



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INFANTIL

4º Grado en Educación Infantil

Curso académico 2023/2024

Autora: Paula Grande Vázquez

Tutora académica: Marina Muñoz Arranz

RESUMEN

La motivación es uno de los aspectos más cruciales en el aula de Educación Infantil. Sin embargo, es importante considerar muchos otros elementos necesarios tanto en la etapa de Educación Infantil como en la Educación Primaria. Para el desarrollo integral del niño, es fundamental prestar atención al tipo de educación que recibe desde temprana edad, asegurándose de utilizar la metodología adecuada para cada uno de ellos. El juego es el principal medio de aprendizaje en las primeras etapas de la infancia, ya que facilita que los niños analicen, imaginen y aprendan de manera más dinámica. En este trabajo, se propone una intervención educativa que incluye juegos adaptados para niños en la etapa de Educación Infantil. Con esta propuesta, se busca analizar el aprendizaje de los niños a través del juego y comprender cómo funciona su mente cuando el juego es su principal enfoque de aprendizaje. Esto nos permite presentar el juego como un método de aprendizaje efectivo para usar en el aula, especialmente en la etapa de Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE: Método de aprendizaje, Motivación, Juego, Educación Infantil y Educación Primaria

ABSTRACT

Motivation is one of the most crucial aspects in the Early Childhood Education classroom. However, it is important to consider many other necessary elements both at the Early Childhood Education stage and in Primary Education. For the integral development of the child, it is essential to pay attention to the type of education he receives from an early age, making sure to use the appropriate methodology for each of them. Play is the primary learning medium in early childhood, as it makes it easier for children to analyze, imagine and learn more dynamically. In this work, an educational intervention is proposed that includes games adapted for children in the stage of Early Childhood Education. This proposal seeks to analyze the learning of children through play and understand how their mind works when the game is their main learning approach. This allows us to present the game as an effective learning method to use in the classroom, especially in the Early Childhood Education stage.

KEY WORDS: Learning Method, Motivation, Play, Early Childhood Education and Primary Education

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
2.	JUSTIFICACIÓN	5
3.	OBJETIVOS	8
4.	MARCO TEÓRICO	9
4.1.	Aprendizaje	9
4.1.1.	Definición de aprendizaje	10
4.1.2.	Tipos de aprendizaje.....	10
4.1.3.	Métodos de aprendizaje	12
4.2.	El juego	13
4.2.1.	Definición de juego	13
4.2.2.	La importancia del juego en Educación Infantil.....	15
4.2.3.	Características del juego.....	16
4.2.4.	Tipos de juego	17
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	18
5.1.	Introducción	18
5.2.	Contextualización y características del aula/alumno	19
5.3.	Objetivos	20
5.3.1.	Objetivos generales.....	20
5.3.2.	Objetivos específicos.....	20
5.4.	Contenidos y competencias curriculares	21
5.5.	Metodología	28
5.6.	Temporalización.....	29
5.7.	Proceso de intervención	30
5.7.1.	Evaluación	38
5.8.	Reflexión de la propuesta.....	42
6.	CONCLUSIONES	42
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
8.	ANEXOS.....	49

1. INTRODUCCIÓN

El enfoque principal de este trabajo se centra en investigar el potencial del juego como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños que están cursando la etapa de Educación Infantil. Se reconoce que la motivación y la atención desempeñan un papel importante en el proceso educativo de los niños de estas edades, ya que influye directamente en su capacidad para adquirir conocimientos y habilidades durante su trayectoria escolar.

En esta investigación, se indica con una contextualización que aborda diversos conceptos fundamentales para justificar la elección del tema. Se plantean objetivos claros que se aspiran a alcanzar a lo largo del presente trabajo, los cuales están orientados a mejorar la experiencia educativa y el desarrollo integral de los niños en la etapa de Educación Infantil a través del uso del juego como estrategia pedagógica.

Posteriormente, se realiza un análisis exhaustivo del marco teórico, explorando las bases conceptuales y las investigaciones previas relacionadas con el uso del juego en Educación Infantil. Este análisis no solo respalda la propuesta planteada, sino que también proporciona una comprensión más profunda de los mecanismos mediante los cuales el juego puede facilitar el aprendizaje en el entorno escolar.

En la fase de intervención, se elabora una propuesta concreta que se basa en los fundamentos teóricos previamente explorados. Esta propuesta busca integrar el juego de manera efectiva en el currículo educativo de los niños en la etapa de Educación Infantil, con el objetivo de fomentar su participación, estimular su desarrollo cognitivo y también el emocional.

Para llevar a cabo este trabajo, se ha realizado una investigación exhaustiva que ha implicado el análisis, la recopilación y la síntesis de información resultante de diversas fuentes académicas y prácticas. Esta información ha sido sometida a un proceso reflexivo, que ha permitido identificar las mejores prácticas y estrategias para diseñar una intervención efectiva y significativa en el ámbito educativo de la Educación primaria.

En última instancia, este trabajo no solo busca generar conocimiento académico, sino también promover la innovación y la creación de nuevos enfoques pedagógicos que contribuyan a mejorar la calidad de la educación ofrecida a los niños de esta etapa escolar, garantizando así su pleno desarrollo.

2. JUSTIFICACIÓN

La educación es uno de los aspectos más importantes en una sociedad, ya que nos permite adquirir conocimientos, habilidades, valores y hábitos. Este aprendizaje se inicia en la primera infancia a través de la familia y continúa en la escuela desde la etapa de Educación Infantil en adelante. La educación es un proceso de evolución racional que desarrolla facultades específicas del ser humano, perfeccionando su carácter y preparándolo para la vida individual y social, con el objetivo de alcanzar la mayor felicidad posible. (Blanco,1861).

Gran parte de la educación, hoy en día se obtiene a través de diversas metodologías las cuales se emplean en la escuela para facilitar el aprendizaje de los alumnos. El juego es uno de estos métodos, en los que los niños adquieren el aprendizaje de una forma más dinámica y divertida para ellos (Gutiérrez, 2017).

Desde los años 2000, se ha producido una alteración en la mayoría de estas metodologías, recomendando el aprendizaje basando en el juego en diversos países del mundo (Pyle, 2018).

El ABJ (aprendizaje basado en juegos) es aquella metodología que tiene como herramienta principal el juego, es decir, aprender jugando, es un término que no especialmente hay que relacionarlo siempre con el juego, ya que para que una actividad se denomine juego, no necesariamente se necesita aprender.

(González, 2015) aporta que, a través del juego, el niño puede desarrollar diferentes habilidades así como su propio desarrollo personal.

Según la Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia, el aprendizaje basado en juegos es importante porque fomenta el desarrollo, y a su vez, el aprendizaje del niño en varias áreas. Podemos observar dos tipos de juegos dentro del ABJ, (Hernández, 2019) diferencia entre juego libre y juego guiado, en el juego libre, el niño tiene la libertad de dirigir su propio juego y llevarlo a su antojo, pero, por otro lado, en el juego guiado, es el adulto el que lleva las riendas del juego y lo orienta así a un objetivo específico de aprendizaje.

(UNICEF, 1018) afirma que la mayoría de los niños aprenden mejor cuando su mente está activa y tienen la oportunidad de experimentar con materiales, por lo que el aprendizaje

basado en el juego debería de estar presente en todos los ámbitos de su entorno, como la casa y la escuela. Como defiende (Weisberg, 2018), el juego trae muchos beneficios, como el desarrollo de la atención, ya que les permite liberar un exceso de energía.

Se pretende aplicar en la mayoría de las escuelas el ABJ, ya que se considera un método de aprendizaje divertido, interesante y estimulante con el que los niños pueden adquirir multitud de conocimientos, además, les ofrece la gran oportunidad de entender, generar y retener conocimiento, capacitándolos así para aprender de manera autónoma (Gómez, 2017).

Citado por (Moscoso-Abad,2022), (Mercé, 2020) indica que, en muchos países europeos, incluido España entre ellos, se ha realizado un cambio de educación, en la que se da más importancia al aprendizaje constructivista, el cual provoca competencia en la persona, lo cual causa que esta esté más preparada para la vida. Se ha popularizado el uso de las TIC entre las escuelas europeas, con el fin de evolucionar a nivel tecnológico y que los niños se familiaricen con ellas y obtener así un aprendizaje significativo, lo cual ha aumentado después del COVID-19 (UNESCO, 2020).

(Del Moral, 2016) en su estudio Proyecto Game to Learn: el cual se aplicó a niños de primaria en un colegio en España, indicó la importancia del uso del juego como herramienta de aprendizaje, ya que esto causa que los niños tengan más capacidad de razonamiento, de cooperación y trabajo en equipo y también de aumento en la motivación entre los estudiantes.

(Norero, 2017) afirma que la educación tradicional, utiliza el mismo sistema educativo desde que empezó y que aporta muy pocas modificaciones que permitan mejorar alguno de sus aspectos, en los primeros años de escolarización, los niños realizan diversas actividades lúdicas, donde el niño aprende a base del tacto y de la observación, esto cambia cuando los niños crecen, ya que se pasa a una educación más consolidada, menos dinámica y menos divertida, por lo que muchos de los niños pierden la atención y la motivación en el aula en edades avanzadas, llegando así al abandono escolar en muchos de los casos.

