



Universidad
Católica
de Valencia
San Vicente Mártir

EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO.
PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN PARA LA
ENSEÑANZA DE LAS PARTES DEL CUERPO
EN EDUCACIÓN INFANTIL

Presentado por:

D^a. MATILDE RODRÍGUEZ PEIRÓ

Dirigido por:

D^a. BELÉN PALACIOS GRACIA

Burjassot, a 1 de julio de 2021

AGRADECIMIENTOS

El presente Trabajo Fin de Grado ha sido elaborado dedicándole la máxima entrega posible y contando con el apoyo de las personas que han estado a mi lado durante el proceso de realización del mismo.

Entre dichas personas me gustaría distinguir, en primer lugar, a mi directora, Belén, quien creyó en mí desde el principio y me ayudó con sus consejos e ideas. A lo largo del tiempo he podido contar con su soporte, dedicación y profesionalidad en todo momento.

Me gustaría remarcar el papel de mi familia. Ellos han sido mi gran fuente de motivación y fuerza para seguir adelante, gracias a ellos he tenido la oportunidad de cursar mis estudios. Les estaré eternamente agradecida por todo lo que han hecho por mí.

He de agradecer también el apoyo incondicional de mis amistades más cercanas, siempre han sabido entender cuáles eran mis prioridades y hacerme saber lo orgullosos que están de mí.

Cabe destacar también la labor de aquellos docentes de los que he tenido la gran suerte de aprender en estos cuatro años. Todos ellos representan el mejor modelo de profesionales que podría tener. Gracias a su vocación la docencia es tan trascendental.

A todas estas personas que me han visto evolucionar y sacar lo mejor de mí, gracias. Es un placer decir que sin vuestro apoyo no lo hubiera conseguido.

¡Muchas gracias!

ÍNDICE DE CONTENIDOS

0.	RESUMEN/ RESUM/ ABSTRACT	8
1.	JUSTIFICACIÓN	11
2.	OBJETIVOS	14
3.	METODOLOGÍA	15
4.	MARCO TEÓRICO	17
4.1	El Juego y el Desarrollo Humano	17
4.1.1	El Concepto de Juego y Jugar	17
4.1.2	El Papel del Juego en el Desarrollo del Niño de Educación Infantil	21
4.2	Tipologías de Juegos	24
4.2.1	En Función del Grado de Comunicación y la Conducta Prosocial	25
4.2.2	En Función de la Creatividad	26
4.2.3	En Función de la Dimensión Individual/Social	27
4.2.4	En Función del Elemento Cognitivo y Social	28
4.2.5	En Función de las Reglas Establecidas	30
4.3	El Juego en la Etapa de Educación Infantil	31
4.3.1	Beneficios del Juego en el Aula	31
4.3.2	El Rol del Docente	32

4.4 El Aprendizaje Basado en el Juego	34
4.4.1 Características Principales de la Metodología	34
4.5 Legislación	35
5. PROPUESTA DIDÁCTICA	38
5.1 Objetivos	39
5.2 Contenidos y Criterios	40
5.3 Sesiones	41
5.3.1 Sesión 1	42
5.3.2 Sesión 2	44
5.3.3 Sesión 3	46
5.3.4 Sesión 4	48
5.3.5 Sesión 5	50
5.3.6 Sesión 6	52
5.3.7 Sesión 7	53
5.3.8 Sesión 8	55
5.3.9 Sesión 9	56
5.3.10 Sesión 10	58
5.4 Evaluación de la Propuesta	63
6. CONCLUSIONES	65
7. REFERENCIAS	67

8. ANEXOS	70
Anexo 1: Material sesión 1 (ejemplo de puzles)	70
Anexo 2: Material sesiones 2 y 4	71
Anexo 3: Material sesión 2 y 5 (ejemplo flashcards)	72
Anexo 4: Material sesión 3	73
Anexo 5: Material sesión 5 (muestra de Checklist)	74
Anexo 6: Material sesión 6	75
Anexo 7: Material sesión 6	76
Anexo 8: Material sesión 10 (muestra de cartón del bingo)	77
Anexo 9: Material sesión 10 (ejemplo de tarjetas memory)	78
Anexo 10: Material sesión 10 (muestras fichas de dominó)	79
Anexo 11: Material sesión 10 (ejemplo de tarjetas quien es quien)	80
Anexo 12: Material sesión 10 (muestra de adivinanzas)	81
Anexo 13: Rúbrica evaluación de los alumnos	82
Anexo 14: Diana autoevaluación de los alumnos	83
Anexo 15: Evaluación de la entrevista personal (ejemplo de tabla)	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Criterios y contenidos de la propuesta.* 40

Tabla 2. *Temporalización de la propuesta.*..... 41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Los 42 fundamentos para la diversión de Radoff.*..... 22

Figura2. *Tipos de juego.* 24

0. RESUMEN/ RESUM/ ABSTRACT

RESUMEN

Los cambios que estamos viviendo a causa de la globalización hacen de la escuela uno de los espacios más relevantes en el que se forma a las personas que van a cambiar el futuro. Dada esta premisa, el modo de transmitir las enseñanzas y prácticas de la escuela son de especial importancia de cara a la enseñanza de diversas dimensiones de los alumnos, como se podrá ver en este trabajo. Teniendo en cuenta esta situación desde el ámbito educativo se han buscado nuevas herramientas, recursos y metodologías para engrandecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y con ello su desarrollo. Por consiguiente el presente Trabajo Fin de Grado aborda profundamente el término juego y la metodología llamada Aprendizaje Basado en el Juego, concretamente en Educación Infantil. Esta aplicación metodológica trata de aprovechar el elemento motivador intrínseco del juego para transmitir conocimientos y valores a los alumnos de una manera más transversal e interdisciplinar. Asimismo el ABJ resulta ser una metodología muy interesante para que las propuestas didácticas elaboradas por los docentes sean más significativas y se puedan adaptar a las necesidades de los alumnos destinatarios de la misma. La puesta en práctica de todos los conocimientos teóricos se ponen en funcionamiento a partir de una propuesta, utilizando principalmente principios relacionados con el Aprendizaje Basado en el Juego. Dicha propuesta se implementará en el segundo ciclo de Infantil, en particular en el segundo curso, con el fin de enseñar nociones básicas para conocerse a sí mismos y desarrollar su autoconcepto.

Palabras clave: juego, motivación, aprendizaje significativo, Aprendizaje Basado en el Juego, Educación Infantil.

RESUM

Els canvis que estem vivint a causa de la globalització fan de l'escola un dels espais més rellevants en el qual es formen a les persones que canviaran el futur. Donada aquesta premissa, la manera de transmetre els ensenyaments i pràctiques de l'escola són d'especial importància de cara a l'ensenyament de diverses dimensions dels alumnes, com es podrà veure en aquest treball. Tenint en compte aquesta situació des de l'àmbit educatiu s'han buscat noves eines, recursos i metodologies per a engrandir el procés d'ensenyament-aprenentatge dels alumnes i amb això el seu desenvolupament. Per consegüent el present Treball Fi de Grau aborda profundament el terme de joc i la metodologia anomenada Aprenentatge Basat en el Joc, concretament en Educació Infantil. Aquesta aplicació metodològica tracta d'aprofitar l'element motivador intrínsec del joc per a transmetre coneixements i valors als alumnes d'una manera més transversal i interdisciplinària. Així mateix l'ABJ resulta ser una metodologia molt interessant perquè les propostes didàctiques elaborades pels docents siguen més significatives i es puguin adaptar a les necessitats dels alumnes destinataris d'aquesta. La posada en pràctica de tots els coneixements teòrics es posen en funcionament a partir d'una proposta, utilitzant principalment principis relacionats amb l'Aprenentatge Basat en el Joc. Aquesta proposta s'implementarà en el segon cicle d'Infantil, en particular en el segon curs, amb la finalitat d'ensenyar nocions bàsiques per a conèixer-se a si mateixos i desenvolupar el seu autoconcepte.

Paraules clau: joc, motivació, aprenentatge significatiu, Aprenentatge Basat en el Joc, Educació Infantil.

ABSTRACT

The changes we are experiencing due to globalization make school one of the most relevant spaces in which people are trained who are going to change the future. Given this premise, the way of transmitting the teachings and practices of the school are of special importance in the face of teaching different dimensions of the students, as can be seen in this work. Taking this situation into account, from the educational field, new tools, resources and methodologies have been sought to enhance the teaching-learning process of students and with it their development. Therefore, this End-of-Degree Project deeply addresses the term game and the methodology called Game-Based Learning, specifically in Early Childhood Education. This methodological application tries to take advantage of the intrinsic motivating element of the game to transmit knowledge and values to the students in a more transversal and interdisciplinary way. Likewise, the ABJ turns out to be a very interesting methodology so that the didactic proposals elaborated by the teachers are more meaningful and can be adapted to the needs of the students who are receiving it. The implementation of all theoretical knowledge is put into operation from a proposal, mainly using principles related to Game-Based Learning. This proposal will be implemented in the second cycle of Infant, particularly in the second year, in order to teach basic notions to know themselves and develop their self-concept.

Keywords: game, motivation, deep learning, Game Based Learning, Early Childhood Education.

1. JUSTIFICACIÓN

La temática escogida para el presente trabajo de fin de grado, el Aprendizaje Basado en el Juego, resulta de especial importancia en la etapa de la primera infancia (0-5 años). El juego es transversal e interdisciplinar y favorece la socialización y la iniciativa en los participantes (Ripoll, 2016).

A lo largo de la carrera de Magisterio en Educación Infantil, cursada en el Plan de Innovación Metodológica de Magisterio, se combinan de manera eficaz la teoría y la práctica, facilitando a los alumnos gran cantidad de situaciones y contextos en los que poder entrenarse en la práctica docente. En muchas de estas ocasiones durante la formación recibida, ha quedado patente la importancia de imprimir un enfoque lúdico al aprendizaje.

La línea temática del presente trabajo es fruto de las observaciones que he podido extraer de mi experiencia en las prácticas al ser testigo de primera mano del extraordinario efecto que tiene en los alumnos aprender jugando.

Por otra parte, en el Decreto de Educación Infantil se destaca el papel que tiene el juego como elemento potenciador de su autoestima, las relaciones sociales y el desarrollo cognitivo de los alumnos.

A lo largo de este trabajo se revisarán las principales teorías que refuerzan este argumento. También se describirán los principales elementos implicados en el aprendizaje basado en el juego, así como sus características principales. Se tratarán los distintos aspectos relacionados con el juego, como el papel que éste tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, los tipos de juego según el área que se quiera desarrollar o según la edad que tenga el niño, qué conlleva aprender jugando o los beneficios del juego en los niños, tanto a nivel físico como psíquico.

Durante muchos años, el juego perdió valor como vehículo de aprendizaje y ganó peso la opinión de que el juego únicamente se debe en práctica durante el tiempo libre para buscar la propia diversión. Incluso las aulas de infantil se llenaron durante una larga temporada de fichas y actividades regladas e idénticas para todos los alumnos. En cambio, la finalidad del juego es más trascendental que el aspecto nombrado anteriormente dado que su fin último es incentivar el desarrollo afectivo-emocional, social y la creatividad de los niños (Garaigordobil, 2016) y afortunadamente desde hace unos años, diferentes líneas de trabajo y corrientes están incorporando de nuevo el juego a las aulas, no sólo de infantil, de donde nunca desapreció del todo, sino también a primaria.

En la actualidad con el objetivo de recuperar el principio original del juego es necesario investigar y seguir haciendo aportaciones para la comunidad educativa y asimismo ser conscientes de los numerosos beneficios que tiene el juego en el desarrollo de los alumnos. En el presente trabajo se pretende profundizar en aquellas cuestiones más directamente relacionadas con el aprendizaje basado en el juego, aprender sus características principales, los diferentes recursos, experiencias y claves para implantar esta metodología en Educación Infantil, entre otras cosas. Todo lo dicho anteriormente se evidencia a través del marco teórico, fruto de la revisión bibliográfica realizada, además de la elaboración de una propuesta didáctica que respeta los ritmos de los niños y que ha sido pensada para ser adaptada a las necesidades de esta etapa.

