

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil
**El análisis del juego como herramienta
pedagógica**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Ana Calzas Moreno
Tipo de trabajo:	Programación de aula
Área:	Grado de infantil
Director/a:	Marcos Pradas García
Fecha:	30/04/2025

Resumen

Este trabajo analiza el papel del juego en Educación Infantil como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

A través de la metodología basada en rincones de aprendizaje que se diseñaron y evaluaron diversas actividades en un aula de niños de 5 y 6 años. Se exploraron enfoques pedagógicos como Montessori, Reggio Emilia y Waldorf, destacando su influencia en la organización y el uso del juego como recurso didáctico. La observación directa y la lista de cotejo han permitido evaluar la efectividad de las actividades en el progreso del alumnado.

Los resultados han evidenciado que el juego estructurado en rincones favorece la autonomía, la cooperación y el pensamiento lógico, reforzando así los aprendizajes de manera significativa. Finalmente, se plantean consideraciones sobre posibles mejoras en la planificación de actividades para potenciar aún más el desarrollo infantil a través del juego.

Palabras clave: Juego, Educación infantil, rincones, metodologías, desarrollo cognitivo.

Agradecimientos

Me gustaría expresar agradecimiento a todas las personas que han formado parte de este proceso y que han hecho posible la realización de este trabajo.

En primer lugar, agradezco a mi tutor Marcos Pradas García por su orientación, paciencia y consejos durante todo el desarrollo de este trabajo. Su apoyo ha sido fundamental para guiarme en cada etapa y mejorar la calidad de este estudio.

También quiero agradecer a mis docentes y compañeros de a universidad, quienes han sido una fuente de aprendizaje constante, reflexión e incluso inspiración. Sus aportaciones y debates han sido clave en mi crecimiento académico.

De manera especial, agradezco a mi familia, amigas y compañeras de trabajo, por su apoyo incondicional, por motivarme en los momentos difíciles y por confiar en mí. Sin su ánimo y comprensión, este camino habría sido más complicado.

Finalmente, me gustaría dedicar un agradecimiento a todos los niños/as, que son una fuente de inspiración para este trabajo. Su curiosidad por las cosas, el entusiasmo, y el cariño son el motor que impulsa mi vocación por la educación.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	5
2. Objetivos del trabajo	7
3. Marco Teórico.....	8
3.1. Bases teóricas: Concepto de juego	8
3.2. Pedagogías educativas y el juego/rincones	12
3.2.1 Pedagogía Montessori.....	12
3.2.1 Pedagogía Reggio Emilia	13
3.2.1 Pedagogía Waldorf.....	13
4. Contextualización	16
4.1. Características del entorno	16
4.2. Descripción del centro	17
4.3. Características del alumnado	19
5. Propuesta de programación didáctica de aula.....	19
5.1. Título	19
5.2. Fundamentación legislativa curricular.....	19
5.3. Destinatarios	20
5.4. Objetivos didácticos	20
5.5. Saberes básicos	21
5.6. Competencias clave y competencias específicas.....	22
5.7. Metodología.....	24
5.8. Temporalización.....	24
5.9. Sesiones y/o actividades	24
5.10. Organización de espacios de aprendizaje.....	34
5.11. Recursos humanos y materiales	35
5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje.....	35
5.13. Sistema de Evaluación.....	36
5.13.1. Criterios de evaluación.....	37
5.13.2. Instrumentos de evaluación.....	37
6. Conclusiones.....	37
7. Consideraciones finales	38
8. Referencias Bibliográficas.....	40

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Tabla de comparación</i>	15
Tabla 2. <i>Saberes básicos en educación infantil</i>	21
Tabla 3. <i>Competencias clave y competencias específicas</i>	22
Tabla 4. <i>Rincón lógico-matemático</i>	24
Tabla 5. <i>Rincón de lengua</i>	26
Tabla 6. <i>Rincón del juego simbólico</i>	28
Tabla 7. <i>Rincón de experimentos de ciencia</i>	30
Tabla 8. <i>Rincón de construcción</i>	32
Tabla 9. <i>Tabla orientativa instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje</i>	37

1. Introducción

El Trabajo de Fin de Grado será una programación de aula enfocada en la importancia del juego en la Etapa de Educación Infantil y cómo a través de él y el uso de los rincones en el aula y diferentes materiales, pueden los alumnos desarrollar las habilidades cognitivas y sociales.

En concreto, nos centraremos en los juegos y desarrollar las habilidades cognitivas y sociales a través de los rincones en el aula. Pretendo ofrecer diferentes rincones en el aula, donde el juego sea la principal estrategia de aprendizaje, ellos van a poder explorar, investigar los diferentes materiales y rincones de manera autónoma, siempre con una explicación del docente.

A lo largo del trabajo se va a bordar el juego desde una perspectiva donde los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje, con el fin de ofrecer rincones que sean libres, creativos y sociales.

La razón por la que este trabajo se fundamentara es por la necesidad de poder ofrecer a los alumnos aprendizajes significativos, ya que, a través de los rincones y el juego, van a poder aprender habilidades cognitivas y sociales, van a poder desarrollarse en el entorno más manipulativo, para poder llevar un aprendizaje integral. Más adelante en el trabajo veremos que el juego ha estado presente al largo de los años y se han elaborado distintas definiciones y teorías del juego y de los rincones. Todas las definiciones y teoría exponen la importancia el juego en esta etapa de infantil y el valor en sí que tienen en la educación.

Son muchos los autores que hablan de introducir o de llevar a cabo el juego en el aula como un recurso educativo y social.

Lo que queremos seguir implementando es que en el aula haya rincones de juego, donde permita que el niño tenga movimiento libre, e ir al rincón que considere necesario en ese tiempo que el docente les proporcione o depende el temario que estén dando en el aula en ese momento. Por eso considero que ofrecer rincones o espacios libres en educación infantil es importante, se pueden ofrecer a segunda hora de la mañana, a primera de la tarde, para que tengan experiencias ricas y puedan compartirlas con sus compañeros.

Para llevar a cabo la programación, el intervalo de edades puede ser múltiple, pero me centraré en el rango de edad de 5 y 6 años. Por ese motivo, plantearemos la programación teniendo en cuenta esas edades de la etapa de Educación Infantil, con el fin de llegar sobre todo a esas edades.

El trabajo tiene lugar dentro del marco de la Educación Infantil en Cataluña, regulada por el Decreto 21/2023, del 7 de febrero, regulada por la ordenación de las enseñanzas de toda la etapa de educación infantil, abarcando tanto el primer como el segundo ciclo.

Antes de presentar la propuesta, lo que haremos es establecer un primer contacto con los conceptos que hemos dicho anteriormente, vamos a realizar una pequeña búsqueda bibliográfica de autores que hablar sobre el juego y los rincones, para establecer el significado de la palabra juego y rincones para poder dar veracidad a la propuesta.

Veremos también distintas metodologías que nos van a permitir seleccionar las ideas que mejor se vayan a integrar a nuestra propuesta.

Por último, relacionaremos el concepto juego y rincones con la relevancia de nuestro trabajo, de desarrollar habilidades cognitivas y sociales.

2. Objetivos del trabajo

Objetivo general:

El objetivo general que propongo en esta programación es:

- Analizar cómo los juegos en diferentes rincones favorecen el desarrollo de las habilidades cognitivas (la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento lógico) y sociales (la cooperación, el respeto, la comunicación).

Objetivos específicos:

Los objetivos específicos que he planteado son:

- Diseñar actividades específicas para distintos rincones que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños de 5 y 6 años.
- Evaluar la efectividad de las actividades implementadas en los rincones mediante la observación de los progresos en las habilidades cognitivas y sociales de los niños.
- Justificar teóricamente el papel del juego en el aprendizaje infantil, relacionándolo con las aportaciones de diferentes autores y enfoques pedagógicos.

3. Marco Teórico

El juego es una actividad que, de gran importancia en la vida de los niños, ya que se considera el motor de las actividades y por ese motivo sirve como una herramienta educativa.

Según María Asunción Prieto García-Tuñon(1973) dice que la finalidad del juego en la vida infantil y en la adulta son bastante distintas. El adulto que juega con el objetivo de distraerse, disfrutar e incluso evadirse de su entorno. En cambio, el juego de los niños tiene un significado diferente y amplio. No solo tienen una función lúdica, sino que va más allá y eso les aporta habilidades sociales, cognitivas. Además, al mismo tiempo que también le ofrece una diversidad de aprendizajes que le van a permitir desarrollarse de una forma más integral.

Por ese motivo, el derecho al juego se encuentra reflejado en diversas normativas vigentes que se establecen y se garantizan los derechos fundamentales de la infancia. Tal como indica el artículo 7 de la Declaración de los Derechos del Niño: "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas que se esforzarán en promover el goce de este derecho" (Asamblea de las Naciones Unidas, 1959).

