

Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

El juego como método de aprendizaje del  
conteo en un aula de Educación Infantil (5  
años)

Trabajo fin de estudio presentado por:	Estela Brañas Álvarez
Tipo de trabajo:	Propuesta de programación didáctica de aula: Unidad didáctica.
Área:	Didáctica de las matemáticas
Director/a:	Elisa Izquierdo Acebes
Fecha:	Julio 2025

## Resumen

Aprender jugando se ha convertido en una herramienta esencial. Este Trabajo Fin de Grado (TFG) presenta una propuesta de programación didáctica de aula donde el juego se convierte en la metodología principal para la enseñanza del conteo en un aula de Infantil 5, con el objetivo de introducir a los infantes en las matemáticas de manera lúdica y significativa, a través de la manipulación, la observación y la experimentación. Las matemáticas son una de las asignaturas que generan más angustia entre los niños, ya que suelen percibirse como difíciles y poco motivadoras, lo que dificulta su aprendizaje. Con el fin de transformar este pensamiento, este trabajo tiene como objetivo desarrollar una propuesta didáctica centrada en el aprendizaje del conteo, utilizando el juego como método de aprendizaje. A través de este enfoque, se busca no solo facilitar el proceso de enseñanza–aprendizaje, sino también que los niños adopten una actitud positiva hacia esta materia desde edades tempranas. Para alcanzarlo, se plantean actividades variadas adaptadas a las características individuales. En resumen, con esta propuesta se pretende transformar la enseñanza de las matemáticas, convirtiéndola en una experiencia significativa para los niños de educación infantil, transformando los pensamientos que los infantes tienen sobre ellas.

**Palabras clave:** Educación Infantil, Matemáticas, aprendizaje basado en el juego, conteo.

## Agradecimientos

Ha llegado el momento de ponerle fin a esta etapa, un proceso lleno de aprendizajes y esfuerzo. Quiero aprovechar la ocasión para agradecer a las personas que han estado presentes durante todo el camino.

A mi familia, por ser mi apoyo y respaldo incondicional durante todo este proceso. Sin su confianza, no habría sido posible llegar hasta aquí.

A mi padre, quien desde que era pequeña me proponía operaciones matemáticas a todas horas. Su pasión por los números y su dedicación para enseñarme cosas nuevas cada día despertaron en mí el interés por las matemáticas.

A mi madre, por su infinita paciencia y su apoyo constante. Ha estado siempre para darme ánimos y ayudarme a seguir adelante.

A mi hermana, por siempre estar ahí, por escucharme, animarme y hacerme reír en cualquier momento. Siempre ha sabido cómo motivarme para seguir.

A mi pareja, la persona que más confía en mí. Gracias a su paciencia y tranquilidad, he logrado superar los momentos más estresantes de este camino. Su confianza ha sido la motivación necesaria para seguir.

A mi compañera en este viaje. Contigo he compartido nervios, risas, estrés e incertidumbre. Paula, sin ti, no habría sido lo mismo. ¡Juntas lo hemos conseguido!

Por último, me gustaría agradecer a mi directora de Trabajo Fin de Grado, Elisa Izquierdo Acebes, por su dedicación y orientación durante todo el proyecto, ayudándome a conseguir mi objetivo y guiándome en cada paso.

MUCHAS GRACIAS.

## Índice de contenidos

1. Introducción.....	7
2. Objetivos del trabajo .....	9
2.1. Objetivo general.....	9
2.1. Objetivos específicos.....	9
3. Marco Teórico.....	10
3.1. El juego como método de aprendizaje .....	10
3.2. Pedagogías que defienden el juego como método de aprendizaje .....	11
3.2.1 Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932) .....	11
3.2.2 Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945).....	12
3.2.3 Teoría sociocultural del juego de Vygotsky (1933) .....	13
3.2.4 Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Chateau (1958).....	13
3.3. Importancia del juego en el aprendizaje de las matemáticas .....	14
3.4. La construcción del número. El conteo.....	15
3.4.1 Aspectos implicados en el conteo. La secuencia numérica. ....	15
3.4.2 Los principios del conteo .....	16
3.4.3 Procedimientos que utiliza el niño en el conteo .....	17
4. Contextualización .....	21
4.1. Características del entorno .....	21
4.2. Descripción del centro .....	21
4.3. Características del alumnado.....	22
5. Propuesta de programación didáctica de aula.....	24
5.1. Título .....	24
5.2. Fundamentación legislativa curricular .....	24
5.3. Destinatarios .....	24
5.4. Objetivos didácticos .....	25
5.4.1 Objetivo general.....	25
5.4.2 Objetivos específicos.....	25
5.5. Saberes básicos .....	26
5.6. Competencias clave y competencias específicas.....	27
5.7. Metodología .....	29
5.8. Temporalización .....	30
5.9. Sesiones y/o actividades .....	31
5.10. Organización de espacios de aprendizaje .....	42
5.11. Recursos humanos y materiales .....	42
5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión .....	43
5.13. Sistema de Evaluación.....	44
5.13.1. Criterios de evaluación .....	45
5.13.2. Instrumentos de evaluación .....	46
6. Conclusiones .....	47
7. Consideraciones finales .....	49

8. Referencias Bibliográficas.....	50
9. Anexos .....	53

## Índice de tablas

Tabla 1. <i>Saberes básicos de la programación didáctica de aula</i> .....	26
Tabla 2. <i>Competencias clave de la programación didáctica de aula</i> .....	27
Tabla 3. <i>Competencias específicas de la programación didáctica de aula</i> .....	28
Tabla 4. <i>Cronograma</i> .....	31
Tabla 5. <i>Actividad 1. “Cuenta y alimenta a los animales”</i> .....	32
Tabla 6. <i>Actividad 2. “La carrera de los números”</i> . .....	33
Tabla 7. <i>Actividad 3. “Gira, cuenta y empareja”</i> . .....	34
Tabla 8. <i>Actividad 4. “Los rincones del conteo”</i> .....	35
Tabla 9. <i>Actividad 5. “Bingo”</i> . .....	36
Tabla 10. <i>Actividad 6. “Brochetas mágicas de conteo”</i> . .....	37
Tabla 11. <i>Actividad 7. “La búsqueda del tesoro numérico”</i> .....	38
Tabla 12. <i>Actividad 8. “Pilla -pilla”</i> .....	39
Tabla 13. <i>Actividad 9. “Exploradores al mercado”</i> . .....	41
Tabla 14. <i>Relación de los ejes con las competencias y los criterios de evaluación</i> .....	66
Tabla 15. <i>Relación de los criterios de evaluación con los ejes, competencias