Dicha propuesta está dirigida a alumnos de 4 años, siguiendo los principios que caracterizan el aprendizaje basado en el juego, e introduciendo elementos característicos de esta metodología, así como distintas actividades para desarrollar los contenidos del área de “Conocimiento de sí mismo y la autonomía personal” en Educación Infantil.

La intención es que esta propuesta pueda servir como recurso para todos aquellos docentes que quieran poner en práctica el aprendizaje basado en el juego en su aula de Infantil. Esta propuesta no ha sido llevada a la práctica en la realidad, pero ha sido diseñada teniendo en cuenta numerosas experiencias vividas en estos cuatro años de prácticas y los conocimientos adquiridos de la mano de los docentes de la Universidad Católica de Valencia.

2. OBJETIVOS

Objetivo general

Elaborar una propuesta didáctica dirigida al docente de Educación Infantil que quiera introducir la metodología Aprendizaje Basado en el Juego en el aula.

Objetivos específicos

- Analizar las aportaciones de autores relevantes sobre el Aprendizaje Basado en el Juego.
- Profundizar en el concepto de Aprendizaje Basado en el Juego, sus características y su relevancia como vehículo de aprendizaje en las aulas Educación Infantil.
- Analizar y comparar los diferentes tipos de juego en función del desarrollo que se pretenda fomentar en los alumnos.

3. METODOLOGÍA

Para efectuar el siguiente Trabajo Fin de Grado se ha utilizado una metodología cualitativa, dado que se ha partido de las teorías y análisis de distintos autores especializados en el objeto de estudio del trabajo.

En primer lugar, se ha empleado un enfoque analítico ya que para realizar este trabajo y concretamente el marco teórico, el punto de partida han resultado ser fuentes primarias como: libros, artículos publicados en revistas referentes en el ámbito educativo, bases de datos y repositorios de obras digitalizadas como Google academic, Dialnet, Redalyc, entre otras. A partir de este enfoque se ha reflexionado y meditado sobre la relevancia del juego y particularmente la metodología Aprendizaje Basado en el Juego en el aula.

En segundo lugar, se ha utilizado un enfoque inductivo, ya que, partiendo de los estudios y actividades planteadas se ha sopesado la necesidad de elaborar una propuesta didáctica, a modo de guía para ofrecer así una serie de pautas para el docente de Infantil, a introducir como metodología en el aula, de modo que el clima en el aula sea óptimo y se produzca un aprendizaje significativo en los alumnos.

En relación con la propuesta práctica, se ha utilizado un enfoque descriptivo, dado que se plantean una serie de sesiones y actividades que el docente puede realizar en un aula siguiendo las preferencias, gustos, motivaciones, necesidades y exigencias del grupo de alumnos destinatarios de la misma.

Previamente a la selección del tema se llevó a cabo una lluvia de ideas; consecuentemente se analizaron y examinaron diferentes fuentes de información de naturaleza primaria y secundaria, para de este modo saber y conocer más sobre el objeto de estudio del trabajo.

Por último, todos los datos, contenidos y referencias teóricas proporcionadas en el marco teórico se ven reflejados en la propuesta práctica, ya que las características principales y las implicaciones del ABJ han sido empleadas como hilo conductor para diseñar y llevar a cabo dicha propuesta como pauta para los docentes de Educación Infantil.

Durante la realización del trabajo se ha cumplido de manera estricta un calendario de plazos pactado previamente con la directora del trabajo.

También se ha realizado una cuidadosa organización de la información recopilada con el objeto de facilitar el logro de los objetivos, así como la elaboración de los distintos apartados del índice.

Cada parte del trabajo se ha sometido a diferentes revisiones con la doble intención de mejorar la redacción y la coherencia interna por una parte y por otra, alejarlo lo máximo posible del trabajo realizado para Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

En este apartado se pretende aportar la base científica y los conocimientos teóricos a partir de los cuales se sustentará la propuesta práctica a exponer posteriormente. Se distinguen dos bloques diferenciados por su contenido y naturaleza. En primer lugar, se presentará la fundamentación teórica relacionada directamente con el concepto del juego y sus características principales en la etapa de Educación Infantil. En segundo lugar, se profundizará concretamente en la metodología conocida como Aprendizaje Basado en el Juego (en adelante “ABJ”). Todo ello estará vinculado con la propuesta, con el objetivo de garantizar que el aprendizaje de los alumnos sea significativo.

4.1 El Juego y el Desarrollo Humano

4.1.1 El Concepto de Juego y Jugar

Es bien conocida por todos los educadores la importancia que tiene el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas. Aunque tradicionalmente ha existido en la realidad de las aulas una tendencia hacia la falta de confianza y credibilidad vinculada con la relación causa-efecto existente entre el juego y el aprendizaje significativo del niño.

Existen numerosas definiciones sobre el término que se va a tratar, pero Menses Montero y Monge Alvarado (2001) destacan que “el juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral”(p. 123)

Por ello el juego es considerado un instrumento clave para que el aprendizaje planteado en el aula sea motivador y vaya dirigido a las tres dimensiones del niño, la dimensión física, la psíquica y la espiritual (Leyva, 2011).

Por otra parte, no debe pasar por alto que jugar es un derecho, recogido en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño “los Estados Parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” firmado por las Naciones Unidas y en vigor desde 1990.

Jugar tiene innumerables finalidades. Floría (2015) destaca su papel como transmisor de valores éticos como son el compañerismo, el respeto, la empatía, la importancia de compartir o el modo de resolver los conflictos de una manera constructiva a través del diálogo.

Asimismo, Garaigordobil (2016) afirma que el juego tiene “una función terapéutica, ya que con estas experiencias de juego se intenta integrar socialmente a niñas y niños que presentan dificultades en la interacción con sus compañeros y/o dificultades en otros aspectos de su desarrollo” (p. 19)

Antes de seguir profundizando en el concepto, resulta conveniente realizar una distinción entre “juego” y “jugar”. Borrás (2015) explica que:

El primero implica un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia metas discretas y resultados, es por lo tanto algo cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real (...) involucrándole. Por otro lado, jugar es libertad, pero dentro de unos límites, se basa en el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse (p.4).

También resulta conveniente para entender en profundidad el concepto, abordar los cinco elementos definitorios por excelencia del juego que nos presenta Garaigordobil (2016). Ya que para comprender qué conlleva este concepto en sí mismo es clave conocer las bases sobre las cuales se sustenta.

- El juego produce **placer**, si no se genera esta sensación en el jugador no se hablaría de juego.
- El juego es **libre**, es decir el jugador es quien decide libremente a qué juega, cómo (reglas) y con quien juega sin aceptar modificaciones externas de ningún tipo.
- El juego es un **proceso**, no tiene final establecido ya que las motivaciones y adaptaciones que ofrece parecen ser inagotables.
- El juego es **ficticio**, permite a los jugadores ser todo lo que su imaginación les permita ser, hacer “como si”, otorgarles vida a objetos inanimados, cambiar la finalidad de utensilios, etc.
- El juego es **serio** ya que tiene la función de conformar la personalidad de los niños, de desarrollar destrezas que marcarán su futuro, enriquecer su autoestima y transferir cultura a través de los juegos tradicionales que se transmiten de generación en generación.

Del mismo modo Garaigordobil (2016) destaca que el juego en Educación Infantil se apoya y refuerza a través de una serie de dimensiones, que pueden estar presentes o no dependiendo del contexto, del ambiente y del jugador, siendo estas dimensiones las siguientes:

- **Libertad.** Como ya hemos dicho anteriormente, los jugadores, en este caso los niños, son quienes eligen libremente el juego, las reglas, el número de jugadores, etc. Sin que personas ajenas al juego interactúen realizando modificaciones sobre el mismo.
- **Voluntariedad.** El niño es quien toma la decisión de participar o no en el juego, no se trata de una actividad obligatoria.

- **Diversión.** Este es uno de los elementos esenciales para que se hable de juego, durante el periodo de tiempo que se juega se generan en los niños innumerables sensaciones, pero sin duda el disfrute del juego es la más relevante para ellos.
- **Autonomía.** Los usuarios del juego son los encargados de tomar las decisiones vinculadas a la progresión del mismo, siendo ellos los responsables de su evolución decidiendo cuando acaba.
- **Objetivo.** Dependiendo del tipo de juego que se esté llevando a cabo la finalidad será una u otra como veremos posteriormente.
- **Motivación intrínseca.** Los motores que mueven el juego son las necesidades de los propios niños, es decir jugar para disfrutar.
- **Reto.** El reto, así como la sorpresa son otros dos elementos que actúan como motivaciones para participar en el juego.
- **Normas y reglas.** Pueden estar presentes o no, estar pactadas por los jugadores con antelación, establecerse mientras se juega o simplemente estar establecidas por el creador o fabricante de dicho juego.

Después de hablar sobre el juego como concepto, a continuación, conoceremos qué papel tiene el juego en relación con el desarrollo del niño en la etapa que comprende la Educación Infantil.

4.1.2 El Papel del Juego en el Desarrollo del Niño de Educación Infantil

La etapa de la primera infancia comprende desde el nacimiento del niño hasta los ocho años. Concretamente la Educación Infantil forma parte de esta etapa, por ello el correcto desarrollo de los niños es trascendental así que se prestará especial atención a las funciones del juego en dicha etapa (Gallardo López Y Gallardo Vázquez, 2018).

Dependiendo del autor clásico que se consulte, la perspectiva acerca de la importancia del juego cambia. Vigotsky (1985) centraba su atención principalmente en lo relacionado con la imaginación y en el aprendizaje simbólico. Freud recalca la relevancia del juego como eje para la resolución de conflictos, mientras que Blanch y Guibourg (2016) recogen las palabras de Piaget quien destacaba “que el juego está limitado por las capacidades cognitivas del niño, pero, a la vez, permite que el niño se desarrolle y progrese de forma relajada y placentera” (p.58).

Autores como Shaffer y Kipp (2007) al igual que Parten (1932), ponen su foco en la importancia de la estimulación de las habilidades sociales a través del juego. Berlyne (1960) centra principalmente en el desarrollo de varios aspectos como la sorpresa, la novedad, la curiosidad y la exploración de los niños. Mientras que Jon Radoff (2011) destacó el papel de la diversión en relación con el juego estableciendo 42 fundamentos para la diversión (**Figura 1**). Es necesario tener en cuenta estos fundamentos si se pretende poner en práctica una propuesta en el aula basada en el juego a largo plazo.

Figura 1. *Los 42 fundamentos para la diversión de Radoff*



Fuente: Elaboración propia

Otros autores como Daniel Pink (2010) destacaron el papel de la autoestima para poder participar en el juego, la libertad y la curva de aprendizaje de los juegos mientras que Reiss (2003) recalcó la importancia del reto y la motivación, este mismo autor determinó 16 motivaciones fundamentales para que el juego tenga éxito dentro del aula como vehículo transmisor de aprendizaje.

A través del juego se fomentan en el niño numerosas áreas, destrezas y capacidades. Garaigordobil (2016), destaca en primer lugar el **desarrollo psicomotor** ya que los esquemas motores previos que tiene el niño van evolucionando a base de repetición y práctica. Se trabajan tanto la motricidad fina como la gruesa, el control del cuerpo, la autopercepción, los sentidos, el

equilibrio, la psicomotricidad, la lateralidad, o la direccionalidad, entre otras habilidades.

En segundo lugar, relacionado con **desarrollo intelectual** también se observa la importancia del juego, ya que con esta práctica se estimulan diferentes tipos de pensamientos como el pensamiento motor, el simbólico representativo, el pensamiento flexivo (capacidad de razonar) o el pensamiento el abstracto. Según Molaguero (2019) a través del juego “el niño es capaz de ir construyendo la realidad, buscando una explicación a lo que sucede a su alrededor, así como diferenciar entre lo subjetivo y lo objetivo, lo real y lo fantástico y lo concreto de lo abstracto” (p. 22), esto es conocido como descentramiento cognitivo.

Otra de las áreas que se fomenta con el juego es la **sociabilidad** ya que jugando los niños se comunican entre ellos, se crean grupos sociales entre iguales, tienen que seguir reglas para adaptarse al juego, cooperan entre ellos, desarrollan estrategias a base del ensayo error para socializar con los demás y aprenden a “vivir” en democracia dentro del grupo social que se ha creado en el aula (López Chamorro, 2010).