3.1. Bases teóricas: Concepto de juego

Jean Piaget es un autor, que es biólogo y epistemólogo que es reconocido por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia en la infancia. Piaget expone que el juego forma parte de la inteligencia que posee el niño, ya que es un reflejo por el cual se puede observar la asimilación que un niño puede tener acerca de la realidad.

También a partir del juego, los niños nos van a mostrar sus estructuras mentales, ya que, para ellos es su única forma que tienen para poder interaccionar con la realidad y según el estadio evolutivo en el que se encuentren los niños en ese momento, irán transformando su juego. El niño se tiene que adaptar contantemente a la realidad

que no comprende, por eso, será a través del juego donde lo va a ir consiguiendo. (Piaget, 1988).

Tenemos a Vygotsky un psicólogo del desarrollo, que plantea que el juego debe considerarse como una necesidad fundamental en la infancia. Afirma que esta actividad tiene un carácter social, ya que a través del juego los niños empiezan a formar sus primeros vínculos, y también a asumir los roles en interacciones con los demás. Asimismo, señala que el juego contribuye a que los niños comprendan sus propios límites y que reconozcan sus capacidades (Vygotsky, 2021).

Bruner (1986), lo que hace es establecer una conexión entre el juego y el lenguaje, argumentando que “el juego es una actividad comunicativa entre iguales que permiten reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras disfruta”.

Asimismo, Bruner lo que hace es identificar varias funciones del juego en la infancia. En primer lugar, lo que hace es señalar que el juego minimiza la importancia de las consecuencias, ya que los niños no lo consideran resultados negativos o frustrantes que esto podría generarles. En segundo lugar, destaca también que el juego no tiene un propósito definido para los niños, sino que actúa como una herramienta para explorar e inventar. En el tercer lugar, enfatiza en que el juego no ocurre de manera aleatoria, sino que responde a una finalidad específica, que Bruner la describe como un “escenario” donde van a idealizar los aspectos de la vida. Y por último, lo que hace Bruner, es explicar que el juego permite a los niños proyectar su mundo interior hacia el exterior, de esta manera transformando su entorno de acuerdo a sus deseos y dándoles la posibilidad de crear y convertirse en lo que imaginan.

Howard Gardner, considera que el juego es como una actividad lúdica, y que gracias a su rol que es muy importante para los niños, les ayuda a desarrollar las inteligencias: por la necesidad que tienen desde el nacimiento. Es inherente a adaptarse, a madurar, desarrollarse y aprender, por eso justifica sobre la importancia que tiene el juego sobre la motivación del niño, donde ellos desarrollan las inteligencias múltiples para interrelacionarse tanto dentro como fuera del aula o su entorno, además, van a

poder fomentar para ellos las habilidades que les permitan un desarrollo óptimo para todas sus etapas de la vida. (Gardner, 1999).

Erik Erikson, es conocido por ser psicólogo del desarrollo, también es conocido por su teoría sobre las etapas del desarrollo psicosocial. Destacó la importancia del juego en la formación del “yo” durante la infancia. El juego es una función del yo que permitía a los niños sincronizar los procesos corporales y sociales, facilitando la explicación de los roles y la comprensión del mundo que les rodea.

El juego se convertía en una herramienta esencial para que los pequeños pudieran explorar su creatividad, desarrollaran habilidades sociales y consolidaran su sentido en la iniciativa. Por lo que, a través del juego, los niños experimentaban diferentes aspectos de la vida social, lo que eso contribuía en su desarrollo de la identidad. (Parada, 2021).

Encontramos a Spencer (1855), que tiene una perspectiva más psicológica, y considera el juego como una canalización de la energía que no se gasta nunca, por eso no pueden realizar actividades más serias. Redondo (2008), resume que “el juego se caracteriza por como un comportamiento natural que es expresión de exceso de energía que los animales acumulan” (p.3).

Johan Huizinga elaboró una definición de juego, donde indica que es una actividad libre que se desarrolla dentro de sus propios límites en el tiempo y en el espacio, esto se lleva a cabo mediante unas reglas fijas y esto hace que absorba al jugador completamente en el juego. (Huizinga, 1938, mencionado por Gray, 2013).

Tina Bruce es una experta en educación infantil, y ella destaca la importancia del “juego de flujo libre” (free-flow play) como una actividad fundamental en el desarrollo de los niños. Este concepto se refiere a que es un tipo de juego espontáneo y no estructurado, en el que los niños eligen libremente cómo jugar, sin directrices impuestas por los adultos. Según Bruce, también este tipo de juego permite a los niños consolidar aprendizajes, los cuales desarrollan la creatividad y exploran sus intereses personales, así fomentando una conexión natural con el mundo que los

rodea. Bruce identifica 12 características clave del juego, que lo convierten en una herramienta esencial para el desarrollo infantil. Entre estas características se incluyen:

- La capacidad del niño para hacer elecciones libres.
- La imaginación y la creatividad en el uso de materiales.
- El placer intrínseco de participar en el juego.
- La explicación y la experimentación con ideas, roles y objetos.

El juego, según Bruce, no solo es una actividad recreativa, sino un proceso viral para el desarrollo integral de los niños. Donde ofrece un espacio donde pueden practicar habilidades sociales, resolver problemas y experimentar con su entorno sin temor a equivocarse.

Garaigordobil (2016), sostiene que el juego es la principal herramienta de aprendizaje en la infancia, ya que así favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales, motoras, emocionales y afectivas. Además, desperta el interés de los niños por aprender, observar y explorar su propio entorno. Al ser así una actividad placentera, donde los niños no sienten presión para realizarla, lo que les permite avanzar a su propio ritmo de aprendizaje.

Por otro lado, encontramos desde una perspectiva más social del juego a Elkonin (1985) señala que su función principal es permitir la reconstrucción de las relaciones sociales, sin buscar una recompensa inmediata. Así, el juego adquiere un papel clave en el desarrollo infantil, ya que contribuye al fortalecimiento de las interacciones sociales y favorece las relaciones entre los demás niños.

Por último, siguiendo esta misma perspectiva, Russel (citado en Cortiella et al., 2010, p.9) define el juego como una actividad que brinda placer y que el niño lleva a cabo por iniciativa propia, sin estar condicionado por objetivos externos.

3.2. Pedagogías educativas y el juego/rincones

En el apartado anterior hemos visto como, al largo de los años y desde diferentes puntos de vista de autores, como el juego forma parte de la vida en el desarrollo del niño. A nivel pedagógico es esencial darle espacio al juego y saber de qué forma podemos ofrecerlo, por ello yo me voy a centrar en los rincones. Veremos cómo se enfoca el juego en diferentes rincones, con diferentes materiales, y como se desarrollan diferentes materias a raíz de ellos. Me centraré en el trabajo en la pedagogía Montessori, Reggio Emilia y Waldorf.

3.2.1 Pedagogía Montessori

La pedagogía Montessori se fundamenta en la observación de características universales presentes en todos los niños, sin importar su origen o educación previa. María Montessori identificó estas características, que incluyen una mente absorbente, periodos sensibles, un deseo innato de aprender, la tendencia a aprender a través del juego o el trabajo, el desarrollo por etapas y la necesidad de la independencia. Lesley Britton, en su libro *"Jugar y aprender con el método Montessori"* (2017), profundiza sobre estas características esenciales de la infancia.

Una de las ideas centrales de Montessori es que los niños adquieran conocimientos a través del juego, considerado como el “trabajo” infantil por excelencia. El juego también es la herramienta mediante la cual los niños exploran y se conectan con su entorno, aprendiendo de manera muy natural. Por lo tanto, la selección de materiales educativos específicos es crucial. Estos materiales deben estar diseñados por estimular el desarrollo de habilidades muy concretas a través de la experiencia lúdica.

Los materiales Montessori suelen estar elaborados con elementos naturales como son la madera, tela o vidrio, pero sobre todo madera. Se presentan a los niños de manera libre, permitiéndoles elegir aquellos con los que desean interactuar. Esta libertad de elección fomenta el desarrollo y perfeccionamiento de sus habilidades individuales. María Montessori reconoció el juego como la principal vía de aprendizaje infantil y

estoy de acuerdo, ya que trabajo como educadora infantil y los niños disfrutan mucho con estos juegos y juguetes. También enfatizando la importancia de proporcionar entornos ricos en oportunidades para la exploración y el aprendizaje autónomo. Además, destacó los beneficios del juego al aire libre para el desarrollo físico, emocional y social de los niños/as. (Sosa, 2019)

3.2.1 Pedagogía Reggio Emilia

La metodología Reggio Emilia, está inspirada en la filosofía de Luis Malaguzzi, que nos invita a repensar nuestra visión de la infancia y el aprendizaje. En lugar de ver a los niños como recipientes vacíos que necesitan ser llenados de conocimiento, los reconoce como seres curiosos, creativos y capaces de construir su propio aprendizaje a través de la exploración y el juego.