Cuando una persona utiliza el juego, el cerebro expulsa dopamina, esto causa algunos cambios en la presión arterial, lo que hace activar un sistema de alerta lo cual mejora la atención y la concentración, memoria y aprendizaje (Jiménez, 2018).

(Piaget, 1977) indicó que la actividad en una de las bases del sistema cognoscitivo, por lo que, realizando diversas actividades, el sujeto tiene la posibilidad de aprender, y este aprendizaje está relacionado con el nivel del desarrollo de cada individuo. Estas acciones que resalta el autor están altamente relacionadas con aplicar actividades como el juego en la educación para mejorar el desarrollo integral de la persona.

De acuerdo con (Zepeda, 2015), todo este interés en actividades dinámicas, divertidas y motivadoras para los alumnos, lo generan las nuevas tecnologías, ya que al tener sonido, movimiento, colores, etc. Suelen ser actividades en las que se despierta el interés del alumnado y por ello se desata la atención.

Un estudio realizado por (Moscoso. García y Álvarez, 2022) afirma que un 57,00% de los docentes que participaron en una encuesta, votaron no haber aplicado nunca en sus clases el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), por otro lado, de los docentes que sí que lo han aplicado en sus aulas, un 49,2% afirmaron haber tenido una experiencia positiva. Un 66,1% de los docentes, respondieron que el ABJ es un excelente método de aprendizaje para llevar a cabo en las aulas, aunque, solamente un 39,9% de los docentes lo utiliza en sus aulas.

Desafortunadamente, en los niveles educativos posteriores a la Educación Infantil y la Educación primaria, se mantienen las clases y los estilos tradicionales en su mayoría, sin dejar apenas oportunidad a los nuevos estilos de aprendizaje (Ferrer, 2013).

La base de este trabajo es concienciar de la importancia del juego en la educación, sobre todo en la educación infantil, utilizándolo para poder desarrollar todas las facultades humanas y demostrar su gran papel el cual facilita el aprendizaje de los niños en esta etapa de su educación.

El objetivo principal que se desea llevar a cabo es la elaboración de una propuesta de intervención educativa en la que se diseñen varios tipos de juegos educativos que se puedan adaptar en un aula de Educación Infantil, más concretamente en una de 3 años, por lo que se pretende conseguir ciertas facilidades y habilidades en esta aula a través del Aprendizaje Basado en el Juego.

3. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es utilizar el juego como método y herramienta de aprendizaje en niños en etapa de Educación Infantil. Para ello, se elaborará la elaboración de una intervención educativa en la que se incluyen diversos juegos educativos en los que se pretende que los niños adquieran el aprendizaje a través de la diversión y de una manera diferente y dinámica. Además de elaborar una propuesta de intervención en la que se incluyan juegos adaptados a niños en la etapa de Educación Infantil.

Los objetivos propuestos son los siguientes:

Objetivos específicos:

- Promover el uso del juego como una herramienta de enseñanza-aprendizaje en el entorno escolar, especialmente en niños cursando Educación Infantil.
- Animar y sugerir la participación en actividades recreativas entre este grupo de niños, con el propósito de enriquecer su experiencia educativa y promover su desarrollo integral.
- Demostrar la importancia de la motivación y la atención dentro del juego en la educación.
- Contrastar información de diferentes fuentes para poder lograr una conclusión.
- Elaborar juegos didácticos en los que los niños aprendan jugando.
- Afianzar conceptos básicos mediante actividades dinámicas.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso mediante el cual el ser humano adquiere nuevos conocimientos, nuevas habilidades, actitudes y valores. Estos se pueden introducir de manera consciente o inconsciente, a través del propio entorno, de otros seres humanos, de la propia experiencia o incluso de la reflexión. Según Ribes (1990;2002), el aprendizaje implica un cambio, permanente o duradero. En la Educación Infantil, los niños experimentan cambios constantes, tanto físicos como mentales, lo que significa que están en un continuo proceso de aprendizaje.

El aprendizaje está bastante relacionado con la educación y el desarrollo personal, este debe de ser orientando de forma adecuada al individuo y es más eficiente cuando la motivación forma parte de su proceso. (Schunk, 2012)

Este se produce a través de ciertos cambios de conductas que llevan a cabo las experiencias vividas, se puede decir que es un proceso mediante el cual la persona se apropia de un tipo de conocimiento en sus distintas dimensiones, conceptos, actitudes y valores.

Aunque, en la mayoría de los casos en esta etapa, no son conscientes de ello, para obtener un buen aprendizaje, se deben de tener una serie de condiciones, las cuales influyen de manera cognitiva a los niños. En primer lugar, se deben de plantear tres momentos que constituyen una actividad de aprendizaje, el antes, el durante y el después.

Según el real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación, se habla de que esta, debe optar por obtener condiciones internas y externas del aprendizaje, en las cuales las internas se refieren al estado de salud de la persona, la herencia, el estado nutricional, su naturaleza biológica, etc. Las condiciones externas del individuo se deben al entorno, tanto familiar como escolar, el ambiente en el que se está adquiriendo el aprendizaje, la compañía, etc.

4.1.1. Definición de aprendizaje

El aprendizaje se puede definir como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de la persona generado por la experiencia (Feldman, 2005). Para Rojas (2001), el aprendizaje implica un cambio en la conducta, resultado de un cambio potencial que se manifiesta tanto a nivel intelectual como psicomotor cuando algunos estímulos externos introducen nuevos conocimientos, promueven el desarrollo de habilidades y destrezas, o provocan cambios derivados de nuevas experiencias.

Según la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, el aprendizaje también resalta el cambio de actitud de las personas, ya que cada cual es diferente cuando ha adquirido nuevos conocimientos y nuevas experiencias en su vida. También, cabe destacar la importancia de la atención, para poder adquirir de forma adecuada y completa los conocimientos que nos aporta el aprendizaje, por lo que el aprendizaje y la atención están muy relacionados en el concepto de educación (Palmero, 2011)

El aprendizaje no es un proceso que solo experimentemos la especie humana, ya que otros seres vivos también pueden experimentar esta facultad en ellos. Aunque los seres humanos lo tengamos más desarrollado.

4.1.2. Tipos de aprendizaje

El aprendizaje es uno de los sentidos más amplios en el que se encuentran multitud de conocimientos sobre el mundo que nos rodea, el desarrollo de hábitos y también multitud de habilidades las cuales implican una transformación en el individuo.

Según (Castellanos, 1999):

- Aprender es un proceso continuo que se desarrolla a lo largo de la vida, abarcando diversos espacios, momentos y modalidades.
- El proceso de aprendizaje involucra tanto experiencias intelectuales como emocionales.
- Aprender es un proceso de participación, colaboración e interacción dentro del grupo, así como en la comunicación con los demás. El papel activo y protagónico de la persona no excluye la influencia de la mediación social.
- En el aprendizaje se concreta en la dialéctica entre lo histórico-social y lo individual-personal; es un proceso activo de reconstrucción de conocimientos y

de descubrimiento del sentido personal y de la significación vital que tienen los mismos para los sujetos.

- Aprender supone el tránsito de lo externo a lo interno, en palabras de Vigotsky: “de lo intrapsicológico a lo intrapsicológico, de la dependencia del sujeto a la independencia, de la regulación externa a la autorregulación” (Alonso, 2011).

Según el psicólogo (Ausubel, 1987), para clasificar los resultados del aprendizaje hay dos dimensiones diferentes:

La primera dimensión es la forma en la que se presenta el material informativo al estudiante, y la segunda dimensión es la manera en la que el estudiante asimila información en su estructura cognoscitiva.

Partiendo de estas dos dimensiones, se plantean que existen diferentes tipos de aprendizajes:

Aprendizaje por recepción: según Ausubel, en el proceso de aprendizaje, el estudiante no necesariamente tiene que realizar descubrimientos independientes; más bien, su tarea principal consiste en internalizar el material presentado. Ausubel argumenta que la mayor parte del material de estudio se adquiere de esta manera y puede llegar a ser significativo para el alumno.

Aprendizaje por descubrimiento: en este caso, el estudiante no recibe directamente la información relevante de la tarea, sino que la descubre por sí mismo antes de incorporar de manera significativa a su estructura cognitiva. Este tipo de aprendizaje permite abordar problemas cotidianos y facilita que el contenido adquiera significado para el alumno.

Aprendizaje por repetición o memorístico: la tarea implica asociaciones arbitrarias y el alumno carece de conocimientos previos. En este contexto, el estudiante internaliza mecánicamente la información, sin interpretación, asimilándola de manera literal y directa.

Aprendizaje significativo: el alumno establece asociaciones sustanciales, no de manera literal, entre el material nuevo y su estructura cognitiva, lo cual resulta ser el aprendizaje más significativo. Para comprenderlo mejor, este tipo de aprendizaje se divide en tres tipos fundamentales:

- Por representaciones: este tipo de aprendizaje implica la adquisición de vocabulario antes y después de la formación de conceptos.
- Por conceptos: aquí se lleva a cabo la formación y adquisición de nuevos conceptos.
- Por proposiciones: este tipo de aprendizaje se basa en conceptos preexistentes para generar nuevas proposiciones.