Por último, en cuanto al **desarrollo afectivo-emocional** el juego resulta fundamental para el control de los instintos y las emociones más primarias como pueden ser la rabia, la agresividad, la frustración o la competitividad. Controlar las emociones es clave para el correcto desarrollo de su salud mental y personalidad (López Cassà, 2005).

Como hemos comprobado, la práctica regular del juego conlleva numerosos beneficios para el desarrollo integral del niño. Partiendo de este enfoque, podemos encontrar diferentes tipos de juego presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje que pasamos a revisar a continuación.

4.2 Tipologías de Juegos

Hacer una clasificación de los distintos tipos de juegos es complejo ya que se trata como hemos dicho de una actividad transversal que no puede ser delimitada de una manera clara y precisa.

Son muchos los tipos de juegos que se pueden llevar al aula de Educación Infantil, por ello se van a diferenciar cinco grandes bloques que, aunque estén directamente relacionados, se distinguen entre sí (**Figura 2**).

Figura2. *Tipos de juego.*



Fuente: Elaboración propia.

4.2.1 En Función del Grado de Comunicación y la Conducta Prosocial

Este primer bloque se caracteriza por el desarrollo de procesos relacionados con la comunicación. Pueden ser de diferentes tipos y tener distintas finalidades estimulando así la expresión de sentimientos y emociones, la escucha activa, resolución de conflictos y el proceso de negociación. Dentro de este primer bloque destacamos de la mano de Garaigordobil (2016) los siguientes tipos de juegos:

- **Juegos de comunicación y de cohesión grupal.**

Tienen por finalidad el fortalecimiento de las relaciones sociales. Creando puntos de unión más abiertos y cercanos, la atención activa y la estimulación de la pertenencia a un grupo social bien definido.

- **Juegos de ayuda y confianza.**

Este tipo de juego genera que los alumnos se ayuden mutuamente. El elemento de ayuda al otro servirá como propuesta para proseguir el juego, promoviendo así la solidaridad y mejorando la relación entre los miembros de dicho grupo. Además de fomentar la respuesta positiva, la observación y mejorar la imagen que cada uno tiene de sí mismo y con ello la autoestima y el auto concepto.

- **Juegos de cooperación.**

Este tipo de juego promueve que los alumnos se ayuden mutuamente para conseguir un objetivo común, ya que si no colaboran conjuntamente no podrán llegar al final del juego. De esta manera se supera la competitividad ya que fomentan la participación, la aceptación, la cooperación y el compañerismo.

4.2.2 En Función de la Creatividad

Este segundo bloque se caracteriza principalmente por el fomento de la creatividad y la imaginación de los niños, desarrollando la discriminación entre lo que es real de lo que no lo es (Garaigordobil, 2016). Destacan los siguientes:

- **Juegos de creatividad verbal.**

Este tipo de juego se caracteriza principalmente por el fomento del lenguaje oral a través de procesos de comunicación en los que los alumnos tienen que razonar y crear con palabras teniendo en cuenta la fluidez, la flexibilidad, el grado de originalidad y la coherencia.

- **Juegos de creatividad dramática.**

Estos juegos se desarrollan mediante actividades de dramatización, en las que los alumnos tienen que manifestarse, estimulando la libre expresión para lograr un equilibrio a nivel emocional. El objetivo principal de este tipo de juego no es que la dramatización esté bien hecha sino lograr que los alumnos participen de manera activa y se muestren con naturalidad y libertad a través de los personajes.

- **Juegos de creatividad gráfico-figurativa.**

Este tipo de juego se ejecuta a través de la pintura y el dibujo por parejas o en pequeño grupo. De esta manera se fomenta principalmente la cooperación, la comunicación para trabajar conjuntamente, la creatividad, coordinación óculo- manual y la psicomotricidad fina.

- **Juegos de creatividad plástico-constructiva.**

Estos juegos tienen como producto final una construcción que tendrá que ser elaborada por todos los integrantes del grupo promoviendo que el grupo se ponga de acuerdo sobre qué van a construir, con qué materiales y cómo. Además, fomentan la utilización de la comunicación verbal, la escucha activa, el respeto de los turnos de palabra, la colaboración y el proceso de

toma de decisiones.

4.2.3 En Función de la Dimensión Individual/Social

Este tercer bloque diferencia los tipos de juego que Parten (1932) distinguió según el nivel de participación de los alumnos en la actividad, diferenciando así los juegos menos participativos y con menos complejidad cognitiva a los más participativos y con más complejidad a nivel cognitivo:

- **Juego desocupado.**

En este tipo de juego el alumno puede participar de dos maneras, la primera es deambulando por el aula sin saber qué hacer, es decir si participar en el juego o no, parece activo, se mueve, pero sin un objetivo claro y la segunda es actuar únicamente como observador externo del juego del resto de compañeros.

- **Juego individual.**

En este caso el niño sí participa en el juego, pero él solo, es decir está totalmente inmerso y centrado en su propio juego sin participación de ninguna otra persona.

- **Juego del espectador.**

En este tipo de juego el papel del niño es de observador externo. Mientras un grupo de compañeros juega, el niño está a su lado observando el juego, pero sin pretensión de participar, es como si a través de la observación aprendiera cómo se juega.

- **Juego paralelo.**

Este tipo de juego es uno de los que más se dan en la etapa de Educación Infantil, se da cuando parece que un grupo de niños juegan entre ellos, pero realmente no interactúan ni intervienen unos en el juego de otros.

- **Juego asociativo.**

En este caso nuevamente los niños juegan cada uno a su juego sin influir en el de los demás compañeros, pero sí interactúan únicamente para compartir juguetes u otros objetos, esta interacción no tiene una meta común.

- **Juego cooperativo.**

En este tipo de juego los niños interactúan entre ellos, juegan en grupo de manera cooperativa para lograr unos fines comunes a todos los participantes, juegan de manera muy coordinada ya que el hilo conductor de su juego es una historia inventada por ellos mismos a medida que juegan y cada uno tiene un rol predeterminado.

4.2.4 En Función del Elemento Cognitivo y Social

Este cuarto bloque se diferencia los tipos de juego que Bergen (1988) distingue según los elementos cognoscitivos y sociales:

- **Juego sensorio-motor.**

Este tipo de juego es uno de los que primero aparecen en el proceso de desarrollo de los niños, se da cuando el niño repite aquellos movimientos que le resultan agradables y es a partir de estos mismos movimientos cuando aprende otros nuevos que le permitirán manejar objetos de diferentes características para así familiarizarse con ellos.

- **Juego de descubrimiento.**

En este caso el niño al principio juega a descubrirse a sí mismo, juega con sus dedos, con sus manos y pies y a medida que va siendo más autónomo en cuanto a movimientos se refiere empieza a querer descubrir el entorno que le rodea.

- **Juego manipulativo y experimental.**

Después de descubrir el entorno que le rodea y los objetos que hay en él, aprende a divertirse con aquello que ha descubierto manipulándolo sin una meta concreta, simplemente por el placer que le genera la experimentación.

- **Juego de falda.**

Este tipo de juego desarrolla los vínculos entre el niño y los padres, desarrollando así unas habilidades y destrezas clave para el desarrollo del propio niño como pueden ser el lenguaje o las emociones.

- **Juego de práctica.**

Este juego está íntimamente ligado con la relación causa-efecto, ya que el niño disfruta y aprende repitiendo una y otra vez una actividad para así poder empaparse de todo el aprendizaje que le ofrece el juego a distintos niveles como el cognitivo, el emocional y el motor.

- **Juegos de construcción.**

Se dan cuando el niño centra todo su interés en construir con diferentes materiales y formas geométricas para después deshacer la construcción y volver a empezar, adquiriendo destrezas básicas para la construcción como la lateralidad, equilibrio y la concepción de su propio cuerpo.

- **Juego simbólico.**

Este juego se da cuando el niño es capaz de relacionar a personas u objetos con características y propiedades diferentes a las que en realidad presentan, es decir, una cuchara pasa de ser un instrumento para comer a ser una varita mágica o un termómetro. Además los niños actúan “como si”, esto se da cuando recrean experiencias y situaciones que han vivido u observado, por ejemplo cuando juegan a papás y mamás imitan lo que ellos experimentan en

casa.

- **Juegos sociales.**

De estos juegos ya se ha hablado anteriormente, pero se caracterizan principalmente por estar muy presentes en la etapa de Infantil en la que los niños juegan en grupo pero cada uno tiene su propio rol.

- **Juego constructivo.**

Este tipo de juego es el que con el tiempo sustituye al juego de práctica y se da cuando el niño construye o crea con una meta, es decir el niño de manera autorregulada construye algo o solventa problemas que se le plantean.

4.2.5 En Función de las Reglas Establecidas

Según Molaguero (2019) en este quinto y último gran bloque se distinguen dos tipos de juegos:

- **Juegos no reglados.**

Son aquellos que están más directamente relacionados con las acciones que surgen de manera espontánea de los propios niños que participan en el mismo. Se caracterizan por no ser de gran dificultad y no tener un objetivo claro.

- **Juegos reglados.**

Se dan después de superar la etapa marcada por los juegos sin reglas. Estos presentan un grado de dificultad mayor y destacan por tener normas claras, aspecto que hace que el juego sea dirigido y tenga un objetivo claro. Además, se distinguen de los anteriores por, en palabras de Molaguero (2019) “dificultar su proceso haciendo que busque estrategias de resolución dentro de las normas marcadas” (p. 11).

Dentro de este tipo de juegos se pueden dar principalmente tres tipos de situaciones:

1. Las reglas están pactadas por todos los jugadores antes de iniciar el juego.
2. Las reglas son establecidas mientras tiene lugar el juego pudiendo ser modificadas a medida que avanza el mismo.
3. Las reglas son establecidas previamente por los diseñadores del juego en cuestión.

4.3 El Juego en la Etapa de Educación Infantil

A continuación, conoceremos otros aspectos relevantes a la hora de introducir el juego en el aula, como por ejemplo, el papel que tiene el docente o los beneficios del juego al ser puesto en práctica dentro del aula.

4.3.1 Beneficios del Juego en el Aula

Después de conocer los rasgos definitorios acerca del juego hablaremos sobre las ventajas que ofrece cuando es introducido dentro del aula.

En primer lugar destacaremos que el juego es interdisciplinar y transversal, estimula en el niño la creatividad e imaginación motivándolo, generando en él predisposición para participar en cualquier otra actividad mientras se divierte y disfruta con otros niños facilitando que se integre y socialice en el grupo aula, pero con las normas del juego como guía (Cruz, 2014).

En segundo lugar, jugar potencia la autonomía de niños y niñas ya que ellos mismos son los encargados de iniciar el juego y establecer las reglas del mismo, generando un aprendizaje motivado por su propia exploración propiciando que se conozcan más a ellos mismos y la realidad que les rodea (Solís García, 2019).

Por otra parte, la observación del juego les permite a los docentes conocer más a sus alumnos, generar en ellos aprendizajes más significativos y como destaca Edo (2016) a nivel grupal “jugar juntos crea lazos y vínculos especiales, (...) aprenden a escuchar, negociar y a autorregularse” (p.108).

4.3.2 El Rol del Docente

Como es bien sabido el docente es el encargado de garantizar la adquisición de aprendizajes de sus alumnos, por ello todo lo expuesto anteriormente resulta inviable sin su intervención y participación en el aula.

La observación es una de las principales funciones realizada por un docente, especialmente en Educación Infantil ya que a partir de lo observado puede conocer de primera mano a sus alumnos para saber cuáles son sus motivaciones y preferencias, así como sus progresos. A partir de esta información puede diseñar actividades lúdicas con el juego como hilo conductor y que estas se adapten a las necesidades y gustos de sus alumnos para garantizar el aprendizaje de los mismos (Durán Chiappe, 2003).

Asimismo, mediante la observación puede analizar si la actividad diseñada funciona correctamente a través del feedback que recibe por parte de los alumnos o plantear propuestas para mejorarla. Como afirma Molaguero, (2019) “esto es la base para poder conseguir un buen aprendizaje a través del juego, ya que, sin un análisis e implicación del maestro en la planificación, proceso y resultados, nunca sabremos si de verdad se cumplen los objetivos definidos” (p. 18).