El ambiente en las escuelas de Reggio Emilia es mucho más que un espacio físico; es un "tercer maestro" que estimula la reflexión, la colaboración y el descubrimiento. Los materiales, a menudo naturales y sin un propósito predefinido, ya que, invitan a los niños a imaginar, crear y darles su propio significado. Como dice Hoyuelos (2004), estos materiales son "herramientas para pensar" que permiten a los niños a poder desarrollar su potencial al máximo.

Desde mi punto de vista, la metodología Reggio Emilia nos invita a confiar en la capacidad de los niños para construir su propio conocimiento. Creo que es fundamental destacar que esta metodología no se trata solo de materiales y espacios, sino también de la actitud del educador. Ya que, como educadores nuestro papel es acompañar a los niños en su proceso de aprendizaje, brindándoles apoyo, estímulo y oportunidades para que exploren sus intereses y desarrollen su potencial al máximo.

3.2.1 Pedagogía Waldorf

La pedagogía Waldorf, creada por Rudolf Steiner, filósofo, educador y pensador, se centra en la libertad del aprendizaje. Este enfoque educativo permite a los alumnos a decidir qué conocimientos desean adquirir a lo largo de su desarrollo escolar. En este método, el papel del docente es fundamental, ya que su labor consiste en observar el progreso de los niños y ofrecerles nuevos aprendizajes en el momento

adecuado. La idea central es que los alumnos solo puedan asimilar conocimientos cuando están preparados para ello.

Esta metodología destaca especialmente la importancia de las disciplinas como el arte, la música y las actividades manuales. En particular, la expresión artística desempeña un papel esencial en el desarrollo infantil, ya que no se trata como una asignatura como tal.

Asimismo, el juego ocupa un lugar fundamental dentro de esta propuesta pedagógica, siendo un aspecto imprescindible. Según Quiroga (2013), hay seis características clave que definen el juego en el marco de esta metodología:

1. El juego brinda el tiempo y el entorno adecuado para que los niños consoliden los principales hitos de su desarrollo en cada etapa. En la etapa de infantil, los hitos incluyen aprender a caminar, hablar, pensar y tener autonomía.
2. A través del juego, los niños satisfacen su necesidad natural de imitar las actividades de los adultos, lo que les ayuda a comprender mejor en el mundo que los rodea.
3. El juego libre es fundamental hasta los 7 años, considerado el primer septenio, sin verse afectado por las exigencias intelectuales propias del mundo adulto. Según esta pedagogía, los niños aprenden explorando y experimentando.
4. Los juguetes utilizados en esta metodología están hechos con materiales muy naturales, siendo la madera el recurso principal, ya que estrechamente vinculado al entorno del niño.
5. El juego debe ser libre y adaptable a diferentes entornos. La pedagogía Waldorf propone diversos espacios en el aula, en el jardín, en el patio... permitiendo a los niños alternar libremente entre ellos.
6. Los juguetes deben generar experiencias significativas en los niños, permitiéndoles, en el futuro, relacionar estos momentos con conceptos y aprendizajes más complejos.

Las tres pedagogías expuestas muestran cómo el juego es un elemento clave de la etapa de infantil. Cada una de ellas expone todos los beneficios que existe entre el

juego y el desarrollo infantil y también define las características que se identifican como juego. Todas ellas comparten la idea de que el juego tienen que ser libre, abierto a espacios, con diversidad de materiales, que impliquen reflexión y creación y nos ayude a desarrollar habilidades cognitivas y sociales. Asimismo, con esto podemos llegar a establecer un vínculo e introducir el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas, ya que ofrece el juego libre con varios materiales, que permite al niño poner en marcha estas habilidades.

Tabla 1. Tabla de comparación

Tabla de comparación de elementos claves			
Aspectos clave	Montessori	Reggio Emilia	Waldorf
Enfoque	Aprendizaje autónomo, y basado en la manipulación de materiales.	Aprendizaje basado en proyectos y en la expresión artística.	Aprendizaje holístico centrado en el desarrollo del niño.
Rol del docente	Guía y facilita el aprendizaje individual.	Facilitador que observa y adapta según el interés del niño.	Figura del docente estable que acompaña al grupo.
Materiales	Los materiales son sensoriales y de madera diseñados para el autoaprendizaje.	Los materiales son reciclados y naturales, sin instrucciones fijas.	Los materiales son naturales y artesanales, impidiendo las TIC en la infancia.
Juego	El juego es estructurado con materiales específicos.	El juego es libre con exploración y experimentación.	El juego es imaginativo con énfasis en la creatividad.

Énfasis en	El desarrollo de la autonomía y el pensamiento lógico.	La expresión artística y aprendizaje colaborativo.	Los ritmos naturales, arte, música y conexión con la naturaleza.
------------	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

4. Contextualización

Después de haber profundizado en el marco teórico, vamos a empezar a plantear la propuesta de intervención educativa. La contextualización del centro donde se llevará a cabo dicha programación didáctica es fundamental para comprender su pertinencia y relevancia. A continuación, describiremos de forma detallada tanto las características del entorno como las del centro educativo, así como el grupo de alumnos de educación infantil al que va dirigida la propuesta.

4.1. Características del entorno

El municipio donde se encuentra el centro educativo está situado en la comarca del Tarragonès, en la provincia de Tarragona, es una zona con una alta afluencia turística de la Costa Dorada. Con la población aproximada de 23.000 habitantes, se caracteriza por una combinación de entorno urbano y una atractiva economía centrada en sectores como la industria, el comercio y el turismo.

A unos 10 kilómetros de la capital comarcal, el municipio disfruta de una ubicación privilegiada, cerca de la costa y con una gran oferta de ocio, incluyendo un parque temático de renombre que atrae a los visitantes de todo el mundo. La economía local está fuertemente influenciada por el sector industrial, con una presencia destacada de la industria química, así como actividades relacionadas con la construcción, el comercio y el turismo. Durante las últimas décadas, el municipio ha experimentado un crecimiento urbanístico y comercial importante, con una infraestructura que favorece la actividad empresarial y la llegada del turismo.

Por lo que hace el patrimonio cultural, el municipio conserva elementos históricos de interés, como un antiguo castillo medieval restaurado que es un símbolo de su pasado, a más de espacios naturales como el *Parc del Pinar*, es un área protegida con un ecosistema rico en zonas húmedas y pinos, ideales para las actividades recreativas y deportivas al aire libre.

En el ámbito cultural, el municipio se distingue por su oferta de eventos y fiestas tradicionales, como la fiesta mayor y las celebraciones vinculadas a las tradiciones vitivinícolas locales. Las actividades lúdicas y sociales son una parte esencial de la vida comunitaria, con numerosos eventos y actividades para todas las edades.

El entorno del municipio también influye en el perfil socioeconómico de las familias, la mayoría de las cuales tienen un nivel medio, con ocupaciones diversas en los sectores industrial, comercial y turístico. El alumnado del centro es diverso con una proporción reducida de alumnos de origen extranjero, que en general, alcanzan un buen nivel de competencia lingüística y una integración social efectiva durante su escolarización.

En cuanto a la lengua hablada dentro del núcleo familiar de los niños de la escuela, la lengua más utilizada en sus familias es un 70% el castellano, seguida por el catalán un 20%. El 10% restante de los alumnos proviene de familias de origen africano, asiático y de otros países de la Unión Europea.

4.2. Descripción del centro

Desde el punto de vista arqueológico, la escuela tiene un diseño modular, está construida principalmente con materiales tan diversos como es el hormigón, la madera y grandes ventanales que permiten la entrada de luz natural durante todo el día. El edificio cuenta con dos alas separadas por un jardín botánico, donde se lleva a cabo diversos proyectos según el ciclo escolar, como son los trabajos sobre los ambientes, huerto, flora y plantas aromáticas.

Por lo que hace el ala de infantil, consta de 6 aulas de estas aulas están distribuidas en 2 de i3, 2 de i4 y 2 de i5. A más también se hace uso de aulas específicas.

Por lo que hace referencia al equipo docente de educación infantil, cada grupo-clase cuenta con un/a tutor/a de aula. Esta figura es la responsable de la planificación y la organización de las actividades educativas del grupo, de su supervisión y del seguimiento individualizado, así como de la comunicación con las familias. El/la tutor/a también es el referente para la atención a la diversidad, con el objetivo de ajustar las metodologías y las actividades para que todos los niños puedan desarrollar el máximo de su potencial.

También cuenta con la figura del TEEI (Técnico/a Especialista de Educación Infantil). Esta persona da soporte al tutor/a en la atención de los niños.