4.1.3. Métodos de aprendizaje

Hay diversos estilos de enseñanza-aprendizaje con los cuales se pueden complementar los contenidos del aula y aumentar el aprendizaje en los niños.

Según (Sáez, 2018) los estilos de aprendizaje se emplean con diferentes técnicas, cada una explicada a continuación:

- Exposición: se utiliza para explicar de forma organizada algún tipo de información a un grupo. Se puede utilizar para aportar información, para sacar conclusiones o para exponer ciertos resultados.
- Lluvia de ideas: esta técnica, es utilizada para buscar una respuesta a un problema originado, se realiza en grupo y hace que la interacción del grupo aumente, en ella se resaltan la creatividad y la participación de cada uno de los miembros del grupo. Se suele utilizar para debatir sobre algún problema surgido o para tomar decisiones, se emplea la motivación y la participación de cada participante del grupo.
- ABP (Aprendizaje Basado en proyectos): este modelo de aprendizaje es aquel en el que los estudiantes proponen, ejecutan y evalúan proyectos, los cuales están relacionados y son aplicados en el mundo real (Blank, 1997)
- Juego de roles: permite aumentar una mayor experiencia en los alumnos, ya que se realiza siempre en primera persona, agenciando un rol a cada uno de los miembros del grupo, por lo que cada uno se meterá en su papel y se comparará la realidad de la creatividad. Se busca promover la empatía del grupo, la motivación, la creatividad y la timidez de cada uno.
- Foros: los foros de discusión se emplean para contrastar diferente información entre personas con opiniones distintas, se pretende en todo momento intercambiar información y, por otro lado, se estimula el pensamiento crítico de las personas.

- ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos): metodología educativa en la que se utiliza el juego como un elemento de la educación en la que se pretende mejorar la participación y la cooperación en grupo, además, se pretende aumentar la motivación y la atención en el aprendizaje de los alumnos.
- Gamificación: se diferencia del Aprendizaje Basado en el Juego por ser un elemento de este en el que se aplican elementos y principios de los juegos, pero en contexto no lúdico. Esta técnica utiliza muchas de las características del juego, como los desafíos, la competencia y las recompensas. En la educación, la gamificación se utiliza para incrementar la participación y la productividad de la adquisición de los contenidos.

4.2.El juego

4.2.1. Definición de juego

El juego se puede considerar un sendero natural a través del cual los niños pueden desarrollar todas sus dimensiones y lograr una integración adecuada en la sociedad. Es una actividad de carácter universal que ha estado presente a lo largo de la historia, y al igual que otros aspectos de la vida, ha evolucionado con el tiempo, variando en sus características según el valor que se le haya atribuido y el contexto sociocultural en el que se desenvuelve (Piaget, 1978).

Desde una perspectiva psicológica, el juego es la actividad central en la vida del niño; mediante él, adquiere las habilidades necesarias para su supervivencia y comprende algunos modelos dentro del complejo mundo en el que ha nacido, como apunta (Lee, 1977). Durante la primera infancia, el juego se convierte en el principal vehículo de aprendizaje, permitiendo a los niños desarrollar gradualmente conceptos de relaciones causales, discriminación, juicio, análisis, síntesis, imaginación y formulación, como señala el Departamento de Educación y Ciencia (1967). Además, el juego desempeña un papel crucial en el proceso de socialización infantil, como lo destacó (Soker, 1993).

Autores como Piaget y Montessori, reconocen e incluyen el juego como un importante método de aprendizaje en la educación. Piaget (1961), comprende el juego como “un hacer o participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la

realidad”. Por otro lado, Montessori (1917), reafirma que “existe una relación directa entre el modo en que el niño se mueve dentro del mundo circundante para organizar sus acciones de aprendizaje y la manera en la que interpreta ese mundo”

Según dijo (García y Llull, 2013, p.10), “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten asimilar e incorporar la realidad”. Por lo que se entiende que, mediante el juego, el niño puede interpretar la realidad de manera simbólica y adquirir aprendizajes de forma autónoma e independiente.

Es importante desatacar que el juego es una actividad libre y voluntaria, donde el niño debe poder elegir según sus propias motivaciones e intereses en ese momento, sin imposiciones externas. Asimismo, el juego se desenvuelve en un espacio y tiempo específicos; el espacio refiere al lugar donde se lleva a cabo la actividad lúdica, mientras que el tiempo está determinado por el niño, su motivación y sus intereses en ese momento específico.

Por ello, en el juego, no siempre lo más importante es el resultado de este, sino todo el proceso que conlleva, el aprendizaje que supone en los niños y el protagonismo que se le adjudica al estar jugando. El niño, a través del juego, es un alma libre, al cual le damos pie a relacionarse y comunicarse de forma libre, a expresarse mediante un pensamiento crítico y también a utilizar su propia imaginación y creación. A través del juego, el niño puede desarrollar su pensamiento y su persona.

Por otro lado, fue Caillois (1958) en su obra *Los juegos y Los hombres* quien desarrollo una especie de teoría del juego en la que pretendía visibilizar su papel en el desarrollo infantil y adulto. Este autor destaca dos tendencias las cuales, para él, son innatas en las personas son: “*Ludus y Paidia*”.

- *Ludus* es una tendencia en la que el desafío es el objetivo principal, se pretende demostrar la fuerza tanto física como intelectual y así poder llegar al triunfo final.
- *Paidia*, sin embargo, se relaciona con la fantasía, las emociones y los deseos, la creatividad en el juego y también el juego de roles.

El juego, es también un producto cultural, constituye una forma de actividad tradicional, en muchas ocasiones, ciertos tipos de juegos han viajado de generación en generación denominándolos finalmente costumbres y tradiciones en muchos lugares del mundo.

4.2.2. La importancia del juego en Educación Infantil

Los niños en la etapa de Educación Infantil presentan diversos factores los cuales cabe destacar la importancia que tiene su buena adquisición para poder obtener un desarrollo integral correcto a lo largo de su vida. El juego, proporciona una oportunidad para el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos físicos, emocionales y sociales. A través del juego, los niños pueden explorar y experimentar de manera activa, lo que contribuye a un desarrollo equilibrado en todas las áreas (M, Ruiz, 2017)

El juego también permite que los niños aprendan de manera significativa, ya que están inmersos en situaciones y contextos que les resultan relevantes y significativos para ellos. Al jugar, los niños pueden aplicar y consolidar conceptos y habilidades de una manera práctica y experiencial. También, el juego fomenta la creatividad y la imaginación en los niños, ya que les brinda la libertad de explorar y crear en un entorno seguro y estimulante. A través del juego, los niños pueden inventar historias, resolver problemas y expresar sus ideas de manera creativa.

Fue en el siglo XX, donde autores como Montessori, Decloy y Fröebel, entre otros, pusieron el juego como práctica educativa por media Europa, incluyéndolo en las escuelas y demostrando los beneficios y las virtudes que el juego puede provocar en la educación de los niños desde etapas tempranas. Se demostraron beneficios de materias como las matemáticas; números, operaciones, etc.), también en la lecto-escritura...etc.

En los años 70, el Ministerio de Educación publicó estatutos en los que se permitían objetos relacionados con el juego en las aulas de las escuelas, después, con la LOGSE, se permitió la inclusión del juego como recurso didáctico y de enseñanza, aun que es elección del maestro si decide usarlo en el aula o por el contrario, no utilizarlo como método de enseñanza-aprendizaje.

El juego también promueve la socialización y la colaboración entre ellos, ya que les ofrece la oportunidad de interactuar y comunicarse entre sus compañeros. Al jugar juntos, los niños aprenden el significado de la palabra compartir, surge la cooperación entre ellos, aprenden a negociar en diversas situaciones y también a resolver conflictos, las cuales son habilidades fundamentales para su desarrollo social y emocional en un futuro.

Cabe destacar la motivación y el disfrute que el juego genera a los niños, ya que es una actividad intrínsecamente motivadora y placentera para ellos, lo que aumenta su

disposición para participar y comprometerse en el proceso de aprendizaje. Al disfrutar del juego, los niños están más receptivos y abiertos a explorar y aprender nuevas ideas y conceptos.

4.2.3. Características del juego

El juego es una actividad universal y es el motor del desarrollo humano, ya que el juego no solo es una actividad apta para la infancia, sino también para la edad adulta y edad avanzada. Desde pequeños, nos enseñan a jugar y a utilizar el juego como un método de diversión y entretenimiento en todos los sentidos, pero es una actividad que no termina en esa etapa, ya que va progresando de generación a generación hasta convertirse muchas veces en tradiciones.

Todo esto se debe a que, a través del juego, las personas no solo aprendemos a relacionarnos y a desenvolvernos, sino que, además, logramos ver hasta donde pueden llegar nuestras capacidades, nuestros objetivos y nuestras propias metas. También, es un factor muy importante de eliminación de estrés y preocupaciones las cuales podamos tener por diversos motivos (Román, 2017).

En la etapa de Educación Infantil, ocurre lo mismo, los niños utilizan el juego como método de escape a la realidad, por lo que intentan crear una realidad paralela a través de la imaginación y de la creatividad.

