran familia*” que realizan muchas actividades entre Ciclos. Esto proporciona que en muchos momentos de las intervenciones puedan aparecer alumnos de otras clases para dar comunicados como sucedió el día 2 de mayo (Anexo 21: *Recogida de datos del 2 mayo*), estas situaciones son imprevistas. Se paró el juego para poder escuchar a los alumnos de primaria y poder saludarles, para después intentar volver al juego, siendo imposible volver a recuperar la calma y la concentración que se había tenido antes del suceso.

Durante la programación de la puesta en práctica pude apreciar que no solo depende del cronograma del aula sino también del estado anímico de los alumnos, debido a que no todos los días se puede trabajar de la misma forma, y es el maestro el encargado de observar y saber modificar tanto el contexto como las actuaciones para adaptarlas a la situación del aula.

Teniendo en cuenta la recogida de datos de las sesiones con la mitad del grupo tanto del 25 de abril (Anexo 20: *Recogida de datos del 25 abril*) como la del 2 de mayo (Anexo 21: *Recogida de datos del 2 mayo*) fue un referente de esta situación debido a que en el primer caso fue un día donde el contexto no se encontraba muy receptivo desde primera hora de la mañana para realizar una intervención educativa donde era necesario estar en calma.

En cambio, lo sucedido el 2 de mayo no solo se contaba con ese factor, sino que también la actividad anterior, que era artística y manipulativa, estaba siendo muy enriquecedora lo que produjo que se alargara más por el interés que reflejaban el alumnado. Esto provocó un retraso de la actividad, pero a su vez trajo un componente positivo debido a que el alumnado se encontraba bastante más calmado en referente al análisis anterior.

Tras este análisis decidí integrar una de las actividades de vuelta a la calma que realizaban todos los días en el aula, para poder realizar la actividad con un contexto y ambiente más tranquilo. Como se puede ver registrado en la sesión del 10 de mayo (Anexo 24: *Recogida de datos del 10 mayo*), la realización de esta actividad provocó un ambiente más relajado durante un periodo de tiempo prolongado, que fue tornándose para los más pequeños algo más cansado debido a que se acercaba la hora de comer.

Creo que es reseñable que la elección de un contexto físico y temporal correcto influye mucho dentro de los juegos de mesa, pero estos se pueden modificar en mayor o menor medida mediante diferentes actuaciones en el aula. Es el maestro quien debe controlar el contexto que se crea, aunque es verdad que hay elementos que se salen de sus posibilidades de actuación.

7. Conclusiones.

El trabajo de fin de Grado ha requerido un notable esfuerzo de investigación y aprendizaje para poder llegar a crear y poner en práctica un juego de mesa desde cero. Este proceso ha demandado una dedicación constante acompañado por obstáculos o dificultades, pero no han mermado en ningún momento el interés sobre este tema, por el contrario, me han dado fuerzas para superarlos. Aunque me encuentro realmente satisfecha con el trabajo realizado, reconozco que aún me queda un extenso camino por recorrer en cuanto a la investigación y creación sobre los juegos de mesa en Educación Infantil.

Inicialmente, dentro del trabajo se plantearon 3 objetivos que se esperaban conseguir durante la realización de este documento:

- El primer objetivo se centraba en profundizar y conocer el juego de mesa como un recurso educativo, y gracias a la investigación realizada en la justificación teórica este objetivo se ha cumplido. Durante el proceso de investigación he podido apreciar la

escasez de información sobre el juego de mesa para el alumnado de Educación Infantil, pero que en los últimos años se le está dando más valor a esta idea debido a que existe un amplio abanico de posibilidades, siendo un recurso pedagógico muy útil para llevar dentro del aula.

- El segundo objetivo, y el pilar fundamental de todo el trabajo, consistió en el diseño de un juego de mesa para poder llevar dentro de un aula multinivel. Este objetivo me ha hecho replantearme la complejidad y el desafío considerable que tiene crear un recurso desde cero, pero un más al estar enfocada dentro de un aula multinivel y con gran cantidad de alumnado con N.N.E.E.

Aunque inicialmente pensaba que sería un proceso más sencillo, todo el proceso de creación fue realmente complejo, dando un valor añadido en la creación de recursos didácticos. La experiencia planeando, programando y diseñando el recurso, aunque haya sido ardua y agotadora ha sido realmente gratificante, gracias al ver como poco a poco la propuesta fue tomando forma.

- El tercer objetivo planteado se centraba en el análisis y reflexión de las intervenciones y del recurso creado, dándome cuenta de que es un elemento fundamental e imprescindible para poder seguir mejorando tanto la intervención realizada con el alumno como ir modificando y retocando el juego de mesa hasta llegar a lo deseado adecuado a la edad que va destinada.

Durante este proceso he podido observar que el juego de mesa no estaba funcionando como esperaba y en vez de continuar trabajando con él, decidí realizar modificaciones para ir acercándolo a lo que esperaba, viendo fundamental en este proceso la adaptación constante al contexto en el que nos encontremos.

En conclusión, este documento ha evidenciado que existe un extenso trayecto por recorrer para poder materializar las ideas educativas que poseo de forma más concreta y organizada.

Reconozco que es un proceso complejo de conseguir, pero gracias a la experiencia que vaya adquiriendo durante el paso de los años podré llegar a conseguirlo. La creación de juegos de mesa adaptados a la Educación Infantil es un trabajo arduo, que necesita un gran conocimiento no solo a nivel educativo sino también a nivel de diseño.

Aún estoy en el camino para ser la profesora que yo quiero ser, pero lo que tengo claro es que aún con las dificultades o frustraciones, mi camino es este, ser maestra y creadora de mi propio material educativo. Por lo que seguiré trabajando y formándome sobre ello para poder llegar a ser mi propia versión de maestra aunando mis pasiones, para poder transmitir las a los alumnos y a otros maestros.

8. Bibliografía y referencias.

- Adrian, S. (2019). *Vintage Board Games: History and Entertainment from the Late 18th to the Beginning of the 20th Century*. White Star.
- Arias Castilla, C. A., Buitrago Amaya, M. Y., Camacho Amaya, Y. P., & Vanegas Laguna, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista iberoamericana de psicología*, 7(1), 39-48. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.7104>
- Arteaga Martínez, B., & Macías Sánchez, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil*. Universidad Internacional de La Rioja.
- Ausubel, N. H. (1983), *Psicología Educativa un nuevo punto de vista cognitivo*. (2ª. ed.). México: Trillas.
- Bruner, J. S. (1972). *Immaturity: its nature and uses*. *American Psychologist*, 27, 687-708.
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. *JS Bruner (Comp. de JL Linaza)*. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, 1-8.
- Bueno, J. A. R. (2016). Aprendizaje basado en juegos. *Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones*, 139-152.
- Burillo Ruiz, B. M. (2018). Diseño de juego de mesa como herramienta para dar a conocer las consecuencias del insomnio tecnológico por el excesivo uso de las Redes Sociales.
- C.E.I.P José Zorrilla. (2017). *Proyecto Educativo de Centro*.
- Cortés, O. (2021, septiembre 21). ¿Qué caracteriza a los juegos de mesa? Interempresas. <https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/339545-Que-caracteriza-a-los-juegos-demesa.html>

- Daviau, R. (2011). Design intuitively. *The Kobold Guide to Boardgame design*, 42-49.
- 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.
- de Laurentiis, L. (2004). *Y ahora. . . juego* (Colección mi bebé y yo). SFERA.
- Díez, J. (2015). *Juegos de mesa, una moda con fundamento*. Escritura pública. N° 93, 58-59.
- Díaz-Quesada, G., & Torres-Luque, G. (2022). Incremento de la motricidad en alumnado de infantil por medio de los juegos de mesa gigantes. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (40).
- García, G., & Torrijos, E. (2002). *Juegos de mesa*. LD Books.
- García, M. Venegas, F. & Venegas, A. (2010). Tipos y clases de juego. El juego infantil y su metodología. 1ra edición. Málaga: INNOVA.
- HABA | *Old Teddy's Company*. (2023, 2 octubre). Old Teddy's Company. <https://oldteddys.com/marcas/haba/>
- Houssaye, J. (1988). *Le triangle pédagogique*, Berna: Peter Lang.
- Jaramillo-Alcázar, A., Venegas, E., Criollo-C, S., & Luján-Mora, S. (2021). An approach to accessible serious games for people with dyslexia. *Sustainability*, 13(5), 2507.
- Mateo Peñalver, E. (2014). *El juego Infantil y su Metodología*. Editorial MACMILLAN IBERIA, S.A.
- McCain, M., y McCain W. (2018). Aprendizaje basado en el juego: la alegría de aprender jugando. Montreal. CEDPI.
- Natanson, J. (2000). Aprender jugando: una guía para padres durante los primeros cinco años (Vol. 47). Paidós.

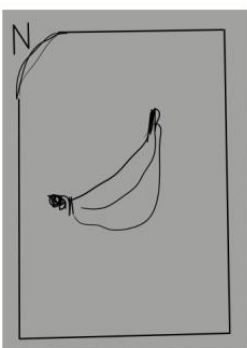
- Paya, A. (2017, junio 29). Una Breve Historia de la Industria Juguetera en España.
- Pérez, G. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*. (11), 354 - 359.
- Piaget, J. (2019). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación. Fondo de cultura económica.
- Torres-Luque, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.
- UNICEF COMITÉ ESPAÑOL. (2015). *Convención de los Derechos del Niño*.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. New York: UNICEF.
- Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12 (21).
- Victoria-Uribe, R., Utrilla-Cobos, S. A. & Santamaría-Ortega, A. (2017) Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, núm. 21. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/>
- Zagal, José P. et al. (2006), “Collaborative games: Lessons learned from board games”, *Simulation & Gaming*, vol. 37, núm. 1, marzo 2006, pp. 24-40.