Otro de los soportes que dispone el/la tutor/a del aula es la MESI (Maestra Especialista en Soporte a la Integración). Esta figura tiene como la función principal para dar soporte a los niños que presentan dificultades específicas en su proceso de aprendizaje, y trabaja para garantizar que todos los alumnos, independientemente de sus condiciones, tienen las mismas oportunidades educativas.

Aparte de los servicios educativos internos del centro, el equipo educativo también se coordina y colabora con los diversos servicios externos, que proporcionan un soporte adicional para atender las necesidades educativas y emocionales de los niños. Entre estos servicios externos, se encuentran el Centro de Desarrollo Infantil y Atención Precoz (CDIAP), y el Equipo de Asesoramiento Psicopedagógico (EAP).

Esta coordinación con los servicios internos es fundamental para asegurar que los niños reciban la atención integral y adaptada a sus necesidades específicas.

Finalmente, cabe destacar el Asociación de Familias de Alumnos (AFA), es una entidad que agrupa las familias de los alumnos del centro educativo, esta actúa como un canal de comunicación entre las familias y la escuela, y organiza actividades y eventos para favorecer la participación de las familias en la comunidad educativa; colaborando en la creación de un ambiente escolar más inclusivo y cooperativo, y en soporte a iniciativas educativas y sociales que beneficien a los niños.

4.3. Características del alumnado

La programación va dirigida a la clase de 5A; un grupo que se encuentra en i5. Este está formado por un total de 23 niños, de los cuales 10 son niños y 13 son niñas.

El grupo está lleno de energía y entusiasmo, con una gran motivación para explorar, experimentar y descubrir. Están llenos de curiosidad y se hacen muchas preguntas sobre cualquier cosa que observan o les pasa. Es un grupo muy cohesionado, ya que llevan desde i3; exceptuando a la Emilia, una niña que llega nueva a principio de curso desde Chile, pero que se ha integrado perfectamente al grupo.

Dentro de la clase, hay muchas personalidades diferentes, y por lo tanto, también hay ritmos de aprendizajes diversos.

Los niños disfrutan mucho del juego de roles, donde pueden ser quien ellos quieran, y también los cuentos, especialmente los de fantasía. El factor sorpresa los motiva mucho; cualquier actividad que implique un elemento inesperado los entusiasma y los hace participar activamente. También les gustan los retos, donde pueden poner a prueba sus habilidades y conseguir nuevos hitos de manera divertida y emocionante.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

5.1. Título

El juego en los rincones: una estrategia para el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales en Educación Infantil.

5.2. Fundamentación legislativa curricular

Este trabajo se basa en la normativa educativa vigente a nivel nacional, incluyendo la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica de 2/2006, del 3 de mayo, de Educación. La propuesta didáctica toma como referencia el Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, que establece el currículo de Educación Infantil en España, y el Decreto 21/2023, del 7 de febrero, que regula las enseñanzas de esta etapa en Cataluña. Estos fundamentos legislativos y curriculares orientan la propuesta didáctica, garantizando una educación integral y de calidad. Se enfatiza un

enfoque inclusivo, activo y participativo, donde los niños son protagonistas de su propio aprendizaje.

5.3. Destinatarios

Estos rincones están destinados a niños de i5, niños de entre 5 y 6 años. Es una clase donde hay 23 alumnos entre ellos son 10 niños y 13 niñas. En esta etapa, los niños han desarrollado una mayor autonomía, curiosidad y capacidad de interacción social, lo que les permite participar activamente en las experiencias del aprendizaje basadas en el juego.

5.4. Objetivos didácticos

El objetivo general que se propone es el siguiente:

- Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños de i5 mediante experiencias lúdicas en diferentes rincones de aprendizaje.

Los objetivos específicos serán por rincón y son los siguientes:

Rincón lógico-matemático

- Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante la manipulación de diferentes materiales, para realizar sumas, seriación y clasificación.
- Fomentar la cooperación y la interacción social a través de actividades en las que los niños puedan compartir materiales, ayudarse entre ellos y verificar sus respuestas de manera conjunta.

Rincón de lengua

- Desarrollar la competencia oral y escrita, ampliar el vocabulario y mejorar la asociación de fonema-grafema.
- Facilitar la interacción a través de diálogos, imágenes y el respeto por las ideas de los demás compañeros.

Rincón del juego simbólico

- Desarrollar la imaginación y la resolución de conflictos dentro de escenarios ficticios mediante la representación de roles y situaciones cotidianas.
- Fomentar la cooperación, la empatía y la negociación de roles entre ellos.

Rincón de experimentos de ciencias

- Incentivar la curiosidad científica mediante la exploración de materiales y fenómenos naturales.
- Promover el trabajo en equipo y el respeto por las ideas de los compañeros al hacer hipótesis y la observación de resultados.

Rincón de construcción

- Potenciar la motricidad fina y la coordinación a través de la manipulación de materiales de construcción.
- Promover la cooperación cuando los niños trabajen juntos para construir estructuras.

5.5. Saberes básicos

Los contenidos que se encuentran en la comunidad catalana en el Decret 21/2023, del 7 de febrero (l'ordenació dels ensenyaments de l'educació infantil). Se van a adjuntar diferentes tablas donde recogen los saberes que se trabajan en esta propuesta basándonos en los 4 ejes del desarrollo y el aprendizaje en educación infantil.

Tabla 2. Saberes básicos en educación infantil

Eje 1. Un niño que crece en autonomía y confianza
Este eje se centra en el desarrollo físico y emocional de los niños, promoviendo hábitos saludables, autonomía en la higiene personal y la alimentación, así como la gestión de emociones y la construcción de una autoestima positiva. Se busca que los niños reconozcan sus propias necesidades y aprendan a satisfacerlas de manera equilibrada.
Eje 2. Un niño que se comunica con distintos lenguajes
Aquí se fomenta la curiosidad natural de los niños hacia su entorno inmediato y natural. Incluye la observación, exploración y formulación de preguntas sobre fenómenos naturales, sociales y culturales. Se promueve el respeto por el medio ambiente y comprensión de la independencia entre los seres vivos y su entorno.
Eje 3. Un niño que descubre el entorno con curiosidad

Este eje abarca el desarrollo de las habilidades comunicativas en diversas formas: lenguaje oral, escrito, corporal, artístico y audiovisual. Se busca que los niños expresen sus ideas, sentimientos y experiencias, comprendan mensajes y se inicien en la lectura y escritura de manera lúdica y significativa.

Eje 4. Un niño que forma parte de la diversidad del mundo que le rodea

Está enfocado a la interacción social, este eje promueve la adquisición de habilidades para la convivencia, como la empatía, la cooperación, el respeto por la diversidad y la resolución pacífica de los conflictos. Se pretende que los niños se sientan parte de la comunidad, comprendan las normas básicas de convivencia y valoren las relaciones afectivas.

Fuente: Elaboración propia en base al Decret 21/2023

5.6. Competencias clave y competencias específicas

La propuesta didáctica estará basada en rincones de aprendizaje que contribuye al desarrollo de diversas competencias clave y competencias específicas, siguiendo así las directrices establecidas en el currículo de Educación Infantil. A través del juego, los niños adquieren habilidades fundamentales que favorecen al desarrollo integral, promoviendo así el aprendizaje autónomo y significativo.

Tabla 3. Competencias clave y competencias específicas

Competencias clave
<ul style="list-style-type: none">- Competencia de comunicación lingüística.- Competencia plurilingüe.- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.- Competencia digital.- Competencia personal, social y de aprender a aprender.- Competencia en pensamiento creativo.
Competencias específicas
Eje 1. El niño crece con autonomía y confianza
CE1: Progresar en el conocimiento y en dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, darse cuenta de sus propias posibilidades, para ir desarrollando autonomía personal y una autoimagen ajustada y positiva.

CE2: Vivir las emociones, expresando y reconociendo sentimientos y necesidades, para ir creciendo en bienestar emocional y seguridad afectiva.

CE3: Darse cuenta de la influencia del espacio y el tiempo en las situaciones de vida cotidiana a partir de las experiencias vividas, para crecer con seguridad y entender el mundo.

CE4: Progresar en la adquisición de normas y hábitos saludables y ecosocialmente responsables, ganando confianza en sus propias posibilidades y capacidades para construir la propia identidad.

Eje 2. Un niño que se comunica con distintos lenguajes

CE1: Interpretar, comprender y expresar mensajes, utilizando recursos y conocimientos basados en la propia experiencia, para avanzar en la comunicación y la construcción de nuevos aprendizajes.

CE2: Expresarse de forma comprensible, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando las posibilidades y disfrutando de ellos, para responder a diferentes contextos comunicativos.