Según Zabalza (2016), el juego y la felicidad son dos términos que tienen muchas cosas en común y que se refuerzan mutuamente. Afirma que ninguno de ellos forma parte de manera exclusiva de la etapa de la infancia, aunque, si que es cierto, que los dos términos aprendemos a adquirirlos en esa etapa y también es ahí, cuando aprendemos a relacionar el uno con el otro.

Debemos comprender el juego como una actividad lúdica, alegre y placentera, la cual el objetivo principal de este es la diversión y la producción de placer para quién tiene el gusto de realizarlo. El juego es una actividad agradable que produce bienestar, además, a través del juego podemos relacionarnos y comunicarnos con los demás, por lo que se favorece a realizar actividades cooperativas en las que se da mucha importancia al trabajo en equipo y la comunicación grupal.

Antón (2007) recalca que los niños ven el juego como una actividad placentera, ya que a través del juego pueden satisfacer su curiosidad sobre el mundo que les rodea; se sienten personas activas, capaces y sobre todo protagonistas, ya que, son ellos mismos los que deciden a qué jugar, como jugar y donde jugar. Los niños, jugando experimentan y miden su fuerza, valoran sus habilidades, su inteligencia y su imaginación, también son capaces de ver sus propios defectos y lograr aceptarlos o cambiarlos.

El juego es estimulante y favorece muchas cualidades morales en los más pequeños, como son el dominio, la seguridad, la autonomía, la estrategia y la cooperación con los otros.

4.2.4. Tipos de juego

Para Piaget hay diversos tipos o clases de juegos, los cuales los relaciona con las diferentes etapas y capacidades cognitivas que puede llegar a experimentar el niño a lo largo de su vida. Para Piaget, los cambios que van surgiendo con la edad en el desarrollo mental, social, comunicativo y motriz del niño, están relacionados con el tipo de juego que este realiza. Por lo que distingue el juego como juego de ejercicio, juego simbólico y juego de construcción.

Tomando como referencia a (Navarro, 2010), Piaget considera que el juego y el desarrollo están altamente relacionados, por lo que se diferencia entre diversos tipos de juegos:

Juegos de ejercicios: este tipo de juegos aparecen en el periodo sensoriomotor, está entre el 2º y el 4º mes, en este periodo, los niños llevan a cabo algunas conductas las cuales no tienen un fin concreto, por lo que repiten movimientos y gestos de los adultos sin saber el porqué de sus actos, simplemente lo realizan por placer. En el mes 12º y el 18º, el niño empieza a golpear los objetos y a empujarlos, por lo que el niño realiza movimientos más complejos (González, 2009).

Juegos simbólicos: este tipo de juego se suele dominar cuando el niño ronda los 2 años, utiliza el lenguaje como medio de comunicación y también forma parte de él la capacidad simbólica. El juego simbólico se caracteriza por la imaginación, la ficción, la fantasía y la creatividad que el niño utiliza cuando lo pone en práctica. En este tipo de juego, la importancia viene dada por el significado que tienen los objetos y las acciones durante el momento de juego. En primer lugar, aparece el juego de imitación, en el cual el niño juega imaginando que hace alguna acción, ya vista o ya realizada por el mismo, por lo que el objetivo principal es imitarla y poder realizarla lo más realista posible.

A partir de los 4 años, este tipo de juego evoluciona y a los niños les empieza a interesar más la realidad que la ficción, en ese momento, aparecen los juegos escenificados. Este tipo de juegos puede realizarse de forma individual o en grupos, donde cada uno es un personaje que realiza acciones diferentes, es decir, el juego de roles

Juegos de reglas: este juego predomina entre los 7 y los 11 años. Es un juego en el que se establecen una serie de reglas y si alguno de los jugadores las incumple, será sancionado. Piaget distingue entre unas reglas, las cuales están ya establecidas en el juego, porque ha sido transmitido de generación en generación, cómo, por ejemplo, las reglas del juego del dominó, y las reglas espontáneas, que son aquellas reglas que han surgido y que se han estipulado en el momento sin estar ya planeadas o formuladas con antelación.

Juegos de construcción: este tipo de juego se da en todas las edades, aunque, depende del desarrollo de este, se puede o no variar la dificultad o su realización. Este juego consiste en la manipulación de elementos que tienen distintas formas, el objetivo de este es montar, construir, desmontar y combinar diferentes piezas. Algunos ejemplos de este tipo de juego pueden ser los puzles y las piezas de Lego.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Introducción

La propuesta de intervención que se desarrolla a continuación está diseñada y dirigida a un grupo de 13 alumnos de 3 años cursando la etapa de Educación Infantil.

Esta propuesta de intervención ha sido creada para demostrar la importancia del juego en etapas como la Educación Infantil, ya que influye de manera directa en la motivación y la atención de estos alumnos, causando esto una mejoría en la adquisición de los contenidos que se llevan a cabo en esta etapa escolar. Cabe resaltar, los buenos hábitos que crea el juego en los niños, ya que desata autonomía, desarrollo de la motricidad (tanto fina como gruesa), memoria, agilidad mental y física, etc.

A lo largo de la propuesta se irán viendo diversos aspectos como la contextualización en la que está desarrollada y las características generales de los alumnos del aula en la que se va a llevar a cabo, los objetivos tanto generales como específicos que se pretenden

abarcar, los contenidos y las competencias en las que están basadas cada una de las actividades que se van a realizar, la metodología utilizada, la temporalización en la que se va a llevar a cabo la propuesta y finalmente cómo se pretende evaluar a los alumnos para demostrar que saben los contenidos de manera correcta.

5.2. Contextualización y características del aula/alumno

Como se ha mencionado con anterioridad, esta intervención va dirigida al alumnado de 3 años de la etapa de Educación Infantil. En el aula son 13 alumnos, ningún alumno tiene necesidades educativas especiales y la mayoría sigue la clase con normalidad, aunque dos de las alumnas, debido a las faltas repentinas a la escuela, van un poco atrasadas en los contenidos dados en clase.

Es una clase muy organizada y las normas y las rutinas las tienen muy afianzadas, son niños muy alegres y llegan contentos al colegio. Los alumnos son muy buenos y debido a su buen comportamiento, se pueden trabajar muchos contenidos en las asambleas y durante el resto de la mañana en horario escolar. Por lo general, los alumnos trabajan de manera adecuada, aunque a alguno le cuesta prestar atención durante la asamblea y también carecen de motivación a la hora de practicar los contenidos a través de las fichas, por ello, pensé en utilizar un método de aprendizaje como lo es el ABJ para transmitirles esa motivación y ayudarles a encontrar esa atención que tanto necesitan para poder afianzar los contenidos de manera completa y sencilla para la edad que tienen.

Respecto al contexto familiar y escolar, los alumnos están todos escolarizados en un colegio público de Laguna de Duero, pueblo ubicado a las afueras de la provincia de Valladolid, a 8 km de la ciudad. Se caracteriza por ser una zona urbana de gran tamaño y con numerosos habitantes, hoy en día ronda los 23000 habitantes en la localidad. Consta de 5 colegios públicos y dos institutos, tiene muchas zonas naturales, supermercados y establecimientos locales. También, se puede observar su gran lago, de ahí el nombre del municipio, en el que habitan una gran variedad de animales, aves de todo tipo, entre la mayoría.

La relación entre ellos es muy buena y con sus familiares también. Son de familia normal, de clase media y todos quieren la mejor educación para sus hijos, los niños entran felices al aula y ninguno de ellos extraña a su familia durante las horas de escuela. Con los

alumnos se trabaja día a día la motricidad fina y gruesa, así como se practica una vez a la semana psicomotricidad, varios días a la semana realizan juegos en rincones para observarles de manera individual como realizan el juego simbólico y como se manejan en la motricidad tanto gruesa como fina.

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivos generales

- Integrar el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje en el contexto de la Educación infantil.
- Promover la motivación y la concentración mediante estrategias lúdicas.
- Implementar enfoques educativos innovadores dirigidos a niños en la etapa de Educación Infantil.
- Cultivar el cumplimiento de las normativas de conducta en el entorno del aula.
- Observar y seguir las reglas establecidas para los juegos por parte del profesor.
- Solicitar asistencia a la profesora en caso de no comprender algún concepto específico.

5.3.2. Objetivos específicos

- Saber identificar los distintos colores.
- Identificar su nombre.
- Nombrar y colocar las partes del cuerpo donde corresponden y de manera adecuada.
- Desarrollar la motricidad fina.
- Conocer a sus compañeros de clase y saber relacionarse entre ellos.
- Identificar a los compañeros de clase y saber diferenciarlos.
- Tener conocimiento de las diferentes partes de ropa básicas que hay y saber identificar en qué parte del cuerpo se pone cada una de ellas.
- Comprender de manera adecuada las indicaciones de la profesora.
- Adquirir rutinas básicas en el aula.

5.4.Contenidos y competencias curriculares

Los contenidos llevados a cabo en esta propuesta de intervención están recogidos en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

correspondiéndose así al curso escolar cursado por los alumnos, se muestran a continuación los siguientes contenidos curriculares

Área 1. Crecimiento en armonía

Criterios de Evaluación

Competencia específica 1.

- 1.2 Progresar en la representación gráfica de la figura humana identificando y nombrando las partes sencillas de su cuerpo.
- 1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.
- 1.4 Iniciarse en el uso de diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.