Anexos.

Anexo 1: Horario de especialidades de Infantil B.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:55/9:30					
9:30/10:00					
10:00/10:30			Apoyo en el aula		P.T o A. L
10:30/11:00	Psicomotricidad	P.T o A. L		Ingles	Psicomotricidad
11:00/11:30	Música	Sin tutora		P.T o A. L	
11:30/11:50				L	
11:50/12:20	Recreo				
12:30/13:00	P.T o A. L	Religión/ Musicoterapia	Música	P.T o A. L	Ingles
13:00/13:30	Ingles		P.T o A. L	T.I.C	
13.30/14:00	P.T o A. L				

Anexo 2: Primer boceto de las cartas de las frutas y aproximación del número de cartas.



CARTAS:

1 2 3 4 5 6 *

└───┬───┘

6 4

1 → 6 4 → 4

2 → 6 5 → 4

3 → 6 6 → 4

↳ TOTAL POR COLOR

30

x 5

11

TOTAL de cartas

150

PLATANOS

Amarillo =

VERDE = PERA

MORADO = FRAMBUESA

NARANJA = NARANJA

ROJO = FRESA

Anexo 3: Fase de creación de la naranja.



1. Tras la búsqueda de referencias reales de la fruta, para así poder tener un modelo real de donde sacar las referencias de forma y de color. Se realizará un boceto a mano alzada utilizando el color rojo. Colocación de la gama de colores que serán utilizados.

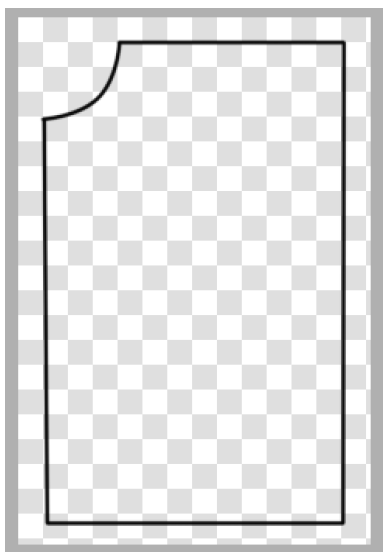


2. Se delinearé en una capa superior mediante herramienta estándar de delineado de 3 puntos. Tras ello, se fundirá los bordes para darle textura.

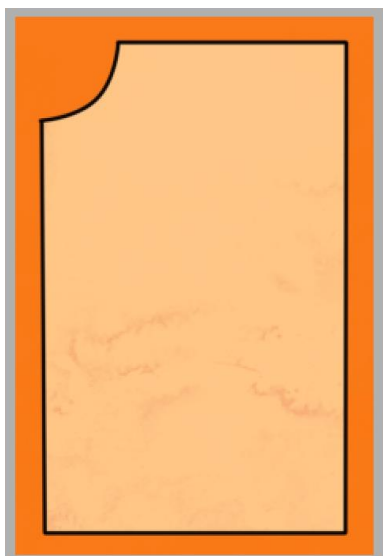


3. Se selecciona las zonas que se van a colorear para aplicar primero una capa de color base. Tras ello se utilizará la herramienta de spray para dar sombra y luz con texturas. Una vez terminado de dar el color, transformar la imagen en PNG para convertirlo en imagen sin fondo para que sea más fácil su manejo.

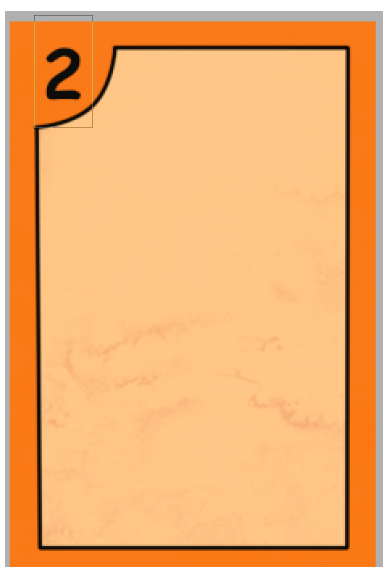
Anexo 4: Fase de creación de la base de las cartas.



1. Utilizando de base el boceto creado (Anexo 2: *Primer boceto de las cartas de las frutas y aproximación del número de cartas*) se realizaron pequeñas modificaciones antes de realizar el delineado.

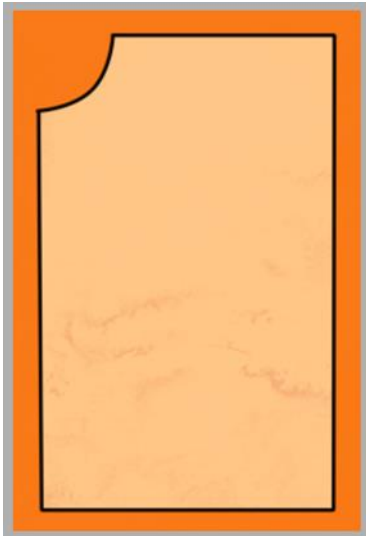


2. Tras tener el delineado de la carta, se realizó el coloreado en una capa de color colocando en el borde el color principal de la carta. El relleno también se coloreó del mismo color, pero se realizó un degradado de color para que quedara dentro de la gama de colores pastel, así haciendo destacar las figuras de las frutas que se coloquen. Cada fruta tiene un color diferente dependiendo de la predominancia.

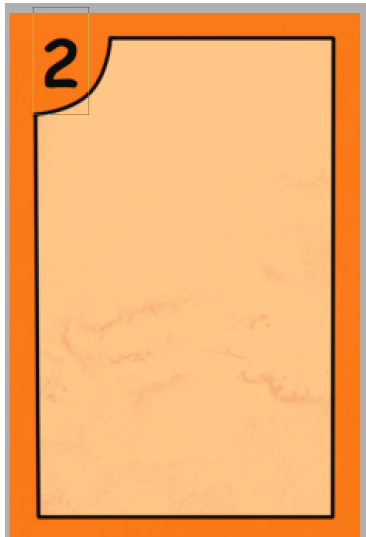


3. Se colocará el número en una capa de escritura para poder superponer encima. El número se encuentra con la tipografía de Comic Sans, debido a su facilidad para la lectura de personas con dislexia, es una letra muy similar a la utilizada dentro del aula (Jaramillo-Alcázar, Venegas, Criollo, & Luján-Mora, 2021).

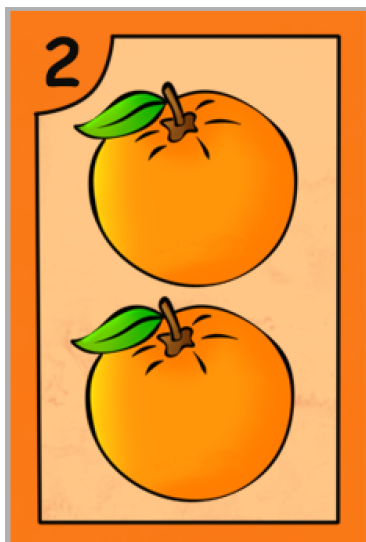
Anexo 5: Fase de montaje final de las cartas de las frutas.



1. Seleccionar la capa base de color de la carta superponiendo el delineado. El color dependerá de la fruta con la que se vaya a trabajar.



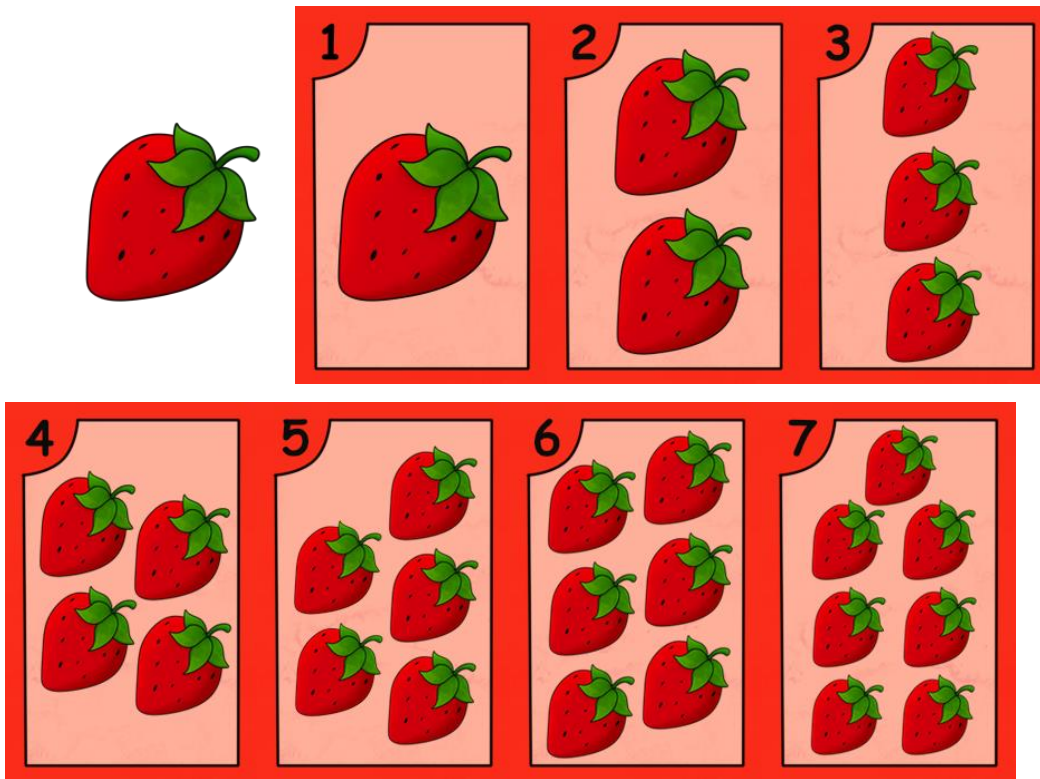
2. Seleccionar el número de la carta superponiendo la capa a las anteriores nombradas en el paso anterior. Teniendo en cuenta que el número podrá ser de color negro para cartas normales o de color blanco para cartas especiales.