Eje 3. Un niño que descubre el entorno con curiosidad

CE1: Observar y reconocer características de materiales y elementos y establecer relaciones entre ellos, mediante la experimentación y la manipulación sensorial, para avanzar hacia estructuras de pensamiento cada vez más complejas desarrollando habilidades de razonamiento matemático.

CE2: Desarrollar, de forma progresiva, diferentes formas de razonamiento y procedimientos del pensamiento científico, a través de la observación y la manipulación, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a los diferentes retos y situaciones.

CE3: Explorar y reconocer elementos y fenómenos del mundo natural, estableciendo relaciones entre la propia acción y las consecuencias que se derivan, para iniciar hábitos de sostenibilidad y conservación del entorno.

Eje 4. Un niño que forma parte de la diversidad del mundo que le rodea

CE1: Avanzar en la relación con los demás en condiciones de igualdad, creando lazos, para construir la propia identidad basada en los valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

CE2: Apreciar progresivamente el entorno social y cultural cercano y su diversidad, mostrando interés y respeto por convivir.

Fuente: elaboración propia en base al Decret 21/2023

5.7. Metodología

Para estas actividades, la metodología que mejor se adapta es una combinación de los enfoques que hable en el marco teórico, que son Montessori, Reggio Emilia y Waldorf, ya que todas ellas destacan la importancia del aprendizaje a través el juego, la autonomía y la exploración activa del entorno.

Además, la propuesta también se basa en principios del aprendizaje cooperativo y del juego de flujo libre de Tina Bruce, favoreciendo así tanto el desarrollo cognitivo como el social en un ambiente motivador.

5.8. Temporalización

La temporalización de las actividades se organizará en ciclos de 2 semanas. Cada rincón se irá variando cada 2 semanas, adaptándose al temario trabajado en ese período. De este modo, los niños tendrán tiempo suficiente para poder explorar y consolidar los aprendizajes antes de cambiar de rincón.

5.9. Sesiones y/o actividades

Tabla 4. Rincón lógico-matemático

Rincón lógico-matemático	
Curso	Los alumnos de i5, niños de 5 y 6 años.
Objetivos didácticos	General: Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños de i5 mediante experiencias lúdicas en diferentes rincones de aprendizaje. Específicos: Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante la manipulación de diferentes materiales, para realizar sumas, seriación y clasificación. Fomentar la cooperación y la interacción social a través de actividades en las que los niños puedan compartir materiales, ayudarse entre ellos y verificar sus respuestas de manera conjunta
Contexto	Esta actividad se llevará a cabo en el aula de i5
Área/Materia/Ámbito	Competencias específicas Saberes básicos Área de las matemáticas EJE 1: CE3 EJE 3: CE1, CE2 EJE 4: CE1 EJE 1,2,4

Temporalización	Cada actividad se desarrollará durante 2 semanas, tras lo cual se cambiarán las propuestas dentro del rincón.
Metodología	La metodología que usaremos será por rincones basándonos en las pedagogías de Montessori, Reggio Emilia y Waldorf
Recursos	Materiales: Regletas, hueveras de cartón, pompones de diferentes colores (rojo, rosa, azul, amarillo, verde, naranja), bandejas de clasificación, bandeja con objetos (colores, pelotas, gomas, rotuladores, fruta de plástico, ropa de muñeco, etc), fichas plastificadas con sumas, fichas plastificadas con seriación, fichas plastificadas con objetos para clasificar y dados. Humanos: La docente del aula y la profesora de soporte o la veladora.
Agrupamiento	Nº sesiones
Individualmente o en grupos de 4	2 veces a la semana
Actividades	<p>Primera actividad del rincón, durante las 2 primeras semanas:</p> <p>El primer rincón estará situado en clase durante 2 semanas, y estaremos trabajando la seriación y la clasificación. Que es el temario que se estará dando en ese momento.</p> <p>Pondremos fichas con diferentes seriaciones, que no estarán acabadas, ellos las tendrán que ir rellenando, dibujando la seriación en la misma ficha con un rotulador, ya que estarán plastificadas y se podrá borrar siempre y cuando ellos crean que se hayan equivocado o por si la quieren volver a hacer.</p> <p>También tendrán unas fichas con las respuestas, donde ellos mismos se van a poner autocorregir. Cada ficha estará numerada al igual que la ficha de la respuesta. También tendrán la opción de hacer esas fichas con pegatinas que tendrán al lado (pegatina roja-azul-roja-azul). Luego en este mismo rincón como estarán trabajando la clasificación tendrán también fichas con diferentes objetos dibujados y delante tendrán 2 bandejas, 1 una caja grande con esos objetos que encontraremos en las fichas.</p> <p>Tendrán que clasificar los objetos que ven en la ficha e ir dejándolo en las bandejas. Para eso también tendrán la ficha de la corrección y ellos podrán corroborar si han clasificado los objetos.</p> <p>Segunda actividad del rincón, durante las 2 semanas siguientes:</p> <p>En este caso ya habrán logrado aprender el temario anterior y el que toca son las sumas. Entonces en este rincón vamos a meter sumas, tendrán hueveras con pompones de colores, regletas para que sumen, fichas con sumas, tendrán también dados donde podrán crear ellos mismos esas sumas, ellos tendrán las respuestas de esas sumas en una ficha aparte, tanto de las fichas, como las que se puedan encontrar haciendo con los dados. La huevera y los pompones será para facilitar la suma a los niños, tendrán de diferentes colores, para que puedan diferenciar un lado de la suma y otro y sumar el valor total. Podrán usar los recursos como más fácil vean aprender la suma.</p>
Medidas de	Si hubiera niños con necesidades educativas especiales, podríamos adaptar el rincón así:

inclusión y DUA	<p>Con el uso de materiales sensoriales (texturas, colores llamativos, grabadoras de voz, etc.)</p> <p>También la posibilidad de trabajar con el apoyo de la maestra de soporte o veladora.</p> <p>Actividades también con diferentes niveles de dificultad según el desarrollo que tenga cada niño.</p>
Evaluación	Tipo de evaluación Evaluación inicial, formativa y final.
	Instrumentos de evaluación La observación directa y los registros anecdóticos y la lista de cotejo con sí, no y observaciones.
Criterios de evaluación	<p>Los criterios de evaluación son realizados basándose en los objetivos planteados. Se evaluará si la realización de las actividades de los rincones se ha logrado cumplir los objetivos.</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>Identifican y utilizan correctamente los materiales del rincón.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES</p> <p>Realizan seriaciones y clasificaciones siguiendo diferentes criterios.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES</p> <p>Participa en las actividades de resolución de problemas de forma autónoma o en grupo.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES</p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 5. Rincón de lengua

Título	Rincón de lengua
Curso	Los alumnos de i5, niños de 5 y 6 años.
Objetivos didácticos	<p>General: Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños de i5 mediante experiencias lúdicas en diferentes rincones de aprendizaje.</p> <p>Específicos Desarrollar la competencia oral y escrita, ampliar el vocabulario y mejorar la asociación de fonema-grafema. Facilitar la interacción a través de diálogos, imágenes y el respeto por las ideas de los demás compañeros.</p>
Contexto	Esta actividad se llevará a cabo en el aula de i5
Área/Materia/	Área del lenguaje, comunicación y representación

Ámbito	Competencias específicas	Saberdes básicos		
	EJE 1: CE2 EJE 2: CE1, CE2 EJE 3: CE2 EJE 4: CE1, CE2	EJE 1, 2, 3 y 4		
Temporalización	Cada actividad se desarrollará durante 2 semanas, tras lo cual se cambiarán las propuestas dentro del rincón.			
Metodología	La metodología que usaremos será por rincones basándonos en las pedagogas de Montessori, Reggio Emilia y Waldorf			
Recursos	Materiales: Hojas tipo cuartilla, libros para su edad, una estantería, dado, lápices, imágenes, caja, palabras escritas a ordenador, minicartas con el abecedario plastificadas. Humanos: La docente del aula y la profesora de soporte o la veladora.			
Agrupamiento	Nº sesiones			
Individualmente o en grupos de 4	2 veces a la semana			
Actividades				
<p>La primera actividad durante las dos primeras semanas:</p> <p>Lo que los alumnos van a encontrar en el rincón son minicartas con las letras del abecedario, entonces tendrán hojas en blanco de tamaño cuartilla. Van a tener también un libro con imágenes que empiecen por las letras del abecedario. Y tendrán también varios dados con diferentes letras del abecedario que la docente habrá escrito, entonces ellos tendrán que tirarlo y la letra que les salga, primero tendrán que buscar la imagen con esa letra y luego escribir la palabra. Por ejemplo: Les toca la C y tienen que buscar la imagen de una cama y luego tendrán que escribir C = CAMA. También encontrarán un libro con las respuestas, para que puedan comprobar que está bien el resultado.</p> <p>La segunda actividad durante las dos semanas siguientes:</p> <p>Después de dos semanas, cambiaremos el rincón. Vamos a hacer que asocien el fonema con el grafema, para eso vamos a poner una caja con palabras dentro. Y van a tener que sacar la palabra de la caja y tendrán al lado una estantería con bastantes libros de lectura para su edad. Por lo que van a tener que buscar en imágenes, libros o incluso por el aula, algún objeto que empiecen por la letra de esa palabra que les ha tocado. Van a tener hojas también en tamaño cuartilla y van a poder escribir la palabra del objeto o imagen que hayan encontrado. Tendrán un libro con posibles palabras que pueden encontrar por clase, por los libros o imágenes, así ellos mismos podrán autocorregirse la actividad. Se podrán ayudar entre ellos, ya que los rincones se pueden hacer o individualmente o en grupos de 4.</p>				
Medidas de inclusión y DUA	Si hubiera niños con necesidades educativas especiales, podríamos adaptar el rincón así: Con el uso de materiales sensoriales (texturas, colores llamativos, grabadoras de voz, etc.)			