Competencia específica 2.

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

Competencia específica 3.

- 3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo.
- 3.3 Identificar normas, rutinas y hábitos, desarrollando experiencias saludables y sostenibles para la mejora de la salud y el bienestar.

Competencia específica 4.

- 4.2 Identificar normas, sentimientos y roles interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos para construir su identidad individual y social.
- 4.3 Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.
- 4.4 Reconocer conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales.
- 4.7 Iniciarse en la adopción de responsabilidades individuales y destrezas cooperativas con la ayuda del adulto trabajando en pequeño grupo.

Contenidos

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: partes sencillas.
- Percepción de los cambios físicos (rasgos, estatura)
- Representación gráfica de la figura humana: representación de la cabeza, aparición de nuevos elementos, piernas, pelos. /monigote primitivo/
- Identificación de las diferencias
- Integración sensorial: propiocepción y sistema vestibular: sensibilidad corporal y posición del cuerpo.
- Destrezas manipulativas e iniciación de las habilidades motrices de carácter fino: pinza.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido.
- Posibilidades de acción: juego.
- Iniciarse en la autonomía de la realización de las tareas.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos

- Estrategias de ayuda en contextos de juego.
- Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás.
- Inicio en la aceptación de errores: manifestación de logro.
- Satisfacción por el trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo y atención.

C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Iniciación en la utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- La escuela: dependencias.
- Colaboración en la realización de tareas sencillas del aula.
- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación de sentimientos y emociones; pautas básicas de convivencia.
- Diversidad en el aula: disposición para entablar relaciones afectivas que favorezcan la inclusión.
- Iniciación en el trabajo en equipo y responsabilidades individuales.
- Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.
- Juego simbólico. Observación e imitación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.

Criterios de Evaluación

Competencia específica 1.

- 1.1. Reconocer relaciones básicas entre los objetos identificando sus cualidades o atributos mostrando curiosidad e interés.
- 1.2 Identificar los cuantificadores básicos más significativos empleándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.

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

Competencia específica 2.

- 2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante su división en secuencias de actividades más sencillas.
- 2.2 Identificar la frustración ante las dificultades o problemas, reconociendo, con ayuda del docente, las situaciones conflictivas con actitudes tolerantes.
- 2.4. Explorar las estrategias para la toma de decisiones, de forma guiada, descubriendo el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.
- 2.6. Participar en proyectos grupales compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas.

Competencia específica 3.

- 3.2. Nombrar y reconocer seres vivos, explicando sus características y su relación con el entorno en el que habitan con interés y curiosidad.

Contenidos

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

- Cualidades o atributos elementales de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad.
- Conteo siguiendo la cadena numérica. Inicio de la recta numérica.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.

- Indagación y experimentación en el entorno manifestando diversas actitudes: interés, respeto, curiosidad, imaginación, creatividad y asombro.
- Secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas. Respeto de las opiniones de los demás.
- Estrategias para explorar soluciones: diálogo, imaginación y descubrimiento.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Disfrute de las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

- 1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas sencillas, reproduciendo las normas de la comunicación social con ayuda del adulto, en función de su desarrollo individual.

Competencia específica 2.

- 2.1. Comprender de forma adecuada los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia.

Competencia específica 3.

- 3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, experiencias propias e información, aumentado progresivamente su vocabulario interactuando en diferentes situaciones y contextos.
- 3.2. Iniciarse en la utilización de las formas convencionales del lenguaje (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias) respetando las normas lingüísticas establecidas.
- 3.4. Iniciarse en la utilización del lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás mostrando seguridad y confianza.

- 3.7. Ajustar su movimiento al espacio como forma de expresión corporal libre, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.
- 3.8. Utilizar diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales sencillas con ayuda del adulto como medio de disfrute y motivación.

Competencia específica 4.

- 4.1. Mostrar interés por los códigos escritos, valorando su función comunicativa con ayuda del adulto.
- 4.3. Iniciarse en la asociación fonema-grafema, asociando sonido y grafía de las vocales en mayúscula, atendiendo a su individualidad.

Competencia específica 5.

- 5.7. Reconocer sus gustos sobre distintas manifestaciones artísticas, descubriendo las emociones que produce su disfrute.

Contenidos

A. Intención e interacción comunicativas.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad
- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y regulación de la propia conducta. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.
- Formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, dar las gracias, pedir disculpas, solicitar ayuda).

B. Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico individual atendiendo a su edad evolutiva.
- La realidad lingüística del aula y del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia.
- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno y escuchar activamente
- El lenguaje verbal como medio para resolver conflictos de forma pacífica en situaciones cotidianas con el adulto como modelo de referencia.
- Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas.
- Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, para qué sirve).

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo: lectura global y escritura manipulativa de su nombre propio.
- Asociación fonema-grafema. Sonido y grafía de las vocales mayúsculas respetando el proceso evolutivo.
- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales.
- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números.

E. Aproximación a la educación literaria.

- Gusto literario por cuentos. Respeto y cuidado por los mismos.

F. El lenguaje y la expresión musicales.

- La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.
- Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, ritmos, retahílas, instrumentos, juegos y audiciones).

-

G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de estos.
- Colores primarios. Experimentación y curiosidad por realizar producciones creativas.

H. El lenguaje y la expresión corporales.

- Juegos de expresión corporal y dramática: de personajes, hechos y situaciones individuales imitando al adulto.

I. Alfabetización digital.

- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: aprendizaje y disfrute.
- Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.

5.5. Metodología

La metodología que se va a llevar a cabo en esta propuesta de intervención abarca todos y cada uno de los objetivos que se han propuesto para su realización.

El Aprendizaje Basado en juegos, es una metodología en la que se utiliza el juego como principal foco de aprendizaje y utiliza al alumno como mayor protagonista de este. Varios autores definen el ABJ como una actividad en la que se pretende promover el desarrollo de las habilidades académicas mediante un método en el que resalta la diversión entre muchos otros aspectos (McCain y McCain, 2018). La efectividad a este método también se debe a que a través del juego los niños consiguen obtener resultados más altos, debido a que se llega a un estado de relajación y de atención importantes. (Ruiz, 2010).

Algunos autores, como lo es (López, 2018), ha definido el juego como una actividad libre, relajante y espontánea en la que el verdadero objetivo de esta es la diversión. También, ayuda a los niños a conocerse a sí mismos y a desarrollar la cooperación en grupo con otros compañeros, por otro lado, les ayuda a interiorizar el espacio y el medio en el que se desenvuelven, por lo que así se desarrollan físicamente, cognitivamente, de manera afectiva, social y moral.

Muchos de los niños, en la etapa de Educación Infantil carecen de motivación y atención en el aula, ya sea por la falta de rutinas, por la desmotivación en el aula o por la falta de autonomía y confianza en sí mismos. Por ello, una manera de despertar la atención en el aula es realizar actividades de manera divertida es usando el juego como método de aprendizaje.

Con el juego, el niño puede adquirir todo tipo de conocimiento, desde el aprendizaje de los más básicos, hasta algunos más avanzados, también, pueden interiorizar a través de las rutinas del día a día, mediante el juego simbólico, acciones cotidianas, etc. El juego también les enseña a conocer su propio cuerpo y a experimentar con él, por lo que es un buen recurso para que los niños aprendan de forma más dinámica y el aprendizaje sea divertido.

5.6. Temporalización

El grupo de alumnos que se ha escogido para esta propuesta de intervención es un aula ordinaria de 3 años. Ninguno de los niños tiene Necesidades Educativas Especiales ni hay ningún desfase curricular.

En la siguiente tabla, se explicará como va a ser desarrollada la propuesta de manera más detallada.

SESIÓN	ACTIVIDADES	DURACIÓN (Aproximada)
SESIÓN N°1	Actividad de presentación	10 minutos
	Actividad: escondite de los nombres	15 minutos
	Actividad: memory	15 minutos
SESIÓN N°2	Actividad de presentación	10 minutos
	Actividad: El tacto de colores	20 minutos

	Actividad: twister de colores y números	20 minutos
SESIÓN N°3	Actividad de presentación	10 minutos
	Actividad: “La ranita Lola quiere...”	20 minutos
SESIÓN N°4	Actividad presentación	10 minutos
	Actividad: “Vestimos a Pepe”	20 minutos
SESIÓN N°5	Actividad de presentación	10 minutos
	Actividad: “Las estatuas de las estaciones”	20 minutos
	Yincana de las estaciones	20 minutos
SESIÓN N°6	Actividad de evaluación: “Quién es quién”	30 minutos

5.7. Proceso de intervención

Dicha propuesta se va a realizar durante las tres primeras semanas del primer mes del segundo trimestre del curso. Se realiza en esa fecha, ya que, como suele ser típico en 3 años, durante el primer mes de curso, se realiza el periodo de adaptación, por lo que los niños no están a tiempo completo en el centro, lo que conllevaría a no poder realizar la propuesta de manera adecuada. Además, durante ese periodo de tiempo, muchos de los alumnos ya se han adaptado adecuadamente al centro y a la escuela, por lo que esto ayudaría a asegurar muchos de los contenidos ya aplicados desde principios del curso escolar.