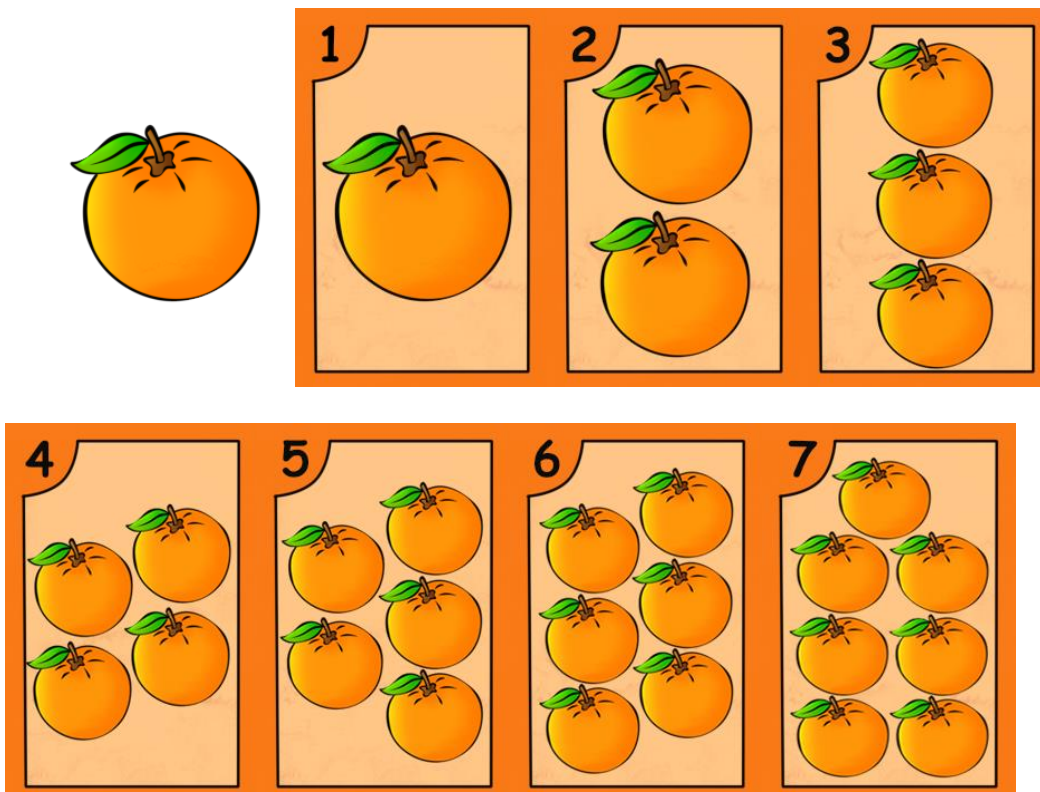
3. Colocar las imágenes de frutas en PNJ dentro de la carta teniendo en cuenta el número de frutas que tiene que haber para poder cuadrarlas al espacio que hay. Una vez terminado se guardan una a una de las cartas en versión PNJ para su posterior colocación.

Anexo 6: *Cartas del 1 al 7 de frutas + cartas especiales.*

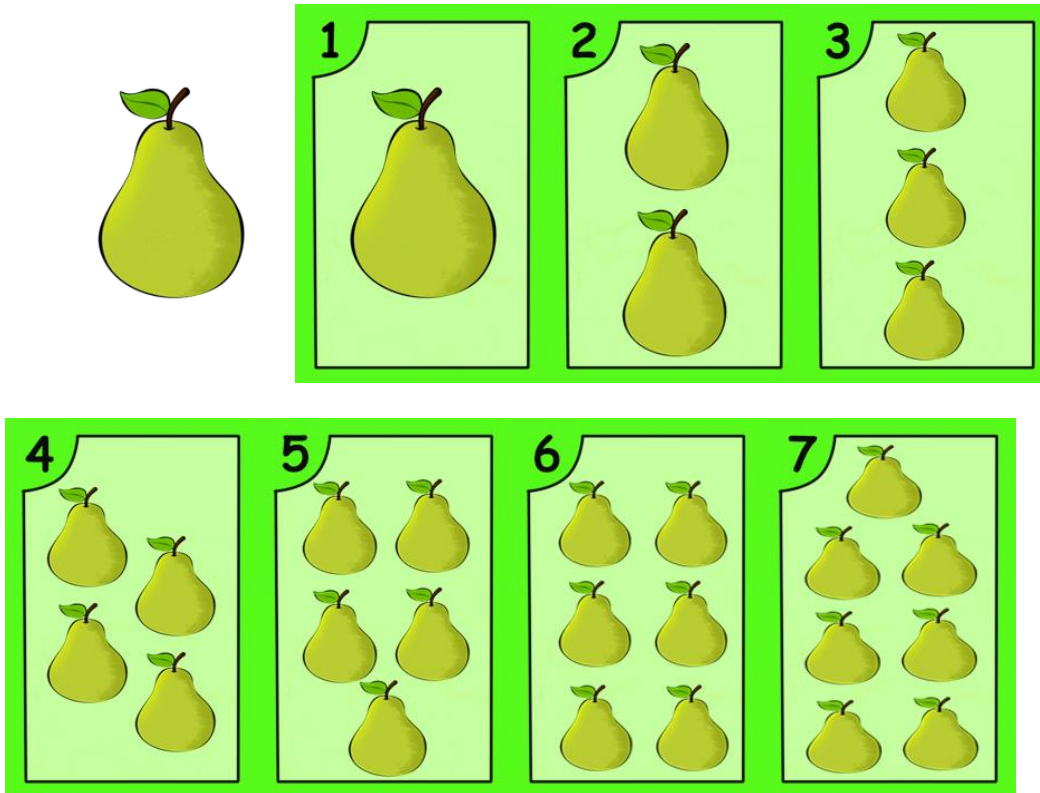
Baraja de fresas:



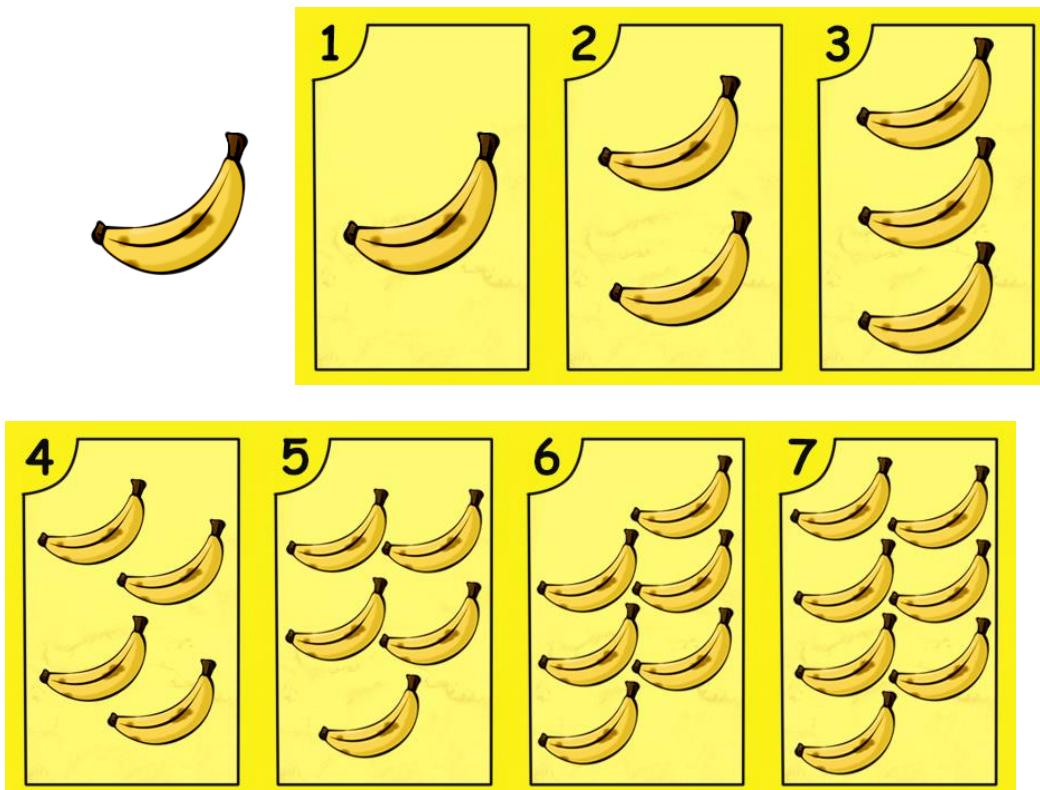
Baraja de naranjas:



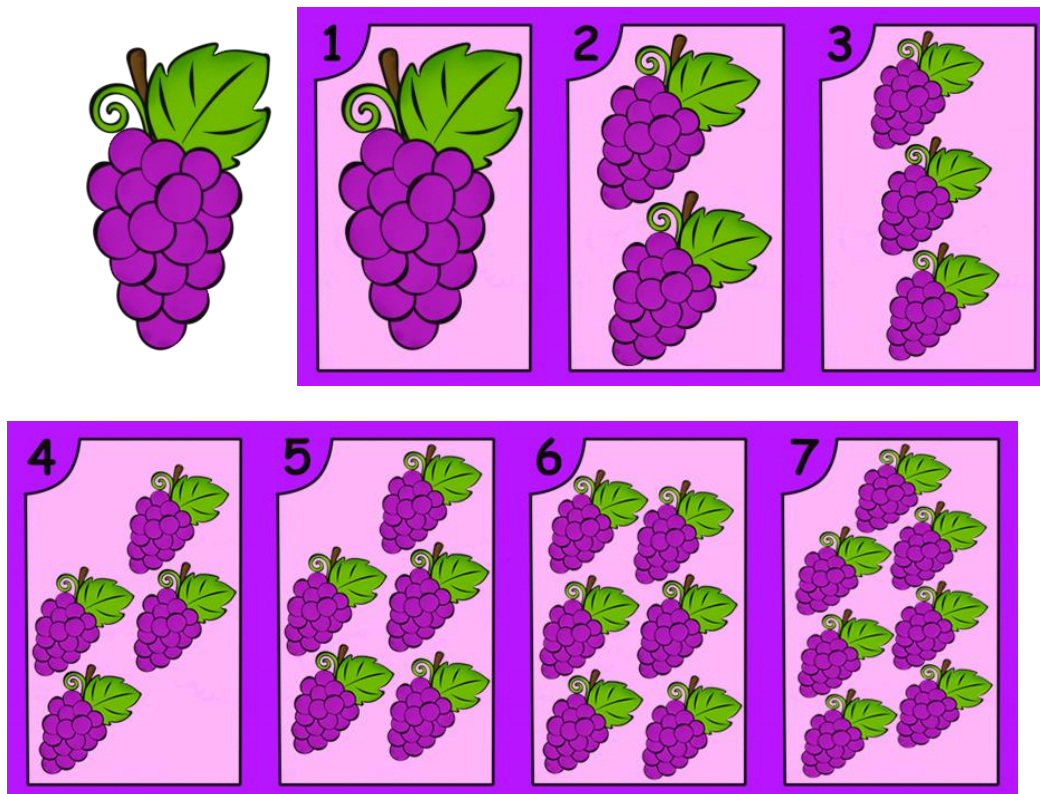
Baraja de peras:



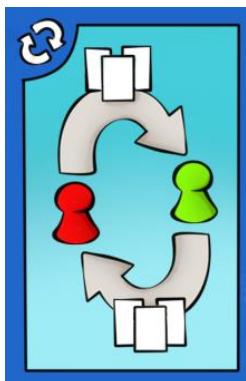
Baraja plátanos:



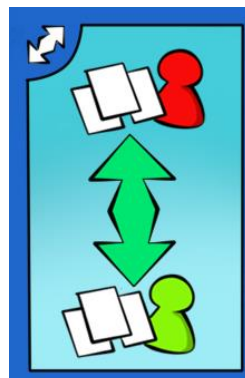
Baraja de uvas:



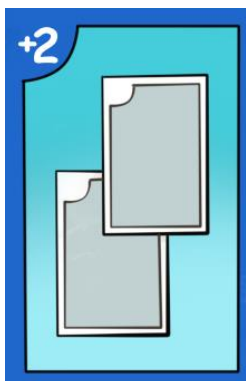
Cartas especiales:



Carta especial de rotación: todos tienen que cambiar sus cartas con la pareja de la derecha.



Carta especial cambio de cartas: tienes que elegir a una pareja con la que cambiar las cartas.



Carta especial roba dos: la pareja que consiga esta carta podrá coger del mazo dos cartas de fruta más.

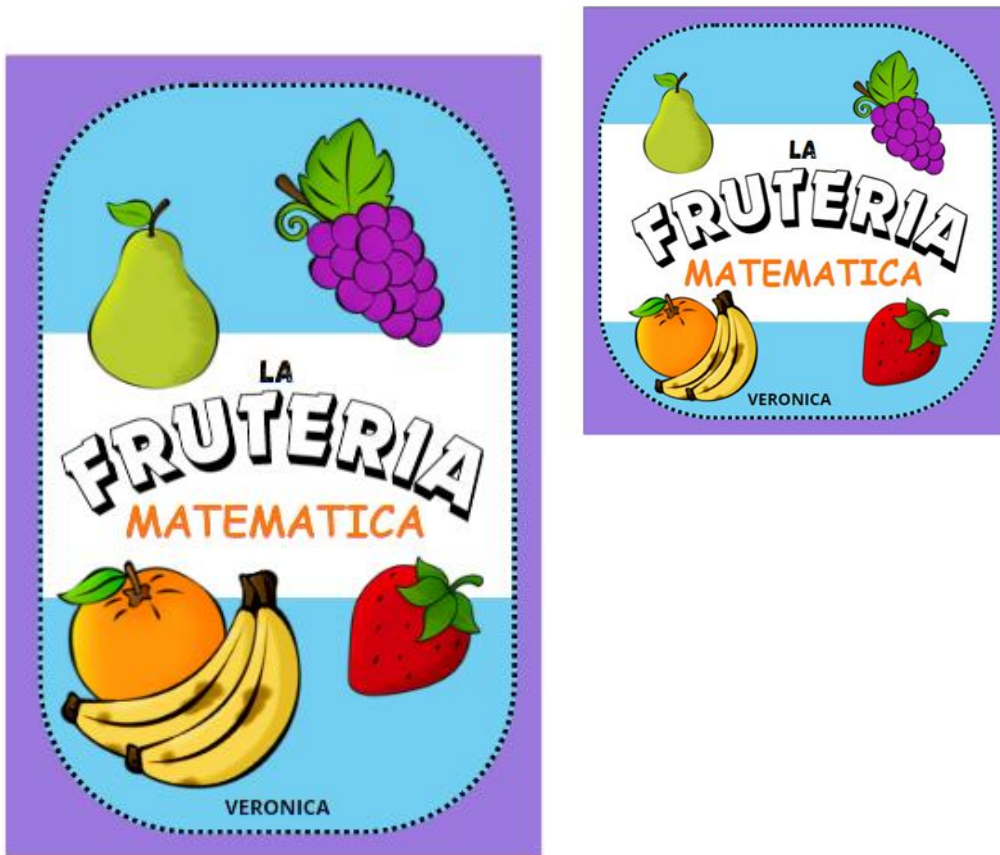
Anexo 7: Personajes.



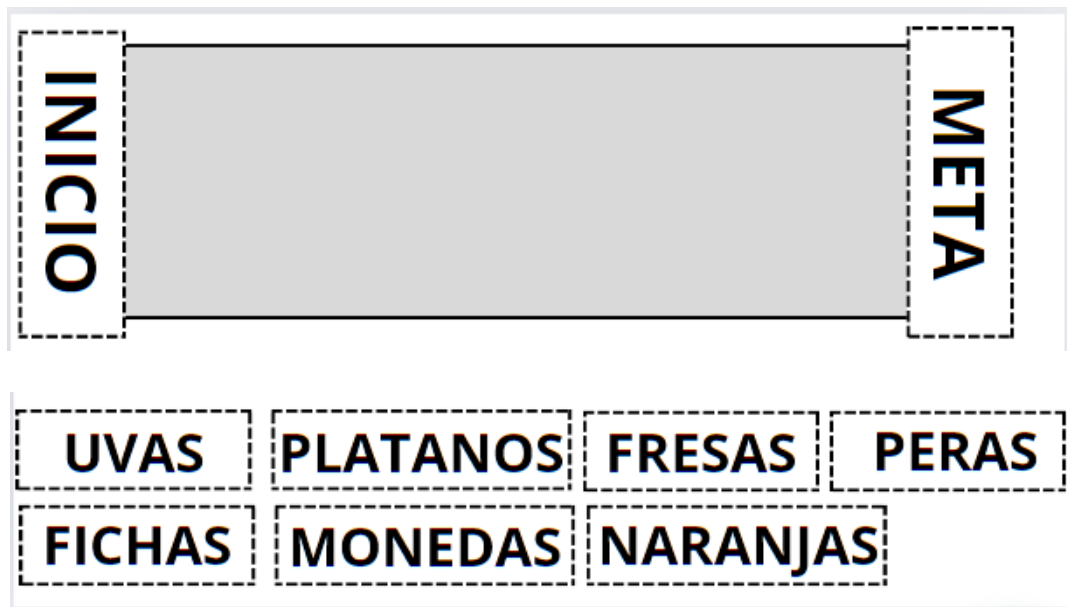
Anexo 8: Cartas de los personajes del 1 al 10.



Anexo 9: Diseño del reverso de las cartas de frutas y de personajes.



Anexo 10: Tablero y tarjetas identificativas de los alimentos.