Jares (2001) destaca por otra parte que el docente no debe escoger un juego únicamente en función de los gustos de los alumnos, sino que también se deben tener en cuenta otros aspectos como el reto. Si una actividad no se ajusta a los ritmos y necesidades de los alumnos es porque es muy compleja por lo que los alumnos se desmotivan, se frustran y no quieren seguir con dicha actividad. Mientras que si el reto planteado se adapta a su ritmo y ven que lo pueden hacer se motivan y participan en mayor grado, de esta manera se puede ir complicando poco a poco la actividad obteniendo como resultado el aprendizaje deseado.

No solo el docente tiene que ser el encargado del diseño de la actividad, sino que también se ocupa de mantener viva la motivación de sus alumnos, participar en la actividad presentada para guiar a sus alumnos, ofreciéndoles consejos, ejemplos, explicándoles de manera precisa las normas del juego e interviniendo si fuera necesario en la dinámica del juego para que funcione según lo previsto o si se diera el caso para garantizar que los equipos sean homogéneos y equilibrados.

Molaguero (2019) aporta otros aspectos que el docente debe tener en cuenta para poder introducir el juego como vehículo para el aprendizaje de sus alumnos son los siguientes:

- **Diseño del aula:** el aula para poder llevar a cabo este tipo de prácticas tiene que ser segura, tener luz natural, una temperatura estable, no ser ruidosa y transmitir que el ambiente es el óptimo para poder dar lugar a que se den tanto juegos reglados como no reglados.
- **Material:** el maestro tiene que ser el encargado de planificar qué material va a necesitar y si este mismo es seguro y lo pueden utilizar los alumnos ya que al ser pequeños ciertos materiales pueden llegar a ser peligrosos.
- **Organización del tiempo:** cuando el docente está planificando y diseñando la actividad debe tener en cuenta que el juego no es una actividad que tenga una duración establecida, sino que esta varía en función de la motivación de los alumnos, por ello siempre se deben tener otras actividades como alternativa.
- **Actitud del docente:** el éxito de una actividad en la mayoría de las ocasiones radica en la actitud de los alumnos, pero si bien es cierto el maestro también es partícipe de ello. Asimismo, su actitud es muy importante, por ello será atento, cercano, orientará y escuchará a sus alumnos, se mostrará disponible y dejará hacer a sus alumnos.

4.4 El Aprendizaje Basado en el Juego

Después de conocer las características principales, tipos, beneficios y la importancia del juego como herramienta para el desarrollo de los niños hablaremos del Aprendizaje Basado en el Juego.

En primer lugar, para conocer una definición lo más precisa posible del término se partirá de la diferenciación que hace Molaguero (2019) de este concepto con la gamificación. Por ello diremos que el Aprendizaje Basado en el Juego conlleva emplear, adaptar o crear un juego para ponerlo en práctica dentro del aula. Tiene como principal objetivo fomentar el desarrollo de los niños de una manera alegre y amena siendo este desarrollo integral. La gamificación sin embargo, supone la utilización concreta de algunas mecánicas características de los juegos como son las reglas o puntuaciones para trabajar contenidos curriculares.

4.4.1 Características Principales de la Metodología

A continuación, hablaremos sobre las características principales del ABJ. Esta metodología es interdisciplinar, por lo que se puede ajustar a las áreas de conocimiento que el docente pretenda trabajar con sus alumnos aumentando o disminuyendo así la dificultad del mismo en función de las necesidades del grupo (García Martín et al., 2020).

De igual modo cabe destacar que esta forma de presentarles el aprendizaje a los alumnos consigue un aprendizaje mucho más significativo y eficiente ya que experimentan siendo los personajes principales de dicho aprendizaje. Además, para hacer el aprendizaje mucho más atractivo se le puede presentar mediante diferentes formatos pudiendo ser éstos digitales o físicos consiguiendo así que el alumno sea conocedor de lo que está aprendiendo en cada momento.

Por otro lado, mediante el Aprendizaje Basado en el Juego también se trabajan los procedimientos para la resolución de conflictos, la interacción con el contexto más cercano, la

adquisición de conocimientos a través de la práctica y la experimentación, la socialización, el autocontrol, el fomento de la atención sostenida y la implicación. Además, esta metodología le permite al docente poder tener un seguimiento individualizado de cada alumno para observar cuál es su evolución dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Chamorro, 2010).

Como hemos dicho anteriormente esta metodología se puede llevar al aula poniendo en práctica juegos ya existentes o creando nuevos dependiendo del objetivo que se pretenda conseguir. Asimismo, se pueden utilizar gran variedad de herramientas y recursos como pueden ser el troquelado, adivinanzas, ejercicios, juegos de mesa, trabalenguas, cartas, juegos online como Kahoot o Plickers, mezclando tanto actividades en el aula como en casa teniendo en cuenta siempre las características generales de grupo en el que vamos a emplear el Aprendizaje Basado en el Juego.

4.5 Legislación

En el presente apartado analizaremos si el juego y por tanto la metodología ABJ aparecen en la legislación vigente relacionada con el ámbito educativo en la Comunidad Valenciana en el segundo ciclo de Educación Infantil.

El Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana recoge lo siguiente:

En el artículo 4 sobre las áreas se dice del juego que es una de las bases sobre las que se van a sustentar los métodos de trabajo que se van a emplear además las experiencias se desarrollarán en un ambiente seguro para los niños que ayude a su desarrollo e integración social. Asimismo, el juego está directamente relacionado con las áreas a partir de las cuales se organizan los contenidos a trabajar siendo las siguientes:

- El conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- El medio físico, natural, social y cultural.
- Los lenguajes: comunicación y representación.

El artículo 7 sobre la autonomía pedagógica de los centros destaca que tanto las programaciones didácticas, como los proyectos o unidades didácticas tendrán en cuenta y respetarán los diferentes ritmos de juego, trabajo y descanso presentes en los alumnos a lo que vaya dirigida dicha programación.

Asimismo, en la legislación vigente se resalta la importancia de las actividades lúdicas, sobre todo de los juegos reglados y del juego simbólico como base del aprendizaje de los alumnos de esta etapa educativa. Uno de los objetivos mencionados en este Decreto es “adquirir coordinación y control dinámico en el juego, en la ejecución de tareas de la vida cotidiana y en las actividades en las que tenga que usar objetos con precisión, de acuerdo con su desarrollo evolutivo” (p. 55026).

De igual manera el segundo bloque de contenidos de esta ley recibe el nombre **el juego y el movimiento** y de este bloque podemos destacar que el juego sirve a los alumnos para delimitar cuáles son sus destrezas motrices, trabajar la coordinación, la motricidad fina y gruesa, orientación espaciotemporal, relación con el entorno más próximo, entre otras cosas.

De todo lo expuesto se deduce que el juego realmente es parte esencial del proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y que en dicho proceso, como hemos podido comprobar, el juego resulta una herramienta clave a nivel pedagógico en todas las áreas a desarrollar en Educación Infantil.

En conclusión, como se ha podido observar a través de la información y los datos aportados acerca del Aprendizaje Basado en el Juego, existen gran cantidad de ventajas relacionadas con la introducción y puesta en práctica de dicha metodología, concretamente en la etapa que nos ocupa. Por todo ello se ha diseñado y elaborado una propuesta didáctica considerando los aspectos más relevantes del ABJ.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

En el presente apartado se presenta la propuesta didáctica diseñada para un aula de 2º curso de Segundo Ciclo de Educación Infantil, con el objetivo de proponer actividades para el correcto desarrollo del área de “Conocimiento de sí mismo y la autonomía personal”.

Esta propuesta didáctica no se ha podido llevar a la práctica en la realidad. No obstante y como se ha explicado en la introducción del trabajo, ha sido diseñada teniendo en cuenta la experiencia propia en el campo, las observaciones de expertos y los propios aprendizajes extraídos después de analizar la formación recibida acerca del tema propuesto en las distintas asignaturas de la carrera.

La propuesta didáctica está directamente ligada al juego. Este es un elemento pedagógico que es innato en los niños y es clave en su desarrollo. El juego y sus beneficios se emplean tanto en la planificación como en la puesta en práctica de la Unidad Didáctica y se utilizan en el diseño de cada una de las sesiones y actividades.

Como se ha expuesto anteriormente en el trabajo, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una metodología que se centra en utilizar juegos para promover el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los alumnos. Se proponen pues una serie de actividades basadas en los principios del juego para promover el desarrollo de los objetivos expuestos en el currículum para el área seleccionada.

La propuesta consiste En 10 sesiones de 45 minutos cada una, desarrolladas a continuación en fichas de actividad diseñadas a partir de la formación recibida durante la carrera.

5.1 Objetivos

A continuación, se presentan los objetivos que se pretenden alcanzar con la propuesta práctica planteada. Dichos objetivos han sido extraídos en parte del DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, por el que se establece el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana.

Primeramente, el objetivo general de la batería de actividades diseñada es ayudar al alumno a descubrir, a través de Aprendizaje Basado en el Juego, su propio cuerpo y las posibilidades del mismo, adquiriendo mayor precisión y soltura en sus movimientos.

Del mismo modo y resultante del objetivo general de la propuesta, se presentan los siguientes objetivos específicos, tales como:

- Identificar a través del juego las partes del cuerpo en sí mismos, así como las del resto de compañeros.
- Adquirir mediante el juego conocimientos relacionados con la ubicación de diferentes partes del cuerpo.
- Alcanzar mediante el juego hábitos y rutinas vinculados con el bienestar, la seguridad, la higiene y la salud.
- Operar a partir de una situación de juego de manera autónoma para resolver tareas sencillas y problemas, aceptando sus límites, posibilidades y buscando cuando sea necesaria la colaboración de terceros.

5.2 Contenidos y Criterios

Para el diseño de esta propuesta didáctica se ha escogido del Currículum de Educación Infantil el área llamada “Conocimiento de sí mismo y la autonomía personal”. Entre todos los bloques se ha seleccionado el bloque 2 llamado “El juego y el movimiento” dado que los contenidos trabajados en dicho bloque son de gran importancia para el correcto desarrollo de los alumnos en esta etapa y están directamente relacionados con el tema principal del trabajo.

Los criterios de evaluación y contenidos que se cubren a lo largo de la propuesta son los siguientes:

Tabla 1. *Criterios y contenidos de la propuesta.*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
Utilizar el cuerpo como instrumento de relación con el mundo y como vehículo para descubrir los objetos de aprendizaje a través de la percepción y de la sensación.	La coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino y grueso. El desarrollo del juego protagonizado como medio para conocer la realidad. La aceptación de las normas implícitas que rigen los juegos de representación de papeles.
Cuidar el cuerpo y aplicar la higiene corporal, fomentando hábitos y actitudes que ayuden a mantener una adecuada salud mental y física.	La actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos y en la vida cotidiana.

El control dinámico y estático del propio cuerpo y de los objetos y su valoración en el desarrollo funcional de las actividades cotidianas y en los juegos específicos y generales.

Fuente: Elaboración propia a partir del documento puente de la Consellería de Educación de la Comunitat Valenciana.

5.3 Sesiones

Como ya se ha indicado anteriormente la propuesta de intervención cuenta con 10 sesiones y se van a llevar a cabo de la siguiente manera:

Tabla 2. *Temporalización de la propuesta.*

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Semana 1	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3
Semana 2	Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6
Semana 3	Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9
Semana 4	Sesión 10				

Fuente: Elaboración propia

Seguidamente se explicarán y detallarán todas las sesiones que forman parte de esta propuesta didáctica.

5.3.1 Sesión 1

1.-Título	Interés por las partes del cuerpo
2.- Tipo de actividad	Descubrimiento y dibujo
3.-Objetivos didácticos	Identificar a través del juego las partes del cuerpo en sí mismos, así como las del resto de compañeros.
4.-Contenidos	El desarrollo del juego protagonizado como medio para conocer la realidad.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	En esta primera sesión el docente introducirá la propuesta. Para ello cuando los alumnos estén sentados en la asamblea les contará que tiene un problema. Que estaba haciendo un puzle pero se dio cuenta de que estaban todas las piezas desordenadas y que necesita ayuda para montarlo correctamente. Después de esto les pedirá a los alumnos que le ayuden. El maestro llevará el puzle a la asamblea y lo colocará en el centro, irá realizando preguntas como ¿quién sabe dónde colocamos la cabeza? O ¿Esta pieza va aquí? A medida que los alumnos respondan se irá formando el puzle.