Se llevarán a cabo una serie de actividades en las que el objetivo de estas es aprender y reforzar muchos de los contenidos y conocimientos que deben ser afianzados en la primera etapa de la Educación Infantil (Anexo 1). Cada actividad tendrá una duración de

20 minutos aproximadamente, ya que, debido a la edad de los niños y su concentración, más tiempo sería innecesario, debido a que perderían la atención y su cansancio aumentaría.

Las actividades han sido diseñadas a través de diversos juegos en los que se pretende ayudar al niño a captar su atención y motivación en los contenidos, además de lograr su eficacia de la manera más dinámica y llevadera posible, ya que, al estar en edades tan tempranas, es muy importante que este tipo de alumnos afiance de manera correcta muchos conocimientos básicos enseñados al principio de su educación.

El desarrollo de esta propuesta consta de 6 sesiones, en las cuales se han dividido varias actividades en ellas, en cada sesión se trabajará una serie de saberes básicos diferentes, los cuales disponen de distintos objetivos, dependiendo el contenido y la actividad que se vayan a desarrollar. En todo momento, se tiene en cuenta la edad y el desarrollo de cada uno de los alumnos en el aula desde principio de curso.

SESIÓN N°1	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: narrativos (cuentos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, listas, notas y recetas), informativos (noticias, logotipos, cartas, anuncios), populares (adivanzas y pareados). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute. 2. Analizar su actividad, estableciendo las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saber identificar el nombre propio. 2. Utilizar la memoria visual de manera correcta. 3. Disfrutar con la música como método de diversión y de aprendizaje. 4. Saber nombrar de manera adecuada las nociones temporales 5. Atender y respetar las reglas del juego.

Desarrollo	<p>Breve explicación: el nombre de un niño es algo que parece que es un aprendizaje innato, pero no es así, es algo que el niño debe aprender. Mediante la visualización de este y también mediante el conocimiento de sus letras. Por ello, en 3 años, durante el primer periodo del curso, se les escribe su nombre en numerosas ocasiones, en su perchero, en su mesa, etc.</p> <p>Por ello, para realizar esta primera actividad, se les ha realizado unas tarjetas, en las que contienen los nombres de todos los niños de clase, de esta manera, todos los días durante la asamblea, se enseñarán las tarjetas a los niños, los primeros días o semanas, será el profesor el que lea los nombres, pero, después, serán los niños quienes deban aprender a leer el suyo y decirlo en voz alta cada vez que el profesor saque su tarjeta.</p> <p>Por ello, esta breve explicación consistirá en mostrar a los alumnos cada una de las tarjetas con los nombres y ellos deberán de decir en voz alta el suyo, pero solamente cuando salga su tarjeta con su nombre. Una vez realizada esta explicación, se pasará a la siguiente actividad.</p> <p>Actividad: El escondite de los nombres</p> <p>Durante esta actividad, el profesor ha tenido que esconder las tarjetas de los nombres por toda la clase. Se esconderá en diferentes lugares, debajo de la mesa, encima de una silla, al lado de la pizarra, etc. Cuando el profesor diga, se pondrá una canción en la pizarra digital de la clase, y los niños deberán de bailar por toda ella, hasta que la música se pare...cuando la música se pare, todos los niños deberán buscar su nombre por toda la clase.</p> <p>El niño que encuentre su nombre tendrá que cogerlo y llevárselo al profesor, este le preguntará - ¿Dónde estaba el nombre?, y el alumno le contestará el sitio en el que estaba y donde estaba colocado, usando así las nociones temporales y observando en todo momento si todos las conocen y si las conocen de manera adecuada.</p>
-------------------	--

	<p>Actividad: Memory</p> <p>Después de haber realizado la actividad anterior, los niños se sentarán en la alfombra de la asamblea. Se les mostrará dos tipos de tarjetas, en unas pone el nombre de cada uno repetido (cada nombre dos veces) y en las otras aparece la foto de cada uno de ellos (cada una dos veces, también). Se harán dos grupos, un grupo realizará el memory con las tarjetas de los nombres, el otro grupo, realizará el juego con las fotos de sus compañeros. De esta manera, participarán todos los alumnos del aula y se intentará que todos reconozcan su nombre y la foto de cada uno de sus compañeros.</p>
Recursos	<p>Materiales: tarjetas de los nombres, tarjetas de las fotos de los niños, pizarra digital.</p> <p>Organizativos: aula de 3 años.</p>

SESIÓN N°2	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materiales plásticos y reciclables, colores, volúmenes, texturas, técnicas (garabateo, dactilopintura, rasgado, arrugado, modelado, extendido de pintura, estampación de huellas) y procedimientos plásticos. Respeto y cuidado de estos. 2. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas de manera justificada y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer los colores básicos. 2. Reconocer los números del 1 al 3. 3. Atender y respetar las reglas del juego.
Desarrollo	<p>Breve explicación: antes de comenzar con las actividades, se les hará una presentación en la que se repasen los colores con ayuda de imágenes escogidas en la pizarra digital, también se les recordarán los números del 1 al 3, donde los niños deberán de escribirlos uno a uno en la pizarra de manera adecuada.</p>

	<p>Actividad: El tacto de colores</p> <p>Durante esta actividad, se le dará a cada niño una bandeja con espuma de afeitar, después a cada equipo, por mesas se les dirá que tienen que poner un poco de pintura de un color (el que diga la profesora) encima de la espuma y remover todo.</p> <p>Cada uno tendrá que haber tintado su espuma del color que se le ha dicho, después, tendrán que poner los números del 1 al 3, con los dedos encima de la espuma. Si los niños se confunden, se puede borrar con la mano y volverlo a hacer.</p> <p>Actividad: Twister de colores y números</p> <p>Se colocará a cada niño alrededor de la alfombra de la asamblea de pie y, delante de ellos se pondrán círculos de colores con números en su interior del 1 al 3. Con una ruleta en la que habrá colores y números, se jugará a girarla y los niños tendrán que poner las manos o los pies en el círculo de color y del número que ha salido en la ruleta.</p>
Recursos	<p>Materiales: espuma, pintura de colores y juego del twister.</p> <p>Organizativos: aula de 3 años o aula de psicomotricidad.</p>

SESIÓN N°3	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas de manera justificada y jugando con el propio cuerpo y con objetos. 2. Los recursos básicos del cuerpo: expresión libre y experimentación de sentimientos, necesidades y emociones a través del gesto, del movimiento y la voz.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las partes del cuerpo básicas 2. Disfrutar con la música y el movimiento. 3. Atender y respetar las reglas del juego.

<p>Desarrollo</p>	<p>Breve explicación: se les explicará de manera grupal, donde esta cada una de las partes del cuerpo básicas, así como saber ubicarlas de manera correcta. Para ello, se les mostrará de ejemplo el cuerpo del profesor y se les pedirá que señalen la misma parte en su cuerpo.</p> <p>Actividad: “La ranita Lola quiere...”</p> <p>Esta actividad, se realizará con el objetivo de conocer el cuerpo mediante la psicomotricidad, los niños aprenderán donde está cada parte de su cuerpo, moviendo cada una ellas. El juego se llama: “La ranita lola quiere...”.</p> <p>La ranita Lola quiere muchas cosas, además le gusta mucho el movimiento, por lo que les pedirá a los niños que mientras suene la música, bailen, pero cuando la música se pare se dirá: “La ranita lola quiere... que te toques el pie” y todos los niños deberán tocarse la parte del cuerpo que se les ha ordenado.</p>
<p>Recursos</p>	<p>Materiales: pizarra digital.</p> <p>Organizativos: aula de 3 años o aula de psicomotricidad.</p>

<p>SESIÓN N°4</p>	
<p>Contenidos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia 2. Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno y escuchar activamente.
<p>Objetivos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saber diferenciar los diversos tipos de ropa que hay. 2. Colocar cada prenda en el su sitio correspondiente. 3. Expresarse de manera adecuada al comunicarse en grupo o con otra persona.
<p>Desarrollo</p>	<p>Breve explicación: antes de comenzar con la actividad, se les enseñará las distintas prendas de ropa que se pueden encontrar en su</p>

	<p>día a día y también en que parte del cuerpo se pone cada una. También, se les animará a contar experiencias vividas en casa con la ropa, si se visten solos, quien los viste, cuál es su ropa favorita, etc.</p> <p>Actividad: Vestimos a Pepe</p> <p>Durante esta actividad, se les dará a los niños un dibujo de un niño (Pepe) en el que en cada parte de su cuerpo se encuentre un velcro, por otro lado, se les entregará diferentes tipos de ropa (camiseta, pantalón, jersey, zapatos, calcetines, etc.) Los alumnos, por grupos de tres, deberán vestir a pepe en el menor tiempo posible, el grupo que antes vista a Pepe, deberá enseñárselo al profesor para ver si han puesto cada prenda de ropa en el sitio que corresponde de manera adecuada (anexo 2).</p>
Recursos	<p>Materiales: dibujo de Pepe plastificado, velcro y pizarra digital.</p> <p>Organizativos: aula de 3 años o aula de psicomotricidad.</p>

SESIÓN N°5	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario (días de la semana, días especiales). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: antes ahora-después, mañana-tarde-noche. 2. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales. 3. Estrategias que facilitan los intercambios en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: el contacto visual con el interlocutor, los gestos, los movimientos, la escucha atenta, el turno de diálogo y la alternancia. 4. Ajustar su movimiento al espacio como forma de expresión corporal libre, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.

Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diferenciar cada una de las estaciones, así como sus características. 2. Cooperar de forma adecuada en grupo.
Desarrollo	<p>Breve explicación: antes de comenzar con las actividades, se les enseñará las cuatro estaciones mediante una poesía. Después, se les mostrará cada una de las características que tiene cada estación mediante pictogramas.</p> <p>Actividad: Las estatuas de las estaciones</p> <p>Durante esta actividad, a los niños se les pondrá distintas canciones, ellos deben bailar por todo el espacio del aula, cuando se pare la canción, los niños deben quedarse tan quietos como si fuesen estatuas, después, se gritará el nombre de una estación, y, luego los niños deberán hacer algún gesto o alguna acción en el sitio en el que se reconozca la estación que se ha dicho, por ejemplo: (se grita la primavera; por lo que los niños deben hacer gestos de la primavera, como oler una flor, regar las plantas, etc.)</p> <p>Yincana</p> <p>Esta actividad, está relacionada con la anterior, en unas tablas plastificadas en las que incluye en cada una el nombre de cada estación los niños deberán de pegar con velcro unos pictogramas relacionados con características de las estaciones, los cuales deberán de buscar por toda la clase mediante pistas que vayan encontrando.</p> <p>Los alumnos se organizarán en grupos de tres para realizar este juego, deberán cooperar en conjunto y ayudarse unos a otros a encontrar las pistas.</p>
Recursos	<p>Materiales: tabla de las estaciones, pictogramas, velcro, pizarra digital, sobres y pistas.</p> <p>Organizativos: aula de 3 años o aula de psicomotricidad.</p>

5.7.1. Evaluación

Esta propuesta de intervención será evaluada mediante la observación activa del profesor recogida a través de un diario de clase en el que se establezcan las acciones más importantes de cada sesión propuesta. No obstante, también se utilizará un juego como otro método de evaluación calificado a través de una rúbrica mostrada a continuación:

SESIÓN N°6: EVALUACIÓN	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none">1. Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: narrativos (cuentos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, listas, notas y recetas), informativos (noticias, logotipos, cartas, anuncios), populares (adivinanzas y pareados). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.2. Analizar su actividad, estableciendo las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas3. Materiales plásticos y reciclables, colores, volúmenes, texturas, técnicas (garabateo, dactilopintura, rasgado, arrugado, modelado, extendido de pintura, estampación de huellas) y procedimientos plásticos. Respeto y cuidado de estos.4. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas de manera justificada y jugando con el propio cuerpo y con objetos.5. Los recursos básicos del cuerpo: expresión libre y experimentación de sentimientos, necesidades y emociones a través del gesto, del movimiento y la voz.6. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia

	<p>7. Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno y escuchar activamente.</p> <p>8. El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario (días de la semana, días especiales). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: antes ahora-después, mañana-tarde-noche.</p> <p>9. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.</p> <p>10. Estrategias que facilitan los intercambios en situaciones comunicativas que potencian el respeto y la igualdad: el contacto visual con el interlocutor, los gestos, los movimientos, la escucha atenta, el turno de diálogo y la alternancia.</p>
Objetivos	<p>1. Saber los conceptos y contenidos desarrollados hasta el momento (colores, números del 1 al 3, partes del cuerpo, etc.)</p>
Desarrollo	<p>Breve explicación: se explicará detenidamente a los niños en que va a consistir la actividad final, para ello, se les recordará oralmente, todos los contenidos que hemos llevado a cabo durante las anteriores sesiones, el reconocimiento de nombre, los colores, las partes del cuerpo, las prendas de ropa, las estaciones, etc. En el momento en el que todos los alumnos tienen claro los contenidos, se procederá a explicar el juego que se desarrolla a continuación.</p> <p>Actividad: “¿Quién es quién?”</p> <p>En esta actividad, se pretende afianzar todos los contenidos que se han ido aprendiendo y practicando durante las sesiones anteriores. Para ello, se elaborarán tres “¿Quién es quién?” adaptado con las fotos de cada uno de los niños y su nombre abajo. Estarán agrupados en grupos de cuatro personas y jugarán de dos en dos, dos niños realizarán las preguntas a los otros dos, como, por ejemplo: ¿Es rubia?, los otros dos alumnos deberán de responder y si lo es, se deberán de bajar las compañeras de clase que no sean rubias. Esta</p>

	actividad final, será evaluada a través de una rúbrica que se presentará ac continuación (anexo 3).
Recursos	Materiales: ¿Quién es quién? Adaptado. Organizativos: aula de 3 años.

A continuación, se muestra la rúbrica que se utilizará para evaluar el juego de “¿Quién es quién? “, con esto, se pretende concentrar más la información y no mezclar conceptos entre sí.

Contenidos	EXCELENTE	BUENO	ADECUADO	POCO
Colores	Sabe, identifica y nombra todos los colores básicos de manera correcta.	Sabe, identifica y nombra la mayoría de los colores básicos.	Sabe, identifica y nombra algunos de los colores básicos, aun que en ocasiones le cuesta diferenciarlos.	No identifica ninguno de los colores ni les nombra, les confunde entre sí.
Partes del cuerpo	Diferencia y nombra las partes del cuerpo básicas; cara, partes de la cara, cabeza, manos, pies, etc.	Diferencia y nombra la mayoría de las partes del cuerpo básicas.	Diferencia y nombra algunas de las partes del cuerpo básicas, confundiendo algunas con otras en diversas ocasiones.	No diferencia ninguna parte del cuerpo y mezcla las zonas donde ubicarlas.

Prendas de ropa	Reconoce y nombra las prendas de ropa y sabe identificar la parte del cuerpo donde se ubica cada una.	Reconoce y nombra las prendas de ropa y las sabe ubicar en el cuerpo en su mayoría.	Reconoce y nombra algunas prendas de ropa, tiene dificultad para ubicarlas en el propio cuerpo.	No reconoce ni nombra ninguna prenda de ropa, tampoco sabe ubicarlas en la parte del cuerpo indicada.
Estaciones	Diferencia e identifica las diferentes características de las cuatro estaciones del año.	Diferencia e identifica la mayoría de las características de las cuatro estaciones del año.	Diferencia e identifica algunas de las características de las cuatro estaciones del año, en ocasiones con dificultad.	No diferencia ni sabe identificar las características de las cuatro estaciones del año.
Actitud	Respeto las reglas marcadas por el profesor y cumple las normas del juego.	En ocasiones hay que recordarle las reglas marcadas por el profesor y a veces hay que recordarle las normas del juego.	Hay que recordarle de forma continuada las reglas marcadas por el profesor, así como explicarle de nuevo las normas de este.	No respeta las reglas marcadas por el profesor en ningún momento, ni tampoco cumple las normas del juego.

5.7.2. Reflexión de la propuesta

Esta propuesta de intervención no ha sido posible ponerla en práctica debido a la temporalización y los contenidos que hay en ella. No obstante, está diseñada para 13 alumnos de 3 años con los cuales ya he podido realizar otras actividades y programaciones propuestas, por lo tanto, estaba al tanto de sus necesidades, posibilidades, características, conocimientos y contenidos.

He tenido la oportunidad de observar, que este tipo de actividades lúdicas como son los juegos, favorecen el aprendizaje de los niños y les ayuda a mantener la atención, de lo cual carecen muchos de ellos en edades tempranas.

Los contenidos tratados durante toda la propuesta son contenidos básicos que se les enseña a los niños durante los primeros meses del primer curso, por lo que tienen que ser correctamente afianzados, ya que van a ser utilizados durante el resto de su vida. Además, no todos los niños obtienen el mismo desarrollo cognitivo, algunos avanzan más rápido, mientras que otros no, por eso siempre es bueno repasar cada poco tiempo este tipo de conceptos.

Uno de los aspectos más importantes para elaborar alguna actividad en un aula de Educación Infantil son las rutinas, los niños de edades tempranas requieren de una programación consolidada para poder llevar el transcurso de los días, por lo que también se pretende con esta propuesta, no sacarles de las rutinas encomendadas. Se realizará al acabar la asamblea, se realizarán las explicaciones que sea necesario en cada una de las sesiones y después comenzarán las actividades planteadas.

También, se debe dar importancia a las normas y reglas propuestas en clase y en el día a día del niño en general. Los niños en edades tempranas deben tener pautadas una serie de reglas de comportamiento y actitud. Por lo que, con el juego, se pretende que los niños establezcan unas normas y unas reglas, las cuales deben aplicarse también a la vida cotidiana con su familia y el resto de los niños.

6. CONCLUSIONES

En el presente trabajo, se ha explorado el impacto que causa el aprendizaje basado en el juego en la etapa de Educación Infantil, destacando así sus beneficios en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. A través de diferentes contrastes de información, se puede observar una mejora significativa en participación y en el disfrute que genera el aprendizaje basado en juegos (ABJ).