Anexo 11: *Fichas de patitos de colores.*



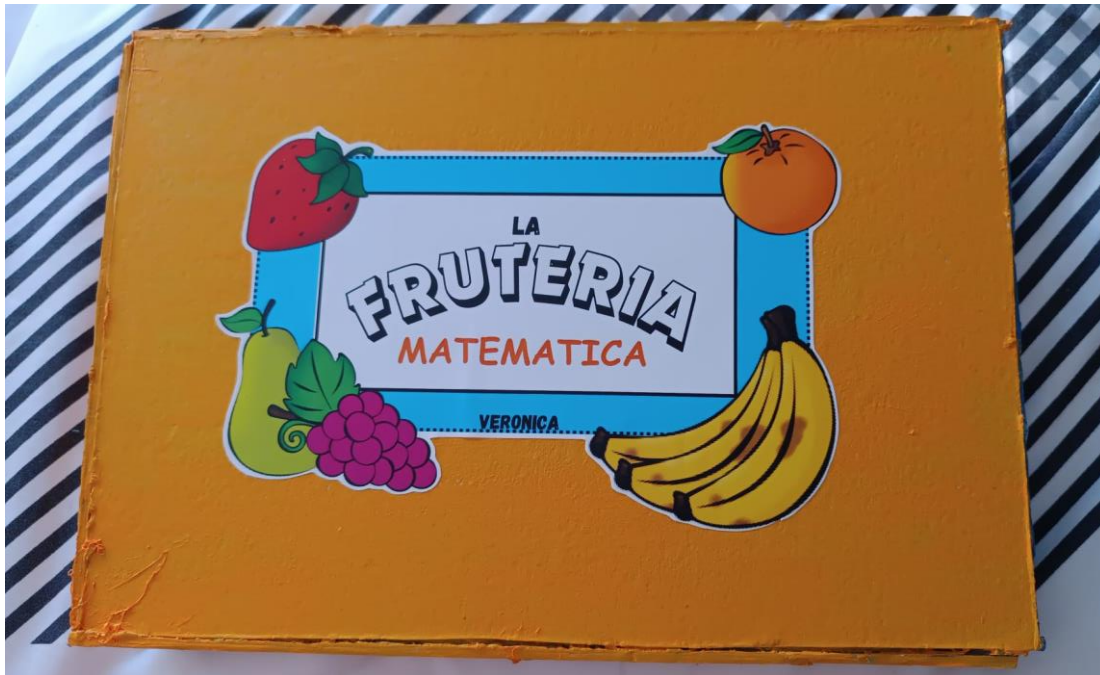
Anexo 12: *Primera parte de recortes de materiales.*



Anexo 13: Parte del material plastificado.



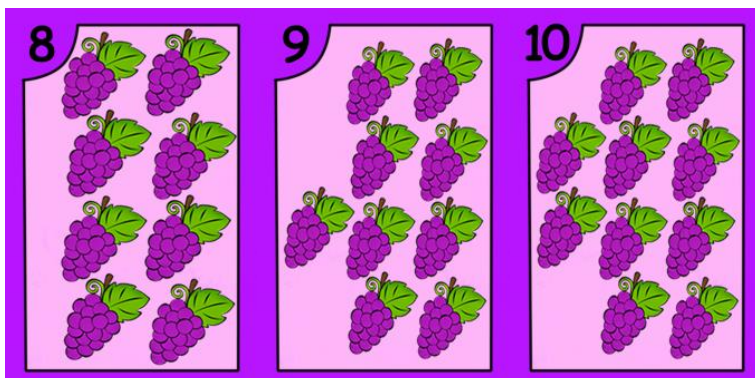
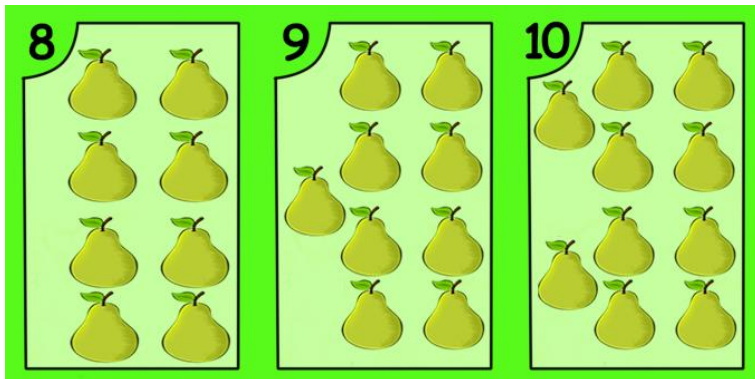
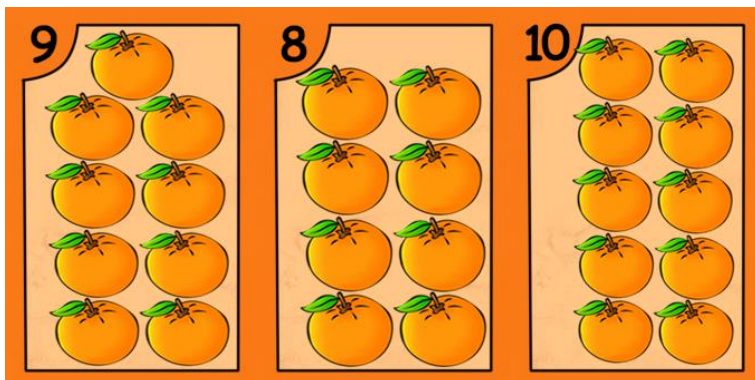
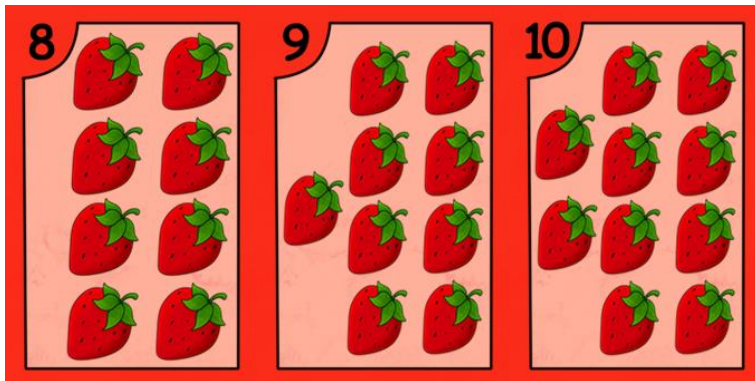
Anexo 14: Diseño de la caja con las pegatinas informativas.



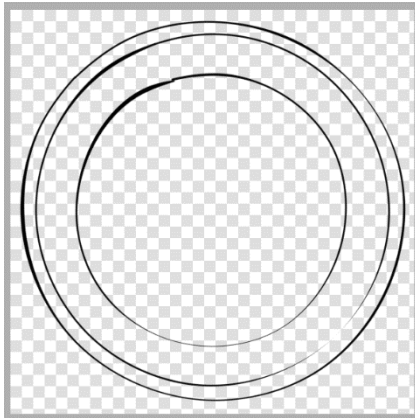
Anexo 15: Caja con los materiales colocados en sus respectivos lugares.



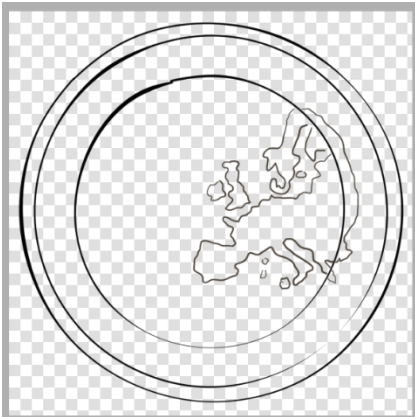
Anexo 16: Ampliación de las cartas de fruta.



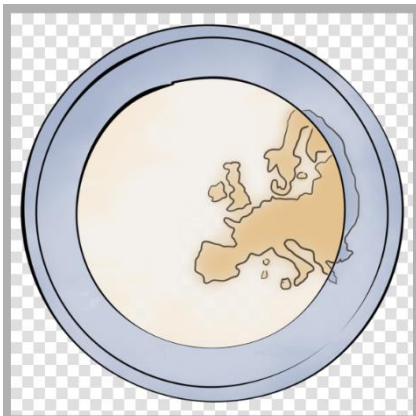
Anexo 17: Fases de creación de las monedas.



1. Usando una referencia de una moneda real se realizan diferentes círculos con tamaños diversos. Tras realizar las líneas se cambia el grosor de estas para poder darle más profundidad.



2. Usando de modelo la moneda original se dibuja a mano alzada el continente europeo.



3. Se aplica los pigmentos en una capa de color teniendo en cuenta los colores que tiene la moneda real. Para dar textura de desgaste, se utilizaron diferentes tipos de sombra.

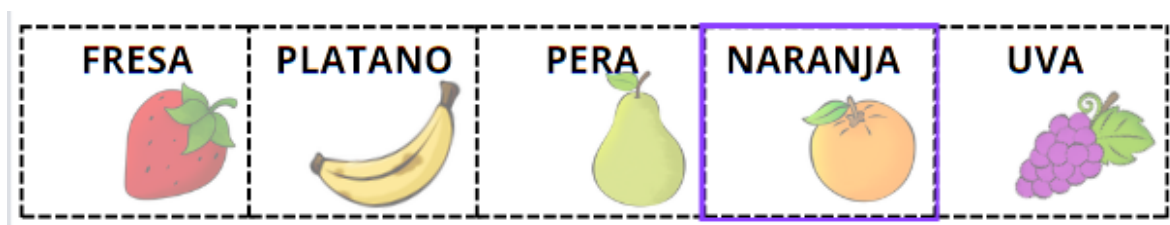


4. Se crea mediante una capa de escritura del número y de letras los últimos detalles, duplicando ambas capas para dar profundidad y algo más de realismo. Tras todo ello el archivo resultante sería un PNG.