	<p>Cuando terminen el maestro indicará a los alumnos que vuelvan a sus respectivas mesas y repartirá a cada grupo un puzle diferente para que lo hagan entre todos sin ninguna ayuda. Al acabar cada grupo pasará por las otras mesas para observar los otros puzles y ya juntos de nuevo en la alfombra reflexionarán sobre las partes del cuerpo que han visto, si en todos los puzles había las mismas partes, si han aprendido alguna parte nueva y cuál, etc.</p>
<p>6.-Agrupación</p>	<p>Esta actividad se realizará en pequeños grupos.</p>
<p>7.-Duración aproximada</p>	<p>45 minutos.</p>
<p>8.-Materiales y/o recursos</p>	<p>Diferentes puzles para cada grupo que serán proporcionados por el docente (Anexo 1)</p>

5.3.2 Sesión 2

1.-Título	“El mocaoret”
2.- Tipo de actividad	Juego psicomotor
3.-Objetivos didácticos	Adquirir mediante el juego conocimientos relacionados con la ubicación de diferentes partes del cuerpo.
4.-Contenidos	El control dinámico y estático del propio cuerpo y de los objetos y su valoración en el desarrollo funcional de las actividades cotidianas y en los juegos específicos y generales.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	<p>En esta actividad los niños jugaran a una adaptación del clásico juego de “el mocaoret”. Cada equipo tendrá un trozo grande de papel continuo o cartón en el que habrá dibujado el contorno del cuerpo humano.</p> <p>Los alumnos se situarán en fila, un equipo en frente del otro y a cada alumno se le asignará un número, de manera que en cada equipo un jugador coincidirá en número con otro jugador del equipo contrario.</p> <p>El juego empieza cuando el docente dice en voz alta un número, los jugadores con dicho número saldrán corriendo hacia donde está el docente, este en vez de sostener un pañuelo tendrá en sus manos un flashcard con la imagen de una parte del cuerpo, el alumno que</p>

	<p>Llegue primero cogerá esta imagen y tendrá que volver corriendo a su fila sin que el jugador del equipo contrario le pille.</p> <p>Si el alumno llega sin ser pillado colocará el flashcard en el lugar que corresponda en el dibujo del cuerpo humano, si el alumno es pillado por el contrario se volverá a empezar. Ganará el juego el equipo que consiga construir el cuerpo en su totalidad primero colocando las piezas correctamente.</p>
6.-Agrupación	<p>Para el desarrollo de esta actividad la clase será dividida en dos equipos,</p>
7.-Duración aproximada	<p>30 minutos</p>
8.-Materiales y/o recursos	<p>Cartón o papel continuo (Anexo 2), flashcards con las partes del cuerpo (Anexo 3)</p>

5.3.3 Sesión 3

1.-Título	Quiero ser...
2.- Tipo de actividad	Juego simbólico
3.-Objetivos didácticos	Alcanzar mediante el juego hábitos y rutinas vinculados con el bienestar, la seguridad, la higiene y la salud.
4.-Contenidos	La aceptación de las normas implícitas que rigen los juegos de representación de papeles.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	<p>En esta actividad se desarrollará en un rincón de juego simbólico, para ello se habilitará un espacio en el aula bien definido y delimitado. Además, para gestionar el acceso de los niños a dicho espacio del aula, el maestro será el encargado de administrar el tiempo, de modo que todos los alumnos tengan la oportunidad de participar en el rincón.</p> <p>Este tipo de juego consiste en que los alumnos juegan a “hacer como si” y en este caso jugaran a ser médicos y pacientes. El aula se ambientará para ello y se les proporcionará a los alumnos de equipamiento médico de juguete e irán intercambiando el rol médico-</p>

	<p>paciente entre ellos.</p> <p>Este juego es uno de los ejemplos en los que se deja mayor libertad de decisión a los alumnos, por ello el docente actuará como mero observador y no intervendrá en el devenir del juego. Si lo hará, en aquellos casos necesarios en los que se pudiera peligrar la integridad física de los y como hemos dicho anteriormente para gestionar el acceso de los mismos.</p>
6.-Agrupación	<p>Los alumnos jugarán en pequeños grupos, con aquellos compañeros que juegan en el rincón en la misma ronda que ellos. El maestro indicará a los niños previamente cuál es el número máximo de participantes por cada ronda, utilizando algún recurso como letreros con los nombres de los participantes o pinzas. Si en algún momento el aforo del rincón está completo y un alumno quiere participar tendrá que esperar a que algún compañero que esté jugando en el rincón desee cambiar de actividad o bien el docente establecerá tiempos máximos de participación para asegurar el aprovechamiento de la actividad. De esta manera se procurará mantener involucrados a los alumnos durante el tiempo que puedan estar inmersos en las actividades, dependiendo de su edad y predisposición.</p>
7.-Duración	45 minutos

aproximada	
8.-Materiales y/o recursos	Equipamiento médico (Anexo 4)

5.3.4 Sesión 4

1.-Título	Cuestión de puntería
2.- Tipo de actividad	Juego psicomotor
3.-Objetivos didácticos	Operar a partir de una situación de juego de manera autónoma para resolver tareas sencillas y problemas, aceptando sus límites, posibilidades y buscando cuando sea necesaria la colaboración de terceros.
4.-Contenidos	La coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino y grueso.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	<p>Para llevar a cabo este juego es necesario que el docente o los propios alumnos dibujen en un trozo grande de cartón o papel continuo el cuerpo de una persona (se puede dibujar la silueta de uno de los alumnos, por ejemplo) y la apoyen en una pared, de manera que quede en posición vertical en relación con el suelo.</p> <p>El juego consistirá en que todos los alumnos del mismo grupo escogerán una parte del cuerpo como</p>

	<p>objetivo, seguidamente se pondrán en fila y con un globo o pelota de espuma cada uno de ellos tendrá que lanzarlo e intentar acertar en dicha parte del cuerpo.</p> <p>Si todos aciertan dándole con el globo a la parte del cuerpo pactada entre el grupo, jugarán otra ronda escogiendo con otra parte del cuerpo. Si por el contrario no aciertan todos, seguirán jugando con la misma parte del cuerpo (aquel alumno que no lo consiga podrá pedir ayuda al resto de compañeros del grupo).</p> <p>Con esta actividad se trabajan aspectos como la coordinación, trabajo en equipo, lateralidad, psicomotricidad, direccionalidad, etc.</p>
6.-Agrupación	<p>Para el desarrollo de esta actividad los alumnos se dividirán en pequeños grupos, los miembros de dichos grupos variarán en función del número de alumnos total que hay en la clase.</p>
7.-Duración aproximada	<p>30 minutos</p>
8.-Materiales y/o recursos	<p>Cartón o papel continuo (Anexo 2) y globos o pelotas.</p>

5.3.5 Sesión 5

1.-Título	¿Dónde está...?
2.- Tipo de actividad	Juego psicomotor
3.-Objetivos didácticos	Operar a partir de una situación de juego de manera autónoma para resolver tareas sencillas y problemas, aceptando sus límites, posibilidades y buscando cuando sea necesaria la colaboración de terceros.
4.-Contenidos	La actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos y en la vida cotidiana.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	La siguiente actividad consiste en que por toda la clase habrá repartidas flashcards de diferentes partes del cuerpo, pero estas imágenes estarán escondidas. El juego consiste en que los alumnos tendrán que ir buscando libremente por el aula y cuando encuentren un flashcard deberán regresar a su equipo y marcar en una checklist que han encontrado dicha parte del cuerpo. En el caso de no encontrar una parte del cuerpo los alumnos podrán recibir ayuda de otro equipo. El grupo ganador será aquel que encuentre

	más partes del cuerpo.
6.-Agrupación	La actividad se realizará en pequeños grupos.
7.-Duración aproximada	25-30 minutos.
8.-Materiales y/o recursos	Flashcards de las partes del cuerpo (Anexo 3) y las fichas donde los alumnos indicarán qué partes del cuerpo han encontrado (Anexo 5).

5.3.6 Sesión 6

1.-Título	¿Jugamos?
2.- Tipo de actividad	Juego interactivo
3.-Objetivos didácticos	Adquirir mediante el juego conocimientos relacionados con la ubicación de diferentes partes del cuerpo.
4.-Contenidos	El desarrollo del juego protagonizado como medio para conocer la realidad.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	<p>La siguiente actividad consistirá en que los alumnos realizarán juegos interactivos en la pizarra digital. Para la realización de los juegos serán los alumnos quienes saldrán uno a uno a completar partes de las actividades según indique el docente.</p> <p>La primera ficha interactiva consiste en colocar las partes del cuerpo donde corresponda.</p> <p>Y la segunda ficha consiste en identificar el nombre de la parte del cuerpo según su ubicación.</p>
6.-Agrupación	Esta actividad se realizará en gran grupo.
7.-Duración aproximada	45 minutos.
8.-Materiales	Pizarra digital con conexión a internet.

y/o recursos	<p>Ficha interactiva 1 (Anexo 6)</p> <p>https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n_F%C3%ADsica/Partes_del_cuerpo/Esquema_Corporal_ka1720345ek</p> <p>Ficha interactiva 2 (Anexo 7)</p> <p>https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Educaci%C3%B3n_F%C3%ADsica/Partes_del_cuerpo/Partes_del_cuerpo_ur528946oz</p>
---------------------	---

5.3.7 Sesión 7

1.-Título	El doctor dice que cures...
2.- Tipo de actividad	Juego psicomotor
3.-Objetivos didácticos	Operar a partir de una situación de juego de manera autónoma para resolver tareas sencillas y problemas, aceptando sus límites, posibilidades y buscando cuando sea necesaria la colaboración de terceros.
4.-Contenidos	La aceptación de las normas implícitas que rigen los juegos de representación de papeles.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	<p>El juego consiste en que el maestro dirá órdenes a los alumnos y ellos tienen que cumplirlas, pero solo cuando el maestro diga “el doctor dice que cures”, seguidamente en función de la orden los alumnos tendrán que colocar una pegatina en la parte del cuerpo que se indique.</p> <p>Ejemplo:</p>

	<p>-Orden: “el doctor dice que cures la rodilla”. Ante esta orden el niño que tiene las pegatinas colocará una pegatina en la rodilla del otro compañero.</p> <p>-Orden: “toca la nariz del compañero”. Ante esta orden el alumno no colocará ninguna pegatina en la nariz de su compañero ya que el docente no ha dicho “el doctor dice”.</p> <p>Este tipo de juego como podemos observar tiene reglas por lo que es más guiado para los alumnos.</p>
6.-Agrupación	<p>Para el desarrollo de esta actividad los alumnos estarán divididos en parejas, cada uno de ellos tendrá un rol que irá cambiando cuando el docente así lo indique.</p>
7.-Duración aproximada	<p>25 minutos</p>
8.-Materiales y/o recursos	<p>Pegatinas.</p>

5.3.8 Sesión 8

1.-Título	¿De qué color es tu esponja?
2.- Tipo de actividad	Juego psicomotor
3.-Objetivos didácticos	Alcanzar mediante el juego hábitos y rutinas vinculados con el bienestar, la seguridad, la higiene y la salud.
4.-Contenidos	La actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en los juegos y en la vida cotidiana.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	<p>Para llevar a cabo esta actividad cada alumno tendrá una esponja de un color diferente, de manera que en el grupo los alumnos repitan colores entre sí. Cuando se realiza la actividad estará sonando música de fondo y cuando la música se pare el maestro dirá una parte del cuerpo y los alumnos tienen que ir corriendo hacia otro compañero que tenga el mismo color de esponja a frotar dicha parte del cuerpo que el docente ha mencionado como si se estuvieran bañando. Cuando todos lo hayan conseguido la música sonará de nuevo y se volverá a empezar, cabe señalar que los alumnos se pueden ayudar entre sí y en un momento dado realizar la acción con un compañero con una esponja de diferente color o haciendo tríos si no ha encontrado a nadie en el periodo de tiempo que la música deja de</p>

	sonar. Este juego está guiado por el docente porque es quien marca los ritmos, pero al mismo tiempo los alumnos escogen libremente a los compañeros en cada ronda.
6.-Agrupación	Esta actividad se realizará en gran grupo.
7.-Duración aproximada	30 minutos.
8.-Materiales y/o recursos	Esponjas de colores, altavoz y un dispositivo electrónico con conexión a internet.