El juego es uno de los principales medios de aprendizaje en la primera infancia, ya que estos experimentan, crean e imaginan mediante este método desde edades tempranas. Uno de los muchos beneficios del juego, es la mejora del clima que provoca en las aulas, ya que, mediante este, se consigue la diversión, la cooperación entre iguales y el respeto de turnos.

Por otro lado, considero, siguiendo a (Rodríguez, 2015), que el objetivo del juego en la educación es poder aplicar la motivación en la enseñanza y el aprendizaje, mediante la incorporación de elementos, métodos y técnicas de juego. Este proceso, también fomenta la buena relación entre docentes y alumnado, lo que consigue una mejora en el proceso educativo.

Mediante la propuesta de intervención diseñada, se pretenden cumplir los objetivos iniciales de analizar la efectividad del aprendizaje basado en juegos y sus beneficios específicos, para así poder demostrar que los juegos educativos pueden mejorar habilidades clave como la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad en los niños de Educación Infantil (Mojena, 2018).

Se puede concluir que el juego es una de las mejores herramientas de aprendizaje para usar en el aula con los niños, desde la etapa de Educación Infantil hasta finalizar la Educación primaria, además, ayuda a centrar la atención y a motivar a los niños en los contenidos que se empiezan a dar en la escuela en edades tempranas, como lo son los 3 años. El primer año de colegio, para muchos niños es algo incómodo, ya que con esas edades lo normal es que extrañen mucho y que vean la escuela como algo muy grande y nuevo.

Es normal que los niños entren angustiados y tristes el primer día de colegio, son muchas emociones juntas y esto les crea una ansiedad de separación, tienen confusa la noción

temporal y por ello no saben si las personas que los ha llevado a la escuela volverán o no, por lo que se sienten inquietos con su ausencia (Orchinik, 2023).

Desde un inicio, quería enfocar el presente trabajo en el juego y su desarrollo en la mente del niño y en su forma de llevar a cabo los contenidos en el aula de forma más motivadora y divertida. Decidí realizarlo enfocado en niños de 3 años, porque creo que es muy buena edad para empezar a mostrar contenidos a los niños y que estos, desde el principio presten atención y aprendan con ilusión. Durante mi prácticum II, he podido observar una clase con niños de esa edad, por lo que también, quería aprovechar esa oportunidad, ya que conozco sus características, su forma de trabajar, sus rutinas y el desarrollo cognitivo de cada niño.

Por ello, el objetivo principal de este trabajo es elaborar una propuesta de intervención adaptada a niños de 3 años en la que el principal protagonista sea el juego como método de aprendizaje, así como fomentar este tipo de actividades en las aulas, ya que hemos podido ver la multitud de beneficios que tiene este tipo de técnicas en el desarrollo integral del alumno.

Para finalizar, me gustaría resaltar que este trabajo está abierto a cualquier mejora y cambio, los cuales, en función del cambio de la educación, este pueda evolucionar con ella, también cabe la posibilidad de adaptar la propuesta de intervención a otro tipo de necesidades educativas o a otro tipo de edades. Es muy interesante poder haberme enriquecido de toda la información que se ha encontrado para realizar este trabajo y de haber tenido la gran oportunidad de haber elaborado una propuesta la cual puede ponerse en práctica en el aula.

La educación esta en constante evolución, nosotros, como futuros maestros, debemos seguirla y cambiar con ella, se necesita entusiasmo, motivación y la atención del alumnado para que todo esto sea posible y pueda ser llevado a cabo con éxito.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Antón, M (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona.
- Ausubel, D. (1987) *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas, México, D.F.
- Camacho, Y. (2011) *Estilos y tipos de aprendizaje. Un problema contemporáneo de la educación*. Cuadernos de educación y desarrollo, vol 3, N°28. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/ced/28/csaa.htm>
- Castellanos, D (1999). *La comprensión de los procesos del aprendizaje: apuntes para un marco conceptual*. Centro de Estudios Educativos, ISPEJV, La Habana.
- López-Meneses, E. Cobos-Sanchiz, D. Molina-García, L. Jaén-Martínez, A. Martín-Padilla, A. (2020). *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa*. Octaedro. Recuperado de: <https://innovagogia.es/claves-para-la-innovacion-pedagogica-ante-los-nuevos-retos/>

- Meza, A. (2014). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 193-213. Recuperado de: <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/48/117>
- Molagero, C. (2018). *Aprendizaje Basado en el Juego en Educación infantil*. [Trabajo de FIN DE GRADO]. Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39184/TFG-G3806.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moscoso-Abad, M., García-Herrera, D., & Álvarez-Lozado, M., (2022). *Aprendizaje basado en juegos como estrategia didáctica en la carrera de Odontología*. 593. Digital Publisher CEIT, 7(4-2), 355-367. Recuperado de: <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1428>
- Mojena, Y. (2018). El diseño de videojuegos como estrategia pedagógica. Una propuesta para educación secundaria. [Trabajo de fin de máster]. Universidad de Cantabria. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/14438/MojenaWilceYolanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Orchinik, L. (2023). *Ansiedad de separación*. Nemours, Kids Health. Recuperado de: <https://kidshealth.org/es/parents/separation-anxiety.html>
- Palmero, Z. Rodríguez, A. (2022). El juego como hilo conductor de las situaciones de aprendizaje en la etapa de educación infantil. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de la Laguna. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/29185/El%20juego%20como%20>

[hilo%20conductor%20de%20las%20situaciones%20de%20aprendizaje%20en%20la%20etapa%20de%20Educacion%20Infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego)

Pyle, A. (2018). Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia. *Aprendizaje basado en el juego*. Recuperado de: <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>

Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. IN. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, V. 3, n. 1, (pp 29-50). Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>

Román, B. (2017). El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Cantabria. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sáez López, J.M. (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. ISBN: 978-84-362-7472-1. Editorial UNED. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=tipos+de+metodos+de+aprendizaje+&ots=fTC6J-kH8_&sig=jiek0a4D3RugEsajfO2sFusV8dc#v=onepage&q&f=false

Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa. ISBN: 978-607-32-1475-9. Editorial Pearson. Recuperado de: <https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>

The Lego foundation. UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

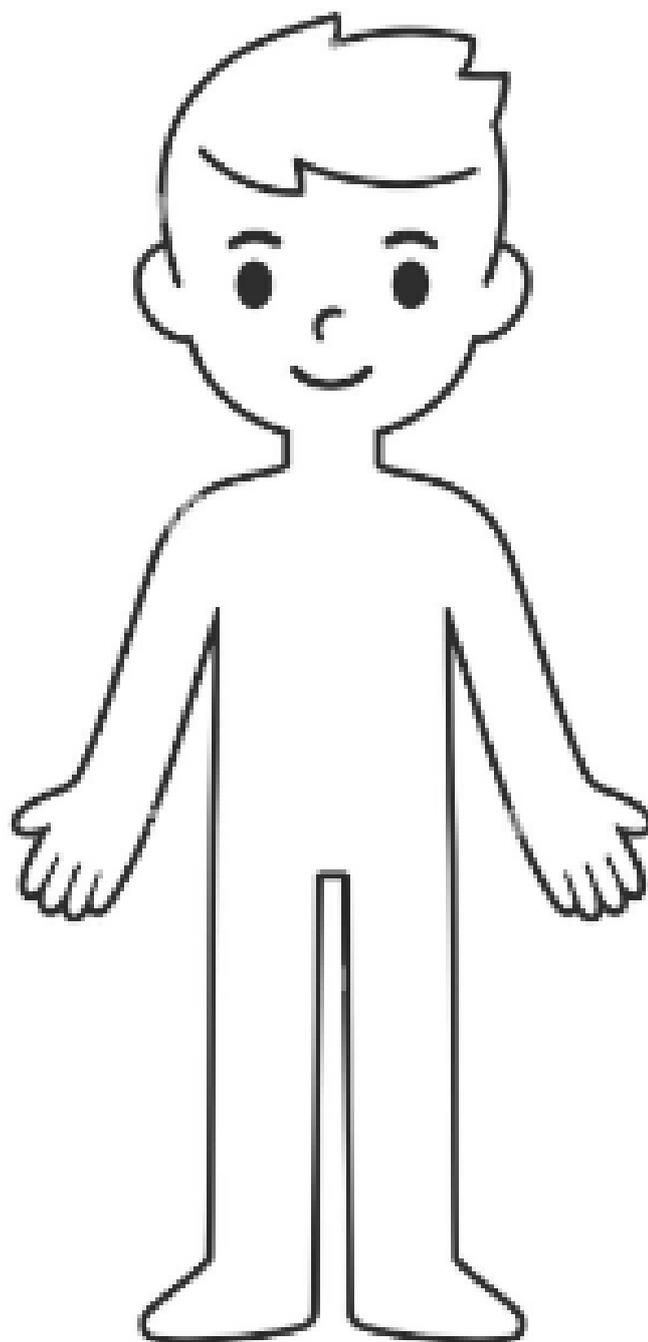
Whitebread, D. Neale, D. Jensen, H, Liu, C. Solis, S.L. Hopkins, E., Horsh-Pasek, K. Zoch, J. M. (2017). *El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia*. The LEGO Foundation, DK.

8. ANEXOS

Anexo 1. Temporalización de la propuesta

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

Anexo 2. Silueta Pepe





Anexo 3. Fotos de los niños para el quien es quien