Anexo 18: Monedas de 1 y 2 euros.



Anexo 19: Tarjetas para colocar los precios de las frutas.



Anexo 20: Recogida de datos del 25 abril.

Fecha de la sesión:	25 de abril			Lugar de realización:	Mesas
Número de alumnos:	3 años	4 años	5 años	Total	Grupo: A
	2	3	2	7	
Recogida de datos:					
<ul style="list-style-type: none"> - Datos del ambiente: el día había sido bastante conflictivo y difícil dentro del aula, teniendo a los alumnos muy distraídos. - El alumnado de 4 y 5 años ayudó a preparar la mesa siguiendo mis indicaciones trayendo sillas, recogiendo los estuches y limpiando la mesa. - Dentro del grupo faltaba un alumno de 3 años quedando con números impares para el juego por lo que se procedió a dejar al encargado el cual es alumno de 3 años, como encargado de la tienda, el cual daban el dinero que correspondía a las frutas que tenía que dar. - Se jugaron con 3 barajas con los números hasta el 7 y una partida de 4 rondas, las cuales por tiempo se quedaron en 3. Esto último fue debido a que hubo dificultades para cumplir el horario de especialidades retrasando toda la jornada. 					

- Las parejas fueron formadas aleatoriamente mezclando las diferentes edades quedando estas parejas:
 - o Pareja 1: A4j y A5m actuaron de manera individual queriendo cada una sus cartas sin entender que tenían que trabajar en parejas. Al dividirse las cartas de la pareja entre las dos no conseguían al principio realizar operaciones, hasta que se dieron cuenta que podían cambiar entre ellas las cartas. Igualmente, aun haciendo las sumas hubo problemas en la realización de intercambio entre frutas y monedas debido a la dificultad que contemplaba para ellas este tipo de cambios, aunque normalmente es una acción que se realiza en el aula.
 - o Pareja 2: A3c y A4i la pareja empezó bastante unida donde el alumno de 4 años ayudaba y hacia participe de la actividad a su compañero, pero aun así él solo quería que su compañera consiguiera frutas para realizar seriaciones con ellas. En cambio, su compañera lo consiguió aprender a la perfección, aprovechando los vacíos dentro de las normas para conseguir más frutas.
 - o Pareja 3: A4h y A4l+ la pareja empezó algo separada, pero al ver que necesitaban participar en parejas para conseguir realizar las compras empezaron lentamente a realizarlas juntos, y con algo de ayuda de la maestra realizaron tanto las sumas como el intercambio de dinero.
- Encargado de la tienda: A3b realizó la tarea tranquila con algo de ayuda de la maestra para explicar y que entendiera como se hacían las transacciones. Él se mantuvo tranquilo sentado observando las cartas de sus compañeros. Antes de recoger fue uno de los que tenían interés por saber quién había comprado más y se quedó a recoger todos los materiales.
- La espera de turnos para algunos alumnos se hizo algo tediosa haciendo que llegará un punto donde los alumnos preparaban sus sumas e intentaban dárselas al tendero sin esperar.
- Algunos alumnos preferían estar de pies para poderse mover por la mesa para observar a sus compañeros o llevarle el dinero al encargado de la caja.
- Al haber sido uno de los primeros días de llevar el aula completamente yo y siendo un día especialmente difícil por cómo se encontraban los alumnos, me provocó un gran nerviosismo que se tradujo en una explicación nefasta de las reglas del juego.
- Se rompieron algunas de las fichas en forma de pato debido a que no había habido bastante fijación. Aun pidiendo que tuvieran cuidado con cogían algunos alumnos los patos para romperles las cabezas y guardárselas.

Fecha de la sesión:	25 abril		
Indicadores		Si	No
Se ha dispuesto el espacio correctamente.		/	
Se ha mantenido la calma.			/
Las explicaciones han sido claras.			/
Se ha prestado ayuda al alumnado que lo ha necesitado.		/	
Se ha atendido a la diversidad.		/	
Se ha ofrecido alternativas si ha sido necesario.		/	
Se ha dejado el espacio y el material usado colocado.		/	
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me encontraba realmente nerviosa debido a lo complicado que había sido llevar la jornada escolar como tutora del aula, ya que era el segundo día que llevaba a la práctica la Situación de Aprendizaje. Estaba pensando en no realizar la actividad, pero tras pensarlo quería observar como sucedía ya que nunca va a haber un momento perfecto para realizarlo. - Estos nervios provocaron que complicara la explicación del juego de mesa, haciendo que tuviera que explicarlo varias veces para que el alumnado lo entendiera. - Sin darme cuenta al no mantener la calma, ellos mismos lo han sentido haciendo que el juego no se disfrutara como me esperaba, siendo algo desalentador para ser la primera puesta en práctica, viendo que el alumnado estaba muy ilusionado cuando se lo presente durante al principio de la jornada. - Al ver que el alumnado tenía dificultad para guardar las monedas y las frutas, ya que se les caían al suelo, integré como alternativa unos pequeños recipientes transparentes que teníamos en el aula para hacer la función de recipientes. 			

Fecha de la sesión:	25 abril	Grupo:	A	
Identificador del alumno:	A3b	Pareja:	Encargado	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Hay aspectos que no se han podido apreciar debido a que era encargado de la tienda. - Ha realizado operaciones de juntar debido a que él se encargaba de observar si estaba correctamente hecha la transacción y la suma de las cartas. Ha presentado alguna dificultad con las operaciones relacionadas con el número 7. 				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	25 abril	Grupo:	A	
Identificador del alumno:	A3c	Pareja:	A4i	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Anotaciones:				

<ul style="list-style-type: none"> - En la primera ronda perdió el interés y se dedicó a quitar la plastificación del material hasta que consiguió su pareja varias frutas lo que provocó que su interés pasara en realizar seriaciones en la mesa. - La acción anterior provocó la recriminación a las otras parejas de que iban muy lentas en la realización de las compras. - Tiro los materiales de su pareja al suelo.
Cambios/adaptaciones:

Fecha de la sesión:	25 abril	Grupo:	A	
Identificador del alumno:	A4h	Pareja:	A5l+	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			/
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			/
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respetar los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.		/	
	Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respetar el material.		/	
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Le costó entender el proceso de cambio de los alimentos por monedas y que no todo el pack costara lo mismo. - Al principio tuvo dificultades para trabajar con la pareja, pero rápidamente pudieron juntarse para realizar el juego siendo más fácil para ambos. 				
Cambios/adaptaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Colocación de las frutas y la moneda debajo de cada una para saber que moneda y cuantas tenía que dar. 				

Fecha de la sesión:	25 abril	Grupo:	A	
Identificador del alumno:	A4i	Pareja:	A3c	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.		/	
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.		/	
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respetar los turnos.			/
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.		/	
	Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.			/
	Respetar el material.		/	
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Intentó integrar a su compañero dentro de la actividad, pero este perdió el interés, aun así, le daba las frutas que iba recolectando para que jugara con ellas. - No respeta ni los turnos ni el ritmo individual de sus compañeros, al principio respetaba algo, pero lentamente se iba cansando de esperar a que sus compañeros realizan las operaciones, que llegó un punto que ayudaba a la pareja más cercana y a la vez que ya tenía seleccionadas las cartas y el dinero para pagarlas cuando le tocara el turno. - Los pagos los realizaba con gran soltura, porque en vez de darle por 4 peras que costaban 1€ daba dos monedas, daba 2 monedas de 2€. - Por cada ronda intentaba usar la mayor cantidad de cartas para poder comprar, admitiendo que si tenía las cartas necesarias porque solo comprar un grupo de frutas si podía comprar más. 				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	25 abril	Grupo:	A	
Identificador del alumno:	A4j	Pareja:	A5m	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			/
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			/
Componente social	Entiende las normas del juego.			/
	Acepta la formación de las parejas.			/
	Respeto los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			/
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respeto el material.			/
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Al ser de nuevo ingreso aún se está adaptando a las rutinas y al ambiente del aula por lo que aún tiene dificultades en este sentido. Estaba algo dispersa y enfadada antes de realizar el juego pidiendo constantemente corporalmente su espacio a la vez que mostraba su desagrado a la participación en cualquier acción que no fuera individual. - He observado en otras ocasiones como realiza operaciones de compras en juego de roles por lo que es extraño que no lo realice durante el juego. - Se separaba constantemente de su pareja empujando su silla, mientras que ella lentamente iba retrocediéndose, alejándose de la mesa, pero sin soltar las cartas. - Durante la última ronda se empezó a acercar más a su pareja y a interesarse algo más por el juego. 				
Cambios/adaptaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Colocación de las frutas y la moneda debajo de cada una para saber que moneda y cuantas tenía que dar. 				