	<p>También la posibilidad de trabajar con el apoyo de la maestra de soporte o veladora.</p> <p>Actividades también con diferentes niveles de dificultad según el desarrollo que tenga cada niño.</p>
Evaluación	<p>Tipo de evaluación Evaluación inicial, formativa y final.</p> <p>Instrumentos de evaluación La observación directa y los registros anecdóticos y la lista de cotejo con sí, no y observaciones.</p>
Criterios de evaluación	<p>Los criterios de evaluación son realizados basados en los objetivos planteados. Se evaluará si la realización de las actividades de los rincones se ha logrado cumplir los objetivos.</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>Reconocimiento y uso de letras y palabras en diferentes contextos.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p> <p>Participación en actividades de lectura y escritura.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p> <p>Expresión oral adecuada y comprensible.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Rincón del juego simbólico

Título	Rincón de juego simbólico
Curso	Los alumnos de i5, niños de 5 y 6 años.
Objetivos didácticos	<p>General: Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños de i5 mediante experiencias lúdicas en diferentes rincones de aprendizaje.</p> <p>Específicos Desarrollar la imaginación y la resolución de conflictos dentro de escenarios ficticios mediante la representación de roles y situaciones cotidianas.</p> <p>Fomentar la cooperación, la empatía y la negociación de roles entre ellos.</p>
Contexto	Esta actividad se llevará a cabo en el aula de i5 o en la sala de psicomotricidad

Área/Materia/ Ámbito	Área del desarrollo personal y social, área de lenguajes y conocimiento del entorno	
	Competencias específicas	Saberes básicos
	EJE 1: CE1, CE2 EJE 2: CE1, CE2 EJE 3: CE3 EJE 4: CE1, CE2	EJE 1,2 3 y 4
Temporalización	Cada actividad se desarrollará durante 2 semanas, tras lo cual se cambiarán las propuestas dentro del rincón.	
Metodología	La metodología que usaremos será por rincones basándonos en las pedagogías de Montessori, Reggio Emilia y Waldorf	
Recursos	<p>Materiales: Una cocinita, utensilios, alimentos de juguetes, caja registradora, billetes y monedas de juguete, un supermercado, una cesta, etiqueta para los productos, tarjetas con precios simbólicos, batas, estetoscopios de juguete, jeringas, muñecos, tiritas adhesivas, disfraces de bombero, policía, médico, maestra, mecánico, cocinero, tarjetas con vocabulario e imágenes para los distintos escenarios del juego por si no se les ocurre que hacer, que puedan ver que se puede hacer en esos rincones.</p> <p>Humanos: La docente del aula y la profesora de soporte o la veladora.</p>	
Agrupamiento	Nº sesiones	
Individualmente o en grupos de 4	2 veces a la semana	
Actividades	<p>La primera actividad de las dos primeras semanas:</p> <p>Los niños/as encontrarán si no es en clase es en el aula de psicomotricidad un espacio con una cocinita con utensilios, una mesa con sillas, alimentos de juguete, una caja registradora, un supermercado y unas cestas. Se les dirá que en grupos de 4 podrán jugar en esos rincones y se les dejará libre imaginación y creatividad, para que creen sus diálogos o resuelvan sus conflictos en el caso de que surja alguno. Se les representarán también situaciones como la de cocinar, hacer la compra, pagar en la caja, son situaciones que ellos ven en el día a día en casa o con los padres yendo a comprar. Gracias a este rincón se les fomentará el uso de expresiones como ¿Cuánto cuesta?, Aquí tienes el cambio, Voy a cocinar macarrones, ¿quieres tú también?, me falta pan, ¿puedes ir a comprar?, etc.</p> <p>En las segundas dos semanas la actividad del rincón será:</p> <p>Se cambiará el ambiente del rincón y proporcionaremos materiales de doctor como son batas, estetoscopios de juguete, muñecos, tiritas, etc. Y también pondremos como una tienda con una caja o perchas con diferentes disfraces de diferentes oficios, en los que ellos podrán elegir de que oficio</p>	

disfrazarse y hacer el rol que quieran. También adquirirán vocabulario de esos oficios, o podrán representar problemas de la vida cotidiana libremente y dialogar entre ellos.

Medidas de inclusión y DUA	<p>Si hubiera niños con necesidades educativas especiales, podríamos adaptar el rincón así:</p> <p>Con el uso de pictogramas y tarjetas visuales para facilitar la comprensión de roles.</p> <p>También la posibilidad de trabajar con el apoyo de la maestra de soporte o veladora.</p> <p>Actividades también con diferentes niveles de dificultad según el desarrollo que tenga cada niño.</p>
Evaluación	<p>Tipo de evaluación Evaluación inicial, formativa y final.</p> <p>Instrumentos de evaluación La observación directa y los registros anecdóticos y la lista de cotejo con sí, no y observaciones.</p>
Criterios de evaluación	<p>Los criterios de evaluación son realizados basándose en los objetivos planteados. Se evaluará si la realización de las actividades de los rincones se ha logrado cumplir los objetivos.</p> <p>Criterios de evaluación Participa activamente en las dinámicas del rincón del juego simbólico.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p> <p>Utiliza el vocabulario adecuado según las temáticas del rincón.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p> <p>Representa situaciones cotidianas con la creatividad y coherencia.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Rincón de experimentos de ciencia

Título	Rincón de experimentos de ciencias
Curso	Los alumnos de i5, niños de 5 y 6 años.
Objetivos didácticos	<p>General: Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños de i5 mediante experiencias lúdicas en diferentes rincones de aprendizaje.</p> <p>Específicos Incentivar la curiosidad científica mediante la exploración de materiales y fenómenos naturales.</p>

	Promover el trabajo en equipo y el respeto por las ideas de los compañeros al hacer hipótesis y una observación de los resultados.											
Contexto	Esta actividad se llevará a cabo en el aula de i5											
Área/Materia/Ámbito	<p>Área de conocimiento del entorno</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Competencias específicas</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Saberdes básicos</th> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">EJE 1: CE3, CE4</td> <td style="padding: 5px;">EJE 1, 2, 3 Y 4</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">EJE 2: CE1, CE2</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">EJE 3: CE2, CE3</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">EJE 4: CE1</td> <td></td> </tr> </table>		Competencias específicas	Saberdes básicos	EJE 1: CE3, CE4	EJE 1, 2, 3 Y 4	EJE 2: CE1, CE2		EJE 3: CE2, CE3		EJE 4: CE1	
Competencias específicas	Saberdes básicos											
EJE 1: CE3, CE4	EJE 1, 2, 3 Y 4											
EJE 2: CE1, CE2												
EJE 3: CE2, CE3												
EJE 4: CE1												
Temporalización	Cada actividad se desarrollará durante 2 semanas, tras lo cual se cambiarán las propuestas dentro del rincón.											
Metodología	La metodología que usaremos será por rincones basándonos en las pedagogas de Montessori, Reggio Emilia y Waldorf											
Recursos	<p>Materiales: necesitaremos 4 bandejas con agua, 2 bandejas con una tela, dos cajas con objetos diferentes, como puede ser, corcho, piedras, plastilina, madera, papel, pelota, bloques de plástico, colores, vaso, botella, tapones, tizas, papel, subrayadores, huevos, frutas de plástico y madera.</p> <p>Humanos: La docente del aula y la profesora de soporte o la veladora.</p>											
Agrupamiento	Nº sesiones											
Individualmente o en grupos de 4	2 veces a la semana											
Actividades												
<p>Las 2 primeras semanas haremos esta actividad:</p> <p>La actividad que le proporcionaremos a los alumnos será la de si los objetos flotan o no flotan, entonces colocaremos varias bandejas con agua y al lado tendrán un par de cajas con objetos de diferentes densidades, medidas y materiales. Ellos tendrán que ir probando con los objetos, pero antes de meterlo tendrán que apuntar en una hoja que también estarán en el rincón, y decir si piensan que ese objeto se hunde o flota y una vez lo tengan apuntado lo podrán comprobar, y apuntar el resultado que han obtenido experimentando con el material. También habrá una libreta con las imágenes que se les proporciona a ellos con la respuesta de si flota o no para que también aparte de comprobar experimentando puedan comprobar que está bien.</p> <p>Para la segunda actividad el rincón que se harán las otras dos semanas siguientes será:</p> <p>En esta actividad lo que haremos es poner una bandeja con una tela encima, y tendrán al lado una serie de objetos frágiles y no frágiles, ellos lo que tendrán que hacer es tirarlos y verán si se rompen o no tirándolos a 1 metro de altura, para que no se manche la clase, se tiraran encima de una bandeja, para que sea fácil de limpiar y recoger. Antes de tirar el objeto tendrán que apuntar también si piensan que</p>												

ese objeto se romperá o resistirá. También aparte de la hipótesis que saquen y la experimentación de ver que ocurrirá, también obtendrán un libro con las respuestas por si acaso tuvieran dudas.