5.3.9 Sesión 9

1.-Título	Pilla pilla
2.- Tipo de actividad	Juego psicomotor
3.-Objetivos didácticos	Identificar a través del juego las partes del cuerpo en sí mismos, así como las del resto de compañeros.
4.-Contenidos	El control dinámico y estático del propio cuerpo y de los objetos y su valoración en el desarrollo funcional de las actividades cotidianas y en los juegos específicos y generales.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	Esta actividad consiste en una adaptación de un juego que ellos mismos conocen, el “pilla pilla”. El docente en un primer momento será el encargado de decir

	<p>quién pilla, pudiendo ser un alumno o más dependiendo de las características de los alumnos a los que va dirigida la actividad. El juego consiste en que el docente dirá a la persona o personas encargadas de pillar el nombre de una parte del cuerpo, estas personas solo podrán pillar al resto de alumnos tocando dicha parte del cuerpo. Los alumnos pillados se sentarán en el suelo y los alumnos que no hayan sido pillados podrán salvar a los compañeros tocándoles la parte del cuerpo en la que les hayan pillado.</p> <p>Atendiendo a que en una misma aula de Educación Infantil el desarrollo de todos los alumnos no se da al mismo tiempo y que por ello hay alumnos con más dificultades relacionadas con la motricidad, el juego podrá ser adaptado. De esta manera a medida que los niños se vayan cansando se reducirá el área de juego, con el objetivo de que sean más fáciles de pillar. Por lo consiguiente, el juego acabará antes dando así la oportunidad a todos los alumnos de sentirse competentes.</p>
<p>6.-Agrupación</p>	<p>Este juego se llevará a cabo en gran grupo.</p>

7.-Duración aproximada	25 minutos
8.-Materiales y/o recursos	Para realizar este juego no se necesita ningún tipo de material y/o recurso.

5.3.10 Sesión 10

1.-Título	Juegos por rincones
2.- Tipo de actividad	Juegos de mesa
3.-Objetivos didácticos	Operar a partir de una situación de juego de manera autónoma para resolver tareas sencillas y problemas, aceptando sus límites, posibilidades y buscando cuando sea necesaria la colaboración de terceros.
4.-Contenidos	El control dinámico y estático del propio cuerpo y de los objetos y su valoración en el desarrollo funcional de las actividades cotidianas y en los juegos específicos y generales.
5.-Desarrollo del trabajo propuesto	La siguiente actividad consiste en que habrá varios rincones en el aula con juegos diferentes sobre las partes del cuerpo. Como en sesiones anteriores, el maestro será el encargado de gestionar el acceso de los alumnos a cada rincón dividiéndolos por pequeños grupos e indicándoles por qué rincón debe empezar

cada uno. Además administrará el tiempo, dado que cada grupo de alumnos estará nueve minutos en cada rincón. Pasado este período de tiempo el maestro les indicará que deben rotar a otro rincón utilizando una señal acústica como puede ser música o una campana.

Los rincones serán los siguientes:

-Bingo:

En este rincón cada alumno dispondrá de un cartón del bingo en el que tendrá dibujos de varias partes del cuerpo. El docente o un alumno, de los que participa en el rincón, será el encargado de sacar las bolas del bombo y de “cantar” a los compañeros la parte del cuerpo de la que se trata. Mientras los otros compañeros tacharán con ayuda de un rotulador o un gomet las partes del cuerpo que tienen en su cartón y han sido cantadas. Si un alumno tacha todas las partes del cuerpo de su cartón cantará bingo y en la siguiente ronda será el encargado de cantar las bolas del bombo.

	<p>-Memory</p> <p>En este rincón los alumnos tendrán una serie de tarjetas con partes de cuerpo dibujadas; pero estas estarán boca abajo de manera que jugadores no podrán saber de qué parte del cuerpo se trata. El juego consiste en que tendrán que ir emparejando las tarjetas a medida que las van levantando. Si levantan dos y no son pareja se volverán a dejar boca abajo y se levantarán otras dos y así sucesivamente hasta que encuentren todas las tarjetas emparejadas.</p> <p>-Dominó</p> <p>Para este juego los alumnos dispondrán de un número determinado de piezas y tendrán que colocarlas en el orden correcto en función de la parte del cuerpo que aparece en cada ficha del dominó.</p> <p>-Quién es quien</p> <p>Este juego se podrá llevar cabo en parejas (dos contra dos) o individualmente (uno contra uno), dependiendo de las características de los alumnos destinatarios. Cada alumno dispondrá de una tarjeta con la serie de partes del cuerpo dibujadas, de todas ellas deberá</p>
--	---

	<p>escoger una y no desvelará cuál es a su contrincante, quien también ha escogido una parte del cuerpo. El juego consistirá en que los alumnos a través de preguntas tendrán que adivinar qué parte del cuerpo es la escogida por su oponente. Las preguntas pueden ser del tipo:</p> <p>“esta parte del cuerpo tiene dedos”, “tenemos dos o solo una”, etc.</p> <p>Si los alumnos lo necesitaran el docente les proporcionaría una serie de preguntas tipo para facilitar el desarrollo satisfactorio del juego.</p> <p>-Adivinanzas.</p> <p>En este rincón el docente será el encargado de leer las adivinanzas, crear interés en los alumnos y ellos tendrán que resolver a dichas adivinanzas decidiendo entre todos cuál es la respuesta correcta.</p>
<p>6.-Agrupación</p>	<p>Los rincones se realizarán en gran grupo, pero el alumno de manera individual se moverá de un rincón a otro con total libertad.</p>
<p>7.-Duración aproximada</p>	<p>45 minutos.</p>

8.-Materiales recursos	y/o Cartones del bingo (Anexo 8) Bombo del bingo Rotuladores o gomets Piezas del memory (Anexo 9) Piezas del dominó (Anexo 10) Fichas quien es quien (Anexo 11) Adivinanzas (Anexo 12)
-----------------------------------	---

5.4 Evaluación de la Propuesta

Seguidamente se abordará la evaluación de la propuesta didáctica planteada anteriormente. Cabe mencionar que la evaluación en el segundo ciclo de Educación Infantil es continua, global y formativa. Además la evaluación es cualitativa, aspecto que hace referencia a la calidad de las prácticas y/o producciones de los alumnos destinatarios de dicha propuesta. Otro rasgo característico de la evaluación en esta etapa es que parte de la **observación** directa y sistemática del docente y por consiguiente cabe evaluar tanto a los alumnos como al profesional encargado en relación con la práctica educativa que lleva a cabo.

En relación a este aspecto resultan ser interesantes las **evidencias de aprendizaje**, por ello el docente encargado de poner en práctica la propuesta hará fotos tanto a los alumnos como a sus producciones, siempre y cuando tenga permiso de sus padres y/o tutores regales. Este tipo de evidencias resultan ser de gran utilidad para registrar cuándo y cómo se producen los aprendizajes, de este modo el profesor podrá realizar orientaciones y propuestas de mejora de sus propias prácticas de cara al futuro.

Cada trimestre los docentes mandarán las fotografías a los padres para que puedan ser testigos de lo que se trabaja en clase. Acompañando a estas evidencias, el profesor adjuntará un breve comentario explicando a las familias qué hacía el niño en ese momento, qué aprendizaje ha realizado o qué objetivo relacionado con el currículo ha sido alcanzado.

Del mismo modo el docente utilizará una **lista de control** para asegurarse de que todos los alumnos hayan participado en todas las actividades, dado que en Educación Infantil se suelen dar casos en los que cuando se da el juego libre algunos alumnos siempre juegan a lo mismo.

Este recurso resulta ser muy importante para garantizar que los alumnos roten por todas las actividades y/o rincones de manera exitosa; pero es necesario organizar la propuesta de manera que los niños entiendan que su elección es libre aunque tengan que jugar con todo lo que se les ofrece.

El docente utilizará una **rúbrica**, que resulta ser una herramienta de evaluación que empleará cuando la puesta en práctica de la propuesta finalice, en la que a partir de una serie de criterios establecidos por el propio profesional se evaluarán las competencias desarrolladas por los alumnos destinatarios de la misma, los contenidos, el interés, la predisposición, etc. (**Anexo 13**).

Otro instrumento de evaluación es la **diana de autoevaluación** dado que es muy utilizado en Educación Infantil. Esta se trata de un modo de evaluar muy visual, en la que los alumnos se autoevaluarán con el fin de reflexionar acerca de la propuesta práctica de la que han formado parte y su disposición ante la misma (**Anexo 14**). En este caso los alumnos utilizarán gomets de diferentes colores que pegarán en la diana a diferentes alturas dependiendo de su nivel de adquisición y predisposición, los colores serán el rojo, el amarillo y el verde, dado que los alumnos asocian estos colores a los de los semáforos, por ello ya están familiarizados con ello.

La **entrevista personal** es otra de las herramientas empleadas por el docente para recoger la información, el funcionamiento de esta será el siguiente:

El maestro llamará por orden de lista a todos los alumnos uno por uno, cada uno de ellos tendrá que decir e identificar las partes de cuerpo (que se han trabajado) de un muñeco. De este modo el maestro cumplimentará una tabla individual de cada alumno en la que marcará si es capaz de evocar la palabra, si es capaz de señalarla si la nombra el docente o si no la recuerda ni la identifica (**Anexo 15**).

6. CONCLUSIONES

Tras finalizar el presente trabajo, se considera que los objetivos planteados, tanto el general como los específicos, han sido alcanzados, cumpliendo de esta manera con las expectativas establecidas previamente a la realización de la tarea.

La propuesta práctica consiste en una serie de actividades y recursos destinadas a aquellos docentes de Educación Infantil que quieran introducir en sus aulas la metodología Aprendizaje Basada en el Juego y trabajar con sus alumnos el área desconocimiento de sí mismo y la autonomía personal, concretamente las partes del cuerpo.

Los diferentes juegos y actividades han sido ideados partiendo de los requisitos y principios del ABJ analizados en el marco teórico, tras comparar y extraer las ideas principales de distintos autores relevantes en el ámbito educativo.

Se ha tratado de realizar el presente trabajo de fin de grado y concretamente la propuesta, de la manera más innovadora posible.

En relación a las limitaciones que presenta el trabajo, la más destacable desde mi punto de vista es que la propuesta didáctica no ha sido puesta en práctica en la realidad de un aula. Este aspecto ha impedido analizar de manera profunda las posibles mejoras necesarias, o comprobar si la metodología escogida resulta realmente de utilidad a los docentes para lograr un aprendizaje significativo en sus alumnos.

De la misma manera, algunas de las líneas de estudio que se podrían seguir para posibles trabajos en un futuro son aquellas relacionadas con comparar y analizar qué aporta el Aprendizaje Basado en el Juego que no aporte otra metodología. Asimismo, también resultaría interesante analizar si esta metodología funciona del mismo modo en Educación Primaria o si por el contrario se tienen que cumplir requisitos de otro tipo.

Igualmente se podría analizar y reflexionar, tanto con las familias como con los alumnos destinatarios (dependiendo de su edad), acerca de la efectividad del aprendizaje resultante del juego y en función de las respuestas obtenidas se podrían realizar variaciones relacionadas con la metodología empleada en un aula de Educación Infantil o bien realizar ajustes en las actividades propuestas.

Finalmente, señalar que, después de haber llevado a cabo el Trabajo de Fin Grado destacaría el aprendizaje personal realizado, tanto de un modo más conceptual por las bases teóricas del ABJ, los términos, conceptos y principios relacionados con el ámbito educativo, como de un modo más personal por la dedicación, el sacrificio y el esfuerzo que ha conllevado la realización del mismo.

7. REFERENCIAS

- Bergen, D. (1988). *Play as a medium for learning and development*. Portsmouth, NH: Heinemann
- Berlyne, D.E. (1960). *Conflict, Arousal, and curiosity*. Nueva York: McGrawHill.
- Blanch, S., Y Guibourg, I. (2016). El juego: herramienta de desarrollo y aprendizaje. En M. Edo, S. Blanch, Y M. Anton, *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*[tesis doctoral]. Universidad Politécnica de Madrid, Madrid.
- Convención sobre los Derechos del niño. *Boletín Oficial del Estado*, 313 de 31 de diciembre 1990, 38897 a 38904.
- Cruz, P. C. (2014). *Como desarrollar la competencia emocional, en Educación Infantil, a través de la expresión lingüística y corporal*[trabajo fin de grado]. Universidad de Castilla la Mancha, Castilla la Mancha.
- Durán Chiappe, S. M. (2003). La importancia de la observación y el juego en la educación infantil. *Lúdica Pedagógica* , 74-78
- Edo, M. (2016). Mirada matemática sobre los juegos de la infancia. En M. Edo, S. Blanch, Y M. Antón, *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro
- Floría-Ruesca, P. (2015). *Educación en Valores en la Educación Infantil. El juego de reglas como recurso didáctico* [trabajo fin de grado]. Universidad Internacional de La Rioja, La Rioja.

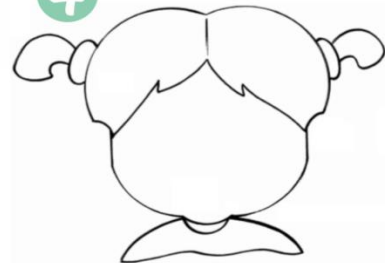
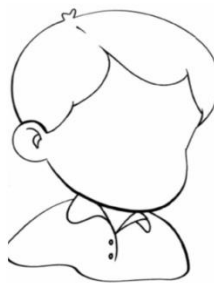
- Gallardo López, J. A., Y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.
- Garaigordobil, M. (2016). Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil. En M. Edo, S. Blanch, Y M. Antón, *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro.
- García Martín, N., González, R. P., Caballero-San José, C., Y Encinas, M. C. (2020). Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa. *Educación para el bien común: Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente*, 819-827.
- Jares, X. (2001). Educación y conflicto como retos de la educación infantil. In *Congreso Europeo: Aprender a ser, aprender a vivir juntos*. Santiago de Compostela.
- Leyva Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* [trabajo fin de grado]. Universidad Javeriana, Bogotá.
- López Cassà, È. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 153-167.
- López Chamorro, I. (2010). El juego en Educación Infantil y Primaria. *Autodidacta*, 19-37.
- Menses Montero, M., Y Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 123.
- Molaguero Yera, C. (2019). *Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil* [trabajo fin de grado]. Universidad de Valladolid, Valladolid.

- Parten, M.B. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Society Psychology*, (27), 243-269.
- Pink, D. (2010). *La sorprendente verdad sobre qué nos motiva*. Barcelona: Gestión 2000.
- Radoff, J. (2011). *Game On: Energize Your Business with Social Media Games*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Real Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell por el que se establece el currículum del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Valenciana.
- Reiss, S. (2003). *¿Quién soy?* Barcelona: Debolsillo.
- Ripoll, O. (2016). Un juego para cada necesidad. En M. Edo, S. Blanch, Y M. Antón, *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro.
- Shaffer, D.R.; Kipp, K. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*. México: Thomson.
- Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 45-51.
- Vigotsky, L. (1985). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade

8. ANEXOS

Anexo 1: Material sesión 1 (ejemplo de puzles)

PUZLES

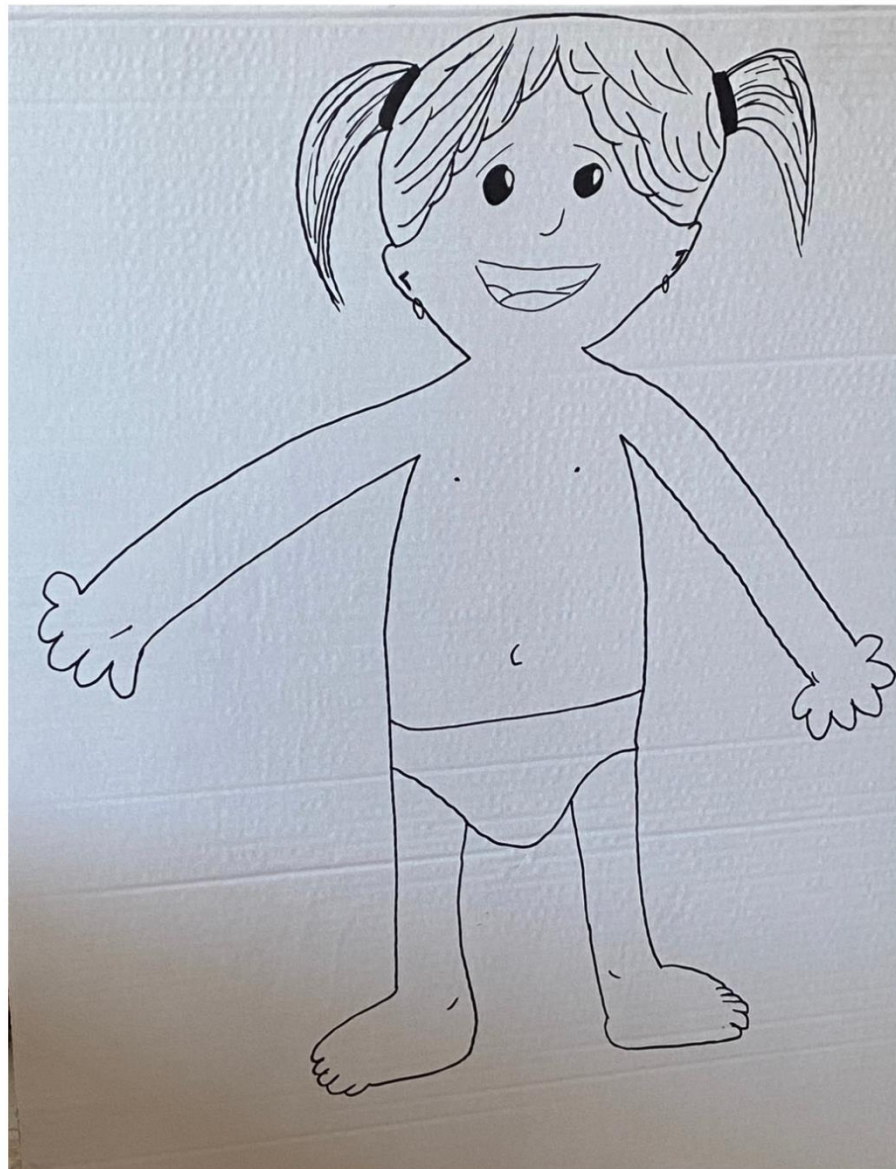


Fuente: Pinterest.

Anexo 2: Material sesiones 2 y 4



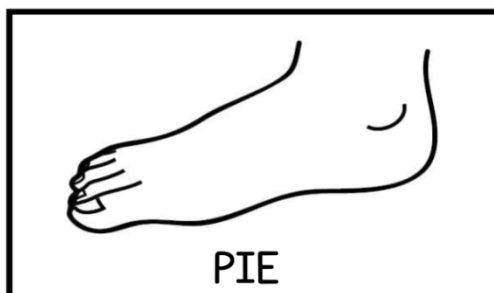
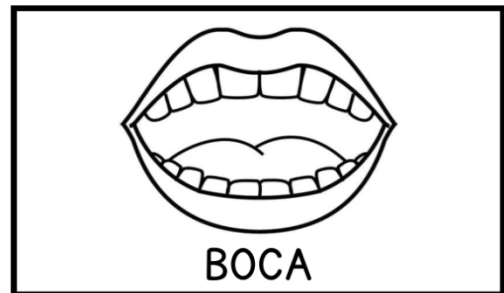
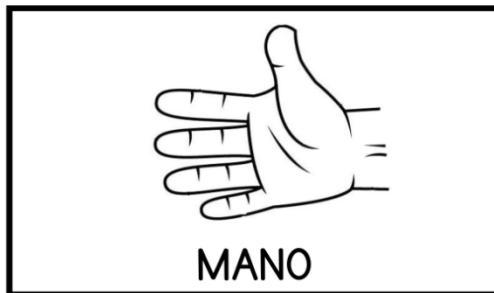
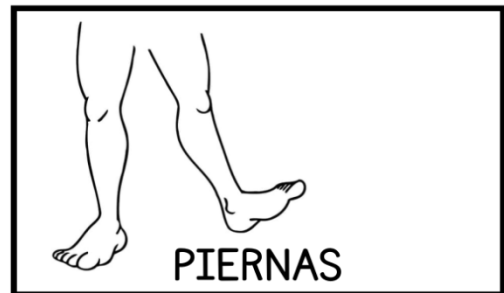
EL CUERPO



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 3: Material sesión 2 y 5 (ejemplo flashcards)

FLASHCARDS



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4: Material sesión 3
















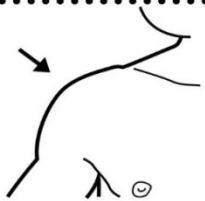


HERRAMIENTAS



Fuente: Pinterest.

Anexo 5: Material sesión 5 (muestra de Checklist)

CHECKLIST

PARTE DEL CUERPO	ENCONTRADA O NO	
		
		
		
		
		
		

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 6: Material sesión 6

FICHA INTERACTIVA I

ESQUEMA CORPORAL
esquema corporal
Coloca las partes del cuerpo en el lugar correcto.

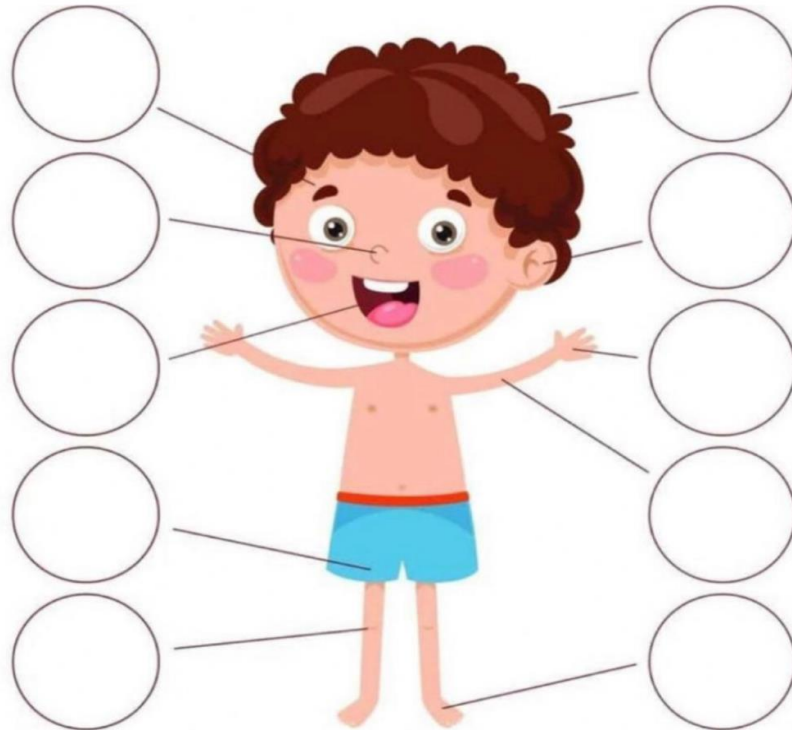
hombro cadera rodilla tronco brazo
cabeza cuello Pie Pierna tobillo

¡Terminado!

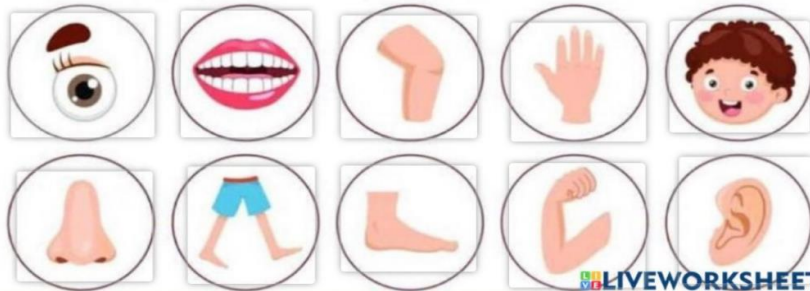
Fuente: Liveworksheets.