Fecha de la sesión:	25 abril	Grupo:	A	
Identificador del alumno:	A51+	Pareja:	A4h	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			/
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			/
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respeta los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.		/	
	Respeta el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respeta el material.		/	
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le costó entender el proceso de cambio de los alimentos por monedas y que no todo el pack costara lo mismo. - Ayudó a su compañero a integrarse en el grupo enseñándole las cartas que tenían y dándose cada uno una función si poder jugar ambos sin problemas. - Las operaciones aritméticas que tuvo fueron bastante sencillas por lo que no tuvo ningún problema en realizarlas, teniendo en cuenta que las actividades del libro de matemáticas aún se encuentran en las fichas del primer trimestre con operaciones muy sencillas. Esto no exime que en el aula se realicen operaciones de grandes cantidades y las realice con apoyo y con más tiempo. 				
<p>Cambios/adaptaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocación de las frutas y la moneda debajo de cada una para saber que moneda y cuantas tenía que dar. 				

Fecha de la sesión:	25 abril	Grupo:	A	
Identificador del alumno:	A5m	Pareja:	A4j	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			/
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.		/	
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respeta los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			/
	Respeta el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respeta el material.			/
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Intercambiaba cartas con su pareja para conseguir realizar alguna operación ya que se habían repartido las cartas para jugar individualmente, esto no desapareció hasta la última ronda donde trabajaron conjuntamente. - Al principio tenía complicaciones para poder dar el dinero que correspondía por los pagos, pero una vez se lo explique entendió rápidamente, poniendo encima de los dibujos de las cartas las monedas que tenía que dar. 				
Cambios/adaptaciones:				

Anexo 21: Recogida de datos del 2 mayo.

Fecha de la sesión:	2 de mayo			Lugar de realización:	Mesas	
Número de alumnos:	3 años	4 años	5 años	Total	Grupo:	B
	3	1	2	6		
Recogida de datos:						
<ul style="list-style-type: none"> - Datos del ambiente: fue un día lleno de actividades y justo antes de realizar el juego de mesa se había realizado un juego artístico que había durado más de lo esperado debido al disfrute del alumnado. Por ello el juego de mesa duró menos de lo que estaba estipulado. Durante el juego aparecieron varios alumnos de Educación Primaria para invitar a los alumnos a unas actividades que iban a realizar, lo que hizo que el alumnado se distrajesen y perdiese la concentración que se había conseguido una vez empezado el juego. 						

- Cambios respecto a la intervención anterior: las fichas de los patitos fueron cambiadas por fichas normales.
- El alumnado de 4 y algunos de 5 años ayudaron a limpiar las mesas y a recoger el ambiente para que pudiera preparar el juego de mesa.
- Dentro del grupo faltaba un alumno de 3 años y otro de 5 años.
- Se jugaron con 3 barajas con los números hasta el 7, hasta 3 rondas, las cuales fueron terminadas con éxito. No les interesaba saber quién había ganado o no, y algunos querían seguir jugando a colocar las cartas en orden.
- Las parejas fueron formadas por ellos teniendo la premisa de que tenían que estar las edades mezcladas:
 - o Pareja 1: B3e+ y B4k+ estuvieron ambos sentados en la misma silla compartiendo las cartas, aunque el más pequeño empezó a jugar con ellas colocándolas en orden en la mesa. Cuando el alumno mayor intentaba realizar las operaciones recogiendo las cartas, el más pequeño intentaba “*en silencio*” recuperar sus cartas para poder seguir realizando las operaciones. A esta pareja se les dio varios cuencos ya que el más pequeño tapaba con su mano el cuenco para que no se mezclaran los alimentos de diferentes tipos.
 - o Pareja 2: B3d y B5o trabajaron ambos con relativa facilidad, aunque el pequeño perdió el interés rápidamente, pero para no perderle le convertimos en cajero, puesto que le gusto. El tiempo que estuvieron jugando juntos el alumno mayor hacía participé al pequeño dándole las cartas que tenía que utilizar para realizar el cambio, mostrándole algunos trucos para saber si estaba bien hecho el intercambio del dinero y de las frutas, este método después el alumno pequeño lo llevo a cabo en la tarea de tendero.
 - o Pareja 3: B3f y B5n esta pareja se mantuvo la mayoría del tiempo de pies jugando, colocando las cartas en el suelo para evitar que sus compañeros vieran las cartas.
- Alguna carta se manchó, pero los propios alumnos fueron quienes la limpiaron, también fueron quienes recogieron el juego.

Fecha de la sesión:	2 de mayo		
Indicadores		Si	No
Se ha dispuesto el espacio correctamente.		/	
Se ha mantenido la calma.			/
Las explicaciones han sido claras.		/	
Se ha prestado ayuda al alumnado que lo ha necesitado.		/	
Se ha atendido a la diversidad.		/	
Se ha ofrecido alternativas si ha sido necesario.		/	
Se ha dejado el espacio y el material usado colocado.		/	
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Me encontraba algo nerviosa ya que en esta ocasión me encontraba con varios alumnos con necesidades específicas en el grupo y también con alumnado con conductas disruptivas ante agentes de autoridad, pero esos nervios se fueron pasando a medida que íbamos jugando. No desaparecieron ya que cuando llegó el alumnado de primaria estos nervios volvieron ya que toda la calma y concentración que se había conseguido desapareció. 			

Fecha de la sesión:	2 de mayo	Grupo:	B	
Identificador del alumno:	B3d	Pareja:	B5o/cajero	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.		/	
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			/
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respetar los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.		/	
	Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respetar el material.		/	
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las estrategias que realizó no salieron del sino de su compañero, el cual le enseñó como realizar estrategias para facilitarle el juego. 				
<p>Cambios/adaptaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Debido a que perdió el interés se convirtió en tendero queriendo permanecer en el juego. 				

Fecha de la sesión:	2 de mayo	Grupo:	B	
Identificador del alumno:	B3e+	Pareja:	B4k+	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Cogía las cartas de su compañero para colocarlas en orden número, si le faltaba el siguiente número se levantaba a buscarlo en el mazo, pero no se le permitió. Tras dejarle quedarse con las tarjetas que su pareja había canjeado empezó a encontrarse con más cartas descubriendo que podía hacer sumas para proseguir con su escala numérica, por ejemplo, para realizar el número 8 podía juntar dos cartas de 4. - Se mantuvo tranquilo jugando a su forma aun estando rodeado por sus compañeros, no hubo indicios de querer irse del juego. 				
Cambios/adaptaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Dejarle las cartas que había canjeado su compañera para que siguiera realizando su recta numérica. - Traer más recipientes para que guardara colocadamente los alimentos que iba consiguiendo su compañera evitando que los tirara al suelo. 				

Fecha de la sesión:	2 de mayo	Grupo:	B	
Identificador del alumno:	B4k+	Pareja:	B3e+	
Indicadores			Si	No
Logico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.		/	
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.		/	
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respeta los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.		/	
	Respeta el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respeta el material.		/	
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aunque tuviera compañero el juego lo estaba realizando en gran medida él. - Hubo una pequeña confrontación cuando cogía las cartas de la mesa descolocándoselas al otro compañero, ya que este intentaba recuperarlas tirando del brazo, pero se lo tomó con normalidad ya que entiende los comportamientos de ese compañero. - Para hacer las operaciones de la compra colocaba las monedas encima de los dibujos para realizar las operaciones concretamente. 				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	2 de mayo	Grupo:	B	
Identificador del alumno:	B3f	Pareja:	B5n	
Indicadores			Si	No
matemáticas Lógico-	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.		/	
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.		/	
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respeto los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.		/	
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respeto el material.		/	
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Él quiere llevar el mando, pero el mayor no se lo permite. - Él colocó las cartas en el suelo ya que veía que no tenía espacio en la mesa para colocarlas y que sus compañeros no las vieran. - Para hacer las operaciones de la compra colocaba las monedas encima de los dibujos para realizar las operaciones concretamente. 				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	2 de mayo	Grupo:	B	
Identificador del alumno:	B5n	Pareja:	B3d	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.		/	
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			/
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respeta los turnos.			/
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			/
	Respeta el ritmo individual del resto de compañeros.			/
	Respeta el material.			/
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las estrategias de cómo realizar el cambio de frutas y monedas empezó a hacerlo mentalmente, pero al ver en la segunda ronda que su compañero lo hacía más rápido con otra técnica dejo que él se encargara de ello. - Doblaba las cartas cuando empezaba a aburrirse esperando a sus compañeros, diciendo que se dieran más prisa porque él ya tenía pensada todo lo que quería comprar y el dinero preparado. Intentó dar al cajero antes de su turno sus cartas. 				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	2 de mayo	Grupo:	B	
Identificador del alumno:	B5o	Pareja:	B3d	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Intentó en mayor medida hacer partícipe a su compañero enseñándole como jugar, pero este perdió el interés después de que ella le haya insistido. - Se impacientó en la última ronda, pero por lo demás respeto correctamente todos los turnos. Puede haber sido debido al cansancio del final de la jornada. 				
Cambios/adaptaciones:				

Anexo 22: Ficha de “La frutería matemática” adaptada.