Medidas de inclusión y DUA	<p>Si hubiera niños con necesidades educativas especiales, podríamos adaptar el rincón así:</p> <p>Adaptando el lenguaje en las explicaciones sobre los conceptos y meter tarjetas visuales o pictogramas.</p> <p>También la posibilidad de trabajar con el apoyo de la maestra de soporte o veladora.</p> <p>Actividades también con diferentes niveles de dificultad según el desarrollo que tenga cada niño.</p>
Evaluación	<p>Tipo de evaluación Evaluación inicial, formativa y final.</p> <p>Instrumentos de evaluación La observación directa y los registros anecdóticos y la lista de cotejo con sí, no y observaciones.</p>
Criterios de evaluación	<p>Los criterios de evaluación son realizados basándose en los objetivos planteados. Se evaluará si la realización de las actividades de los rincones se ha logrado cumplir los objetivos.</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>Participa activamente en la experimentación.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES </p> <p>Explica verbalmente o con gestos sus observaciones.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES </p> <p>Relaciona los conceptos trabajados con experiencias cotidianas.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES </p>

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Rincón de construcción

Título	Rincón de construcción
Curso	Los alumnos de i5, niños de 5 y 6 años.
Objetivos didácticos	<p>General: Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños de i5 mediante experiencias lúdicas en diferentes rincones de aprendizaje.</p> <p>Específicos Potenciar la motricidad fina y la coordinación a través de la manipulación de materiales de construcción.</p>

	Promover la cooperación cuando los niños trabajen juntos para construir estructuras.	
Contexto	Esta actividad se llevará a cabo en el aula de i5	
Área/Materia/ Ámbito	Área del desarrollo físico, conocimiento del entorno y matemáticas	
	Competencias específicas	Saberes básicos
	EJE 1: CE1, CE3 EJE 2: CE1, CE2 EJE 3: CE1 EJE 4: CE1	EJE 1, 2, 3 y 4
Temporalización	Cada actividad se desarrollará durante 2 semanas, tras lo cual se cambiarán las propuestas dentro del rincón.	
Metodología	La metodología que usaremos será por rincones basándonos en las pedagogías de Montessori, Reggio Emilia y Waldorf	
Recursos	<p>Materiales: Bloques de madera, piezas de encaje, legos, cubos de cartón, bloques de cartón, tubos de papel, figuras o imágenes con elementos que tienen que representar o copiar, cinta, cuerda, pegamento.</p> <p>Humanos: La docente del aula y la profesora de soporte o la veladora.</p>	
Agrupamiento	Nº sesiones	
Individualmente o en grupos de 4	2 veces a la semana	
Actividades	<p>Primera actividad para el rincón:</p> <p>Les proporcionaremos los materiales antes y la explicación del rincón. Encontrarán unas fichas o imágenes con diferentes construcciones que podrán crear con bloques de construcción, con legos, tendrán de diferentes colores y estructuras y las tendrán que copiar, gracias a la imagen podrán comparar si está bien echada o le faltan piezas. Cuando hayan acabado de copiar podrán hacer de manera similar estructuras o formas de manera libre, pero con el número de piezas que usaron para la figura que copiaron de la imagen.</p> <p>Segunda actividad para el rincón:</p> <p>Van a tener diferentes materiales, como son tubos de papel pegamento, cinta, imágenes de referencia, bloques, cuerdas y lo que van a tener que hacer es con esas imágenes inventadas o reales, van a tener que crear su propia figura de la manera que quieran y tienen que comprobar si tiene resistencia o estabilidad.</p>	
Medidas de inclusión y DUA	<p>Si hubiera niños con necesidades educativas especiales, podríamos adaptar el rincón así:</p> <p>Con el uso de materiales adaptados a la motricidad de cada niño/a.</p> <p>Modelos visuales para guiar la construcción en caso de ser necesario.</p>	

	<p>También con la posibilidad de trabajar con el apoyo de la maestra de soporte o veladora.</p> <p>Actividades también con diferentes niveles de dificultad según el desarrollo que tenga cada niño.</p>
Evaluación	<p>Tipo de evaluación</p> <p>Evaluación inicial, formativa y final.</p>
	<p>Instrumentos de evaluación</p> <p>La observación directa y los registros anecdóticos y la lista de cotejo con sí, no y observaciones.</p>
Criterios de evaluación	<p>Los criterios de evaluación son realizados basándose en los objetivos planteados. Se evaluará si la realización de las actividades de los rincones se ha logrado cumplir los objetivos.</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>Construye estructuras utilizando diferentes materiales de forma autónoma o en grupo.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p> <p>Verbaliza el proceso de construcción y las características de su estructura.</p> <p>SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> OBSERVACIONES <input type="text"/></p>

Fuente: elaboración propia

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

Para la implementación de esta propuesta, el aula estará dividida en 5 rincones de aprendizaje, cada uno estará situado estratégicamente para facilitar el acceso y la interacción de los niños. Estos rincones estarán distribuidos en zonas fijas, permitiendo así que los niños se familiaricen con los espacios y los materiales propuestos.

El rincón lógico-matemático estará ubicado en una zona tranquila del aula para favorecer así la concentración, al lado encontraremos también el rincón de la construcción.

En rincón de lengua lo situaremos en un área que tenga buena iluminación y acceso a libros y materiales de lectura y escritura. El rincón del juego simbólico estará dispuesto en un espacio bastante amplio para facilitar la dramatización y la interacción, también se podrá trasladar al aula de psicomotricidad.

Y el rincón de los experimentos estará ubicado en una zona del aula que sea de fácil limpieza y con acceso a los materiales que se van a explorar.

Estos espacios estarán fijos durante dos semanas, permitiendo así a los alumnos a que se familiaricen y consoliden el temario de cada rincón. Una vez haya transcurrido este período, cambiaremos las actividades de dentro de los rincones, manteniendo los rincones en su ubicación.

5.11. Recursos humanos y materiales

Para la implementación de la propuesta, se contará con los siguientes recursos humanos:

- Docente del aula, que será la responsable de guiar a los alumnos y observar el desarrollo de los niños en cada rincón y facilitar el aprendizaje a través del juego y la exploración.
- Maestra de soporte, que apoyará la organización de los espacios, la atención a la diversidad y la supervisión de los rincones siempre que sea necesario.

En cuanto hablamos de recurso material, cada rincón contará con materiales específicos que fomenten la experimentación y el aprendizaje activo de los niños. La selección de estos materiales se va a realizar en función de los objetivos de cada rincón, asegurando así la accesibilidad y la adecuación a la edad de los alumnos.

Los materiales estarán detallados en las tablas correspondientes a cada rincón, incluyendo elementos manipulativos, materiales impresos, recursos digitales y objetos del entorno que favorezcan la exploración para el juego.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje

Aunque en esta propuesta no se contempla la presencia de alumnos con necesidades educativas especiales concretas, se prevé una adaptación flexible de los rincones para atender a la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

En el caso de contar con los niños que requieran de apoyos específicos, se planificarán adaptaciones en los materiales y en las actividades para así facilitar su participación activa en los rincones. Como, por ejemplo:

- El uso de materiales sensoriales o manipulativos que se adapten a sus necesidades.

- La simplificación de las actividades o incorporación de ayudas visuales para mejorar la comprensión.

Además, también se contará con el apoyo de una auxiliar educativa para ofrecer el acompañamiento personalizando a los niños que lo necesiten, garantizando así una inclusión efectiva en todas las actividades que se han propuesto.

- Estas medidas buscan asegurar que todos los niños se puedan beneficiar de la propuesta pedagógica, promoviendo una educación inclusiva y respetuosa con las características individuales de cada alumno.