Anexo 7: Material sesión 6

FICHA INTERACTIVA 2



Arrastra la parte del cuerpo a donde corresponda

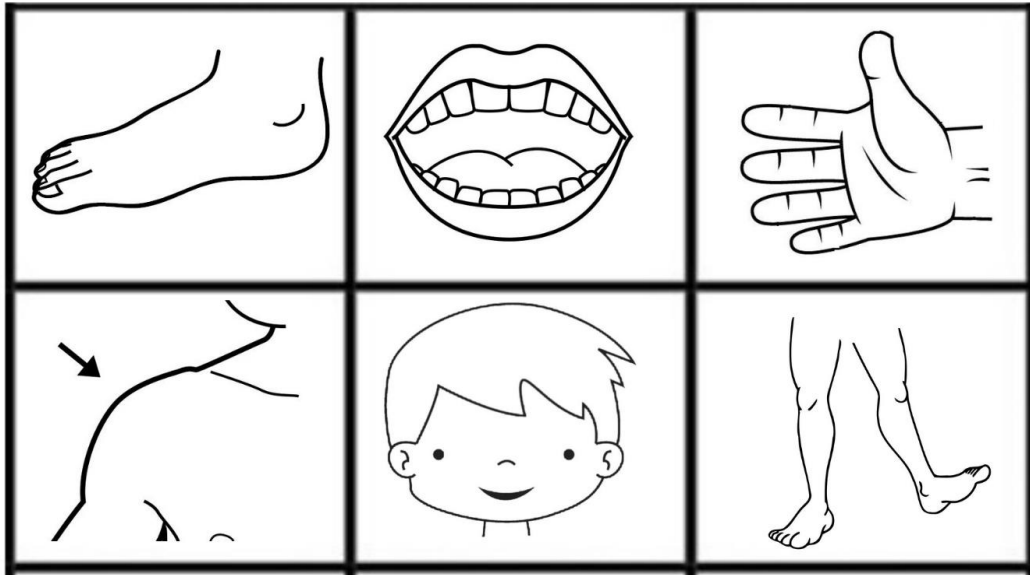


¡Terminado!

Fuente: Liveworksheets.

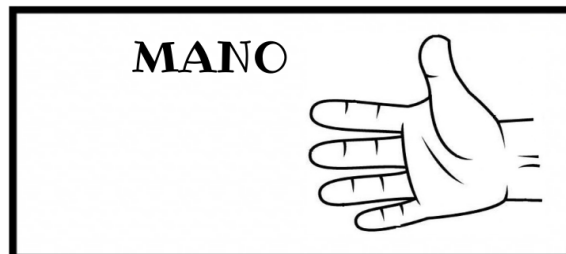
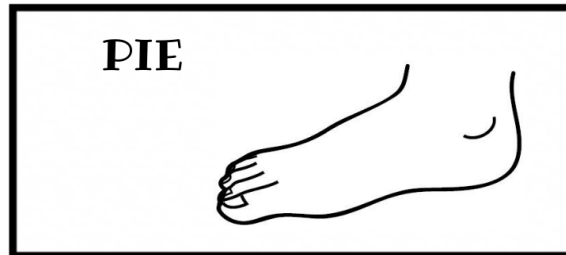
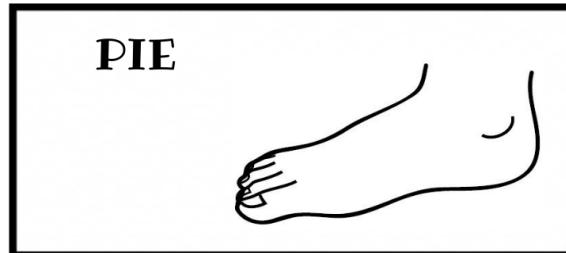
Anexo 8: Material sesión 10 (muestra de cartón del bingo)

BINGO



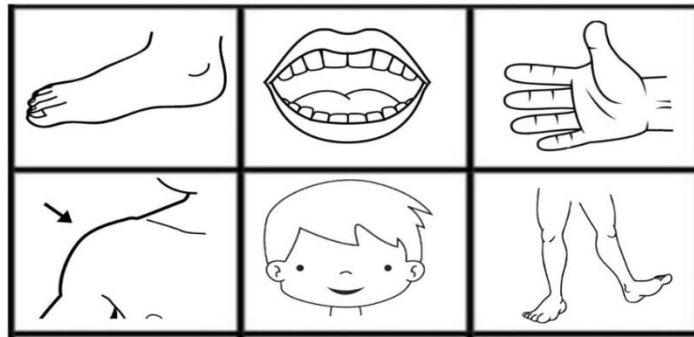
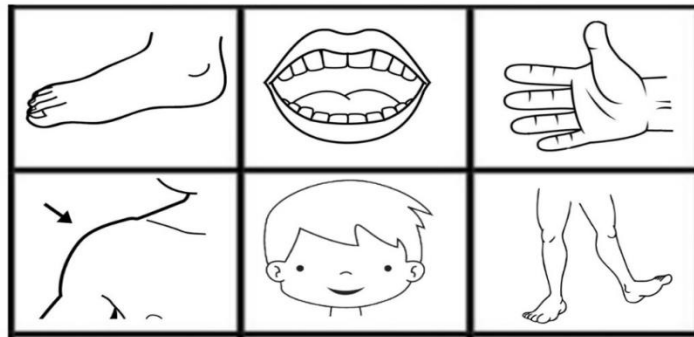
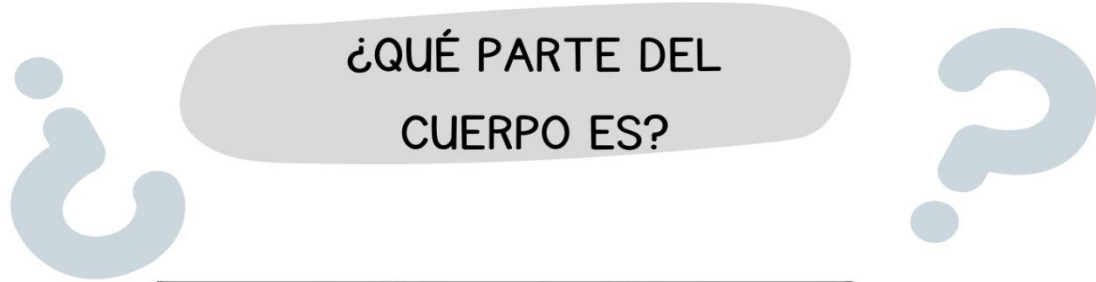
Fuente: Elaboración propia.

Anexo 9: Material sesión 10 (ejemplo de tarjetas memory)



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 11: Material sesión 10 (ejemplo de tarjetas quien es quien)

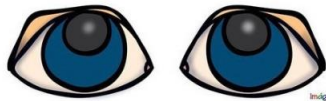


Fuente: Elaboración propia.

Anexo 12: Material sesión 10 (muestra de adivinanzas)

ADIVINANZAS

Dos niñas asomaditas,
cada una en su ventana,
lo ven y cuentan todo,
sin decir una palabra.



imgames
Elacortilac.com

Guardada en una estrecha cárcel
por soldados de marfil,
está una roja culebra
que es la madre del mentir.



imgames
Elacortilac.com

Con ellas podemos caminar
podemos correr y podemos
saltar.



¿Qué serán?

En la cara tengo dos,
y si los cierro, no veo.



¿Qué serán?

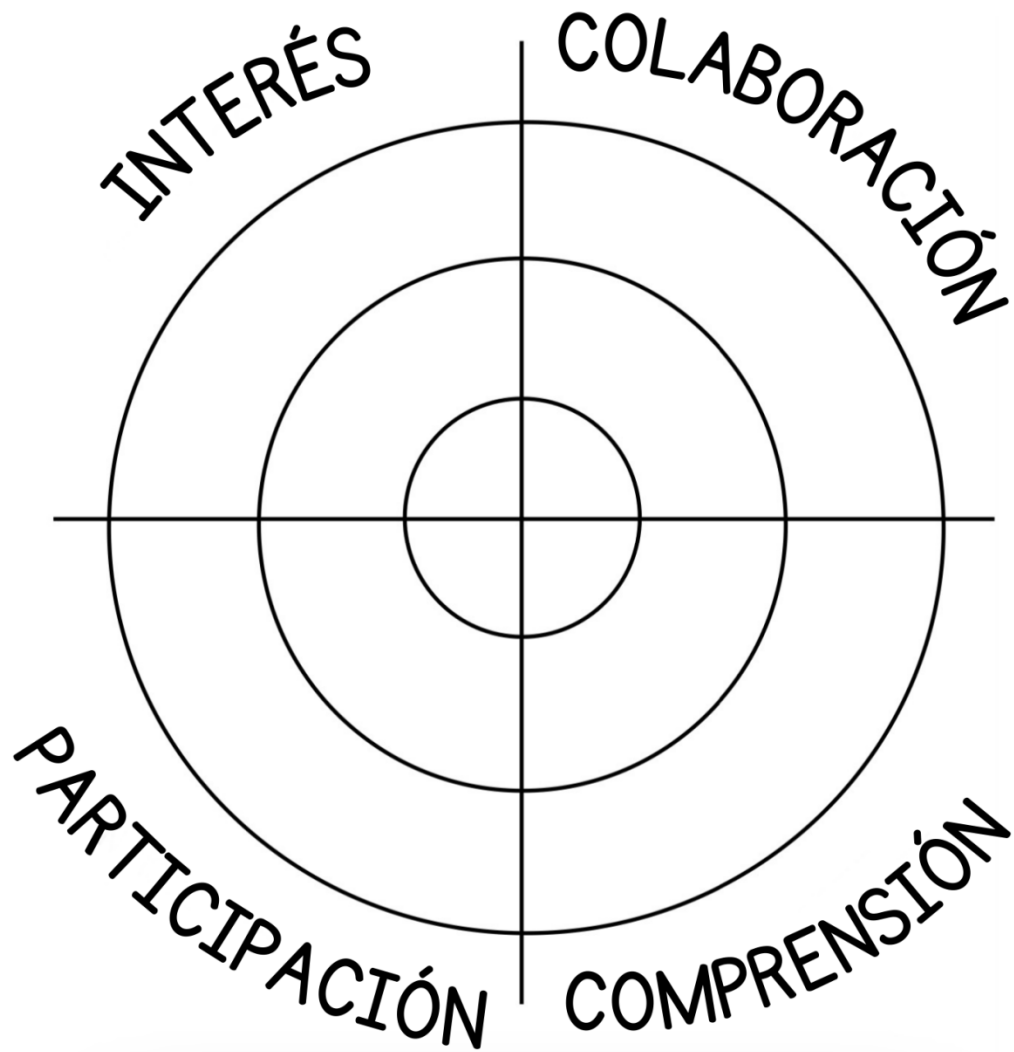
Fuente: Pinterest.

Anexo 13: Rúbrica evaluación de los alumnos

	LO HACE MUY BIEN	ESTÁ APRENDIENDO	LO HACE REGULAR
COMPRESIÓN	El alumno es capaz de entender y explicar los contenidos a los compañeros.	El alumno entiende los contenidos.	El alumno comprende los contenidos pero no lo sabe explicar a los compañeros.
TRABAJO EN EQUIPO	El alumno ayuda al resto del equipo y trabaja correctamente.	El alumno trabaja para y con el equipo pero no ayuda.	El alumno ni trabaja ni ayuda en el equipo.
PREDISPOSICIÓN Y CURIOSIDAD	El alumno muestra curiosidad y está predispuesto para aprender.	El alumno muestra curiosidad y predisposición en algunas actividades.	El alumno no muestra curiosidad ni interés por nada relacionado con la propuesta.
PARTICIPACIÓN	El alumno participa activamente en todas las actividades de la propuesta y muestra una buena actitud.	El alumno participa en las actividades y muestra una actitud adecuada.	El alumno no participa en todas las actividades de la propuesta y su actitud es indiferente.
OBSERVACIONES:			

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 14: Diana autoevaluación de los alumnos



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 15: Evaluación de la entrevista personal (ejemplo de tabla)

Alumno/a:			
Parte del cuerpo	El alumno es capaz de evocar la parte del cuerpo	El alumno es capaz de señalarla si el docente la nombra	El alumno no es capaz de identificarla ni de recordarla
CABEZA			
PIERNAS			
MANO			
BOCA			
PIE			
HOMBRO			
Observaciones:			

Fuente: Elaboración propia.