Nombre:	La frutería matemática. “adaptada”
Descripción:	Juego de mesa aritmético donde los alumnos tendrán que ayudar a unos niños como Cahara o Diego a comprar en la frutería buscando los alimentos perdidos en unas cajas llenas de pompones.
Modo de juego:	<p>Antes de jugar se pondrá el precio a todos los alimentos y se viertan en diferentes envases transparentes los pompones y frutas repartiéndolas de forma equitativa entre los dos envases.</p> <p>Se elegirán hasta que número se van a realizar las sumas eliminando los números superiores a los que se van a usar en la baraja de frutas.</p> <p>Para finalizar se pintarán las líneas en el tablero para marcar cuantas rondas va a haber.</p>

	En parejas	<p>Cada pareja cogerá una ficha que colocarán en el tablero. Por parejas se cogerá dos cartas, teniendo una cada uno. Cada uno tendrá que coger de dentro de los envases el número de frutas que le ha tocado utilizando pinzas antes de que se acabe la cuenta atrás de 20 segundos. Una vez que hayan o no conseguido todas las frutas tendrán que juntarlas para dárselas a uno o varios de los personajes.</p> <p><i>Ejemplo: Si han cogido 3 plátanos y 8 fresas podrán dárselo por ejemplo a dos personajes con el número 4 o al personaje con el número 3 y el del 8.</i></p> <p><i>En el caso hipotético que consiguieran 2 peras y 3 uvas podrían darles todas al personaje con el número 5, aunque existen diferentes posibilidades.</i></p> <p>Si hay cajero, él se encargará de dar las monedas correspondientes teniendo en cuenta el valor de cada fruta, si no hay serán los propios alumnos los que tengan que realizar la cuenta para saber cuánto dinero se llevan. El juego terminará con la pareja que más dinero haya conseguido al final.</p>
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - 16 fichas. - 5 mazos de 40 cartas cada uno. - 48 cartas de personajes. - 100/150 frutas de cada tipo. - Tablero. - Rotulador borrable y trapo. - 5 cartas de precios. - 320 monedas de un euro. - 170 monedas de dos euros. - Caja organizadora. - Dos cajas transparentes. - Pompones. 	
Jugadores:	Máximo 8 parejas.	
Duración:	15/20 minutos dependiendo de las rondas que haya	

Elaboración propia.

Anexo 23: lista de control adaptada.

Fecha de la sesión:		Grupo:		
Identificador del alumno:		Pareja:		
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
Cambios/adaptaciones:				

Anexo 24: *Recogida de datos del 10 mayo.*

Fecha de la sesión:	10 de mayo			Lugar de realización:	Asamblea
Número de alumnos:	3 años	4 años	5 años	Total	Grupo: Todo el grupo
	5	4	3	12	
Recogida de datos:					
<ul style="list-style-type: none"> - Datos del ambiente: fue tras la especialización de inglés donde casualmente se incorporaba una nueva maestra sustituta que provocó que la relajación que había habido durante todo el día se esfumara a la vez que el aula estaba bastante descolocada. Tras colocar toda el aula se realizó una pequeña vuelta a la calma con ejercicios de yoga infantil. La siguiente hora era la del almuerzo por lo que al final del juego varios alumnos tenían hambre o se pusieron a comer mientras jugaban. - Cambios respecto a la intervención anterior: Se realizó unas modificaciones al juego de mesa (Anexo 21: <i>Ficha de “La frutería matemática” adaptada</i>) haciéndolo mucho más atrayente al igual que también se modificó la lista de control (Anexo 22: <i>lista de control adaptada</i>) para adaptarse a los nuevos cambios y aspectos relevantes que pude observar en las intervenciones anteriores. - Faltó el alumnado con N.N.E.E con apoyos fuera del aula, 2 alumnos de 3 años, 1 alumno de 4 años y 1 alumno de 5 años. - Se jugaron con todas las barajas de las frutas con los números hasta el 6, 4 rondas. - Las parejas fueron formadas aleatoriamente teniendo en cuenta que las edades tenían que estar mezcladas: <ul style="list-style-type: none"> o Pareja 1: A3a y A5m el alumno pequeño lo único que realizaba era coger las frutas y contar las monedas que conseguían, era el mayor quien se encargaba de toda la tarea de las sumas. o Pareja 2: A3b y A4h sin nada que reseñar. o Pareja 3: A3c y B5n sucedió parecido que en la pareja 1, pero únicamente en la última ronda ya que el pequeño tenía hambre. o Pareja 4: B3f y B4k+ sin nada que reseñar. o Pareja 5: B3g y A4i llevaba la cabeza el alumno mayor, aunque le dejaba participar. Los fallos que cometía el pequeño los arreglaba o solucionaba el mayor. o Pareja 6: A4j y A5m sin nada que reseñar. - El conteo empezó bien, aunque lentamente el alumnado fue dejando de contar y tuvimos que animarlos contando al revés como realizamos en la asamblea. - Se tiraban al suelo, se tumbaban... constantemente intentando adaptar su cuerpo a la hora de recolectar los materiales, realizando movimientos y posiciones extrañas. <p>9. No se pudieron realizar las 4 rondas planeadas debido a que recoger toda la clase y después estuviera la hora de la comida imposibilitó seguir jugando, es verdad que algunos mayores antes de recoger el juego siguieron jugando por su cuenta.</p>					
Fecha de la sesión:	10 de mayo				

Indicadores	Si	No
Se ha dispuesto el espacio correctamente.	/	
Se ha mantenido la calma.	/	
Las explicaciones han sido claras.	/	
Se ha prestado ayuda al alumnado que lo ha necesitado.	/	
Se ha atendido a la diversidad.	/	
Se ha ofrecido alternativas si ha sido necesario.	/	
Se ha dejado el espacio y el material usado colocado.	/	
Anotaciones: - Disfruté mucho de la intervención ya que ellos solos entendieran el juego y se corregían entre ellos, así que era prácticamente una observadora que regulaba cuando era necesario los turnos.		

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo
Identificador del alumno:	A3a	Pareja:	B5o
Indicadores		Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.	/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.		/
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.	/	
	Realiza reparticiones correctamente.	/	
	Realiza el conteo del 1 al 20.	/	
Componente social	Entiende las normas del juego.	/	
	Acepta la formación de las parejas.	/	
	Respeto los turnos.		/
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.	/	
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.	/	
	Respeto el material.	/	
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.	/	
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.	/	
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano		/
Anotaciones: - La estrategia consistió en agitar la caja o ir tirando con la mano pompones para conseguir las frutas. - El conteo a la inversa solo lo realizó del 10 al 1. - Empezó a perder el interés cuando fue su último turno.			

Cambios/adaptaciones:

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	A3b	Pareja:	A4h	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.		/	
	Realiza correctamente las operaciones de compra.		/	
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			/
	Realiza reparticiones correctamente.		/	/
	Realiza el conteo del 1 al 20.		/	/
Componente social	Entiende las normas del juego.		/	
	Acepta la formación de las parejas.		/	
	Respeta los turnos.		/	
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.		/	
	Respeta el ritmo individual del resto de compañeros.		/	
	Respeta el material.		/	
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.		/	/
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.		/	/
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano		/	/
Anotaciones:				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	A3c	Pareja:	B5m	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intentó quitar la plastificación de los materiales y mover la ficha para que les volviera a tocar a ellos, retrocediéndola del tablero, aunque su compañero siempre que lo hacía lo solucionaba. - Utilizaba las manos para separar los materiales para después cogerlo con las pinzas. 				
<p>Cambios/adaptaciones:</p>				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	B3f	Pareja:	B4k+	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
- Mueve los brazos en forma de aleteo cada vez que cogía una fruta.				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	B3g	Pareja:	A4i	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respetar los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respetar el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
<p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tenía unas leves dificultades para coger la pinza por lo que buscaba con la mano la fruta que quería coger y después estando la fruta en su mano usar la pinza para intentar cogerla desde allí, si tardaba mucho la metía directamente dentro de la caja. - En la segunda ronda mostraba más interés por jugar con las monedas que por estar dentro del juego. 				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	A4h	Pareja:	A3b	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	A4i	Pareja:	B3g	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respetar los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respetar el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
- Se le hacía muy lento como jugaban sus compañeros, mostrando impaciencia por jugar el también.				
Cambios/adaptaciones:				
- Para solucionar el problema de los turnos se la animó a que participara con todos en la comprobación de las actuaciones.				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	A4j	Pareja:	A5m	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	B4k+	Pareja:	B3f	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respetar los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respetar el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respetar el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
- Ayudó a todos sus compañeros, participando activamente, aunque no fuera su turno o su pareja.				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	A5m	Pareja:	A4j	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	B5n	Pareja:	A3c	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
<ul style="list-style-type: none"> - Al principio veía las trampas que realizaba su compañero al mover las fichas, pero al escuchar las quejas del resto de sus compañeros era el quien se encargaba de volver a colocarlas. - Intentaba hacer ruidos o soplar para molestar a los compañeros que les tocaba. 				
Cambios/adaptaciones:				

Fecha de la sesión:	10 de mayo	Grupo:	Todo el grupo	
Identificador del alumno:	B5o	Pareja:	A3a	
Indicadores			Si	No
Lógico- matemáticas	Realiza operaciones aritméticas, juntar.			
	Realiza correctamente las operaciones de compra.			
	Utiliza estrategias para conseguir su objetivo.			
	Realiza reparticiones correctamente.			
	Realiza el conteo del 1 al 20.			
Componente social	Entiende las normas del juego.			
	Acepta la formación de las parejas.			
	Respeto los turnos.			
	Trabaja en parejas coordinadamente sin tener problemas.			
	Respeto el ritmo individual del resto de compañeros.			
	Respeto el material.			
Control corporal	Adapta su cuerpo para conseguir su objetivo.			
	Utiliza correctamente la motricidad fina para coger la pinza.			
	Usa únicamente la pinza sin ayuda de la segunda mano			
Anotaciones:				
- Utilizó las mismas estrategias que en la otra sesión en la primera ronda, posteriormente intentó realizarlo de memoria.				
Cambios/adaptaciones:				