Aparte de las adaptaciones dirigidas a los alumnos con dificultades específicas, es también importante aplicar estrategias inclusivas que beneficien a todo el grupo. Algunos incluyen el uso de materiales diversos como bien hemos dicho, instrucciones claras y apoyadas en lo visual, el trabajo cooperativo, la flexibilidad en los tiempos de ejecución de las medidas y los refuerzos positivos. Se harán actividades donde los alumnos puedan crear fichas o actividades para los alumnos con necesidades, como pueden ser pictogramas. Esto no solo facilitara la integración de los alumnos con necesidades específicas, sino que también van a enriquecer el aprendizaje de todo el grupo.

5.13. Sistema de Evaluación

La evaluación de esta propuesta se basará en un enfoque con una evaluación inicial, formativa y final centrado en el proceso de aprendizaje de los niños a lo largo de las diferentes actividades en los rincones. Para ello, se emplearán los siguientes instrumentos:

- La observación directa, que el docente registrará las interacciones, los progresos y las dificultades de los niños en cada rincón.
- Los registros de observación, que se irán anotando los aspectos más relevantes observados durante el trabajo en los rincones, esto permite hacer un seguimiento individualizado del aprendizaje de cada niño.
- Y lista de cotejo, será el complemento a la observación, donde se utilizará una para evaluar si los niños han alcanzado ciertas metas o competencias específicas.

Estos sistemas de evaluación nos permitirán adaptar las propuestas según las necesidades del grupo, asegurando que todos los niños puedan aprovechar al máximo las experiencias que les concierte el aprendizaje en los rincones.

5.13.1. Criterios de evaluación

El desarrollo de los instrumentos de evaluación y como se van a trabajar vienen especificados en las tablas anteriores que son la tabla 5, 6, 7, 8 y 9.

5.13.2. Instrumentos de evaluación

Tabla 9. Tabla orientativa instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje

Instrumento de evaluación	Tipo de evidencia
Observación Directa	Desempeño, Interacción, Participación
Registros Anecdóticos	Comportamiento, Interacciones, Eventos Significativos
Lista de Cotejo	Productos, Desempeño de Habilidades Específicas

6. Conclusiones

El trabajo ha tenido como objetivo analizar el juego en los riñones de aprendizaje como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños de 5 y 6 años. A través del diseño e implementación de actividades específicas en distintos rincones, se ha podido observar como estas favorecen la autonomía, la cooperación, el pensamiento lógico u la comunicación entre los niños.

Los resultados obtenidos reflejan en la metodología basada en el juego que permite un aprendizaje significativo, donde los niños exploran, experimentan y construyen conocimientos de manera activa. En particular, se ha evidenciado que el uso de materiales manipulativos en el rincón lógico-matemático mejor a la comprensión de conceptos numéricos y de clasificación. Asimismo, el rincón de lengua ha potenciado la creatividad y el desarrollo del lenguaje oral y escrito, facilitando la expresión de ideas y emociones.

Desde el marco teórico, los hallazgos obtenidos también coinciden con las aportaciones de autores como Vygotsky, quien destaca la importancia del juego en

el desarrollo de funciones cognitivas superiores a través de la interacción social.

También se alinean con la perspectiva de María Montessori que resalta la relevancia de la anatomía y la manipulación de materiales concretos en el aprendizaje. De esa misma manera, las propuestas de Reggio Emilia y Waldorf encuentran eco en la experimentación y en la creatividad fomentadas en los rincones de aprendizaje.

A nivel educativo, este estudio lo que hace es poner en manifiesto la necesidad de seguir incorporando estrategias lúdicas en la enseñanza infantil, ya que facilitan el aprendizaje y promueven un ambiente de trabajo cooperativo y enriquecedor.

Además, se destaca la importancia de una planificación cuidadora de las actividades, adaptándolas a las necesidades específicas que sean necesarias y a los ritmos individuales de cada niño.

A futuras investigaciones, sería interesante ampliar el estudio con una muestra más amplia y considerar la influencia del juego en otros aspectos del desarrollo infantil, como la regulación emocional, la resolución de conflictos y hasta basarse en menos rincones para centrarnos más en otras habilidades. Asimismo, se podrían diseñar estrategias para una evaluación más detallada del impacto que tiene el juego en el aprendizaje infantil.

7. Consideraciones finales

A lo largo de este trabajo, se ha analizado el papel del juego como una herramienta pedagógica en Educación Infantil, concretamente a través de los rincones de aprendizaje. La implementación de estas actividades ha permitido observar cómo los niños desarrollan sus habilidades cognitivas y sociales de manera lúdica y significativa.

Si bien los resultados reflejan que los rincones diseñados han cumplido su propósito, una posible mejora para futuras implementaciones sería reducir el número de rincones para centrar más la atención en cada actividad y profundizar en el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas de los niños. No obstante, los rincones

implementados han demostrado ser adecuados para fomentar estos aprendizajes, permitiendo que los niños interactúen, resuelvan problemas y cooperen en un entorno estructurado pero flexible.

Por otro lado, se ha podido constatar la importancia de la adaptación de las actividades a las necesidades individuales de los niños, asegurando así que todos puedan participar y beneficiarse del aprendizaje a través del juego. En este sentido, sería interesante seguir explorando estrategias para garantizar que cada niño encuentre en estos espacios una oportunidad real de crecimiento y desarrollo.

En conclusión, este trabajo ha puesto en manifiesto la relevancia del juego en la educación infantil y cómo, a través de una planificación adecuada, es posible convertir los rincones de aprendizaje en espacios de experimentación, descubrimiento y cooperación. Se espera que este estudio pueda servir como base para futuras investigaciones o propuestas didácticas en el ámbito de la educación infantil.

8. Referencias Bibliográficas

Armstrong, T., Rivas, M. P., Gardner, H., & Brizuela, B. (1999). *Las inteligencias múltiples en el aula*. Manantial.

https://proassetspdldom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/37/36195_INTELIGENCIAS_MULTIPLES_AULA.pdf

Asamblea General de las Naciones Unidas del Niño, D. D. L. D. (1959). Declaración de los Derechos del Niño. *Ginebra: Asamblea General de las Naciones Unidas*.

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/33_d_DeclaracionDerechosNino.pdf

Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori* (2.ª ed.). Paidós Educación.

https://proassetspdldom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf

Bruner, J. (s. f.). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Observatorio de la Infancia.

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/33_d_DeclaracionDerechosNino.pdf

Cortiella, M., Fernandez, F., & Sánchez, D. (2010). *El joc infantil i la seva metodologia*. Departament d'Educació.

https://ioc.xtec.cat/materials/FP/Recursos/fp_edi_m04_web/fp_edi_m04_htmlindex/media/fp_edi_m04_material_paper.pdf

Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Visor.

Froebel Trus. (2024). *Twelve features characterising a Froebelian approach to childhood play*. Froebel Trust. <https://www.froebel.org.uk/about-us/the-power-of-play/froebelian-approach-to-childhood-play>

Gómez, A. M. G. (2009). La importancia del juego y desarrollo en educación infantil. *Cuadernos de Educación y desarrollo*, (10).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8285884>

Garaigordobil, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Octaedro.

<https://books.google.es/books?id=MAiIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Gray, P. (2013). Definiciones de juego. *Scholarpedia*, 8 (7), 30578.

http://www.scholarpedia.org/article/Definitions_of_Play

Hoyuelos, A. (2004). Reggio Emilia y la pedagogía de Loris Malaguzzi. *Revista Novedades Educativas*, 54(11).

Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Ediciones Morata.

Parada, A. D. C. S. V. (2021). La importancia del juego en el desarrollo psicomotor. *Educación y Psicopedagogía*, 4(1), 37-52.

Piaget, J., Schwebel, M., & Raph, J. (1988). Piaget en el aula. *Autores Varios*. México: Cuadernos de Psicología, 163.

Portal Jurídic de Catalunya. (2023). Document. <https://portaljuridic.gencat.cat/eli/es-ct/d/2023/02/07/21>

Prieto García-Tuñón, M. A. (1973). El juego en la edad preescolar: conceptualización. *Revista de educación*.
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/1973/re228-229.html>

Quiroga, P., & Igelmo, J. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65, 79-92.
<https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/4166450>

Redondo, M. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Innovación y experiencias educativas*, 13(45), 8.

Sosa, V. (2019). *La importancia del juego libre en la naturaleza*. Montessori Village. Recuperado 30 de marzo de 2021, de
<https://www.montessorivillage.es/importancia-juego-libre-naturaleza/>

Storykate. (2024). *Free Flow Play by Tina Bruce*. <https://storykate.com.au/free-flow-play-by-tina-bruce/>

Veraksa, N., & Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. Ediciones Morata. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/06/VERAKSA.Vygotsky_prw.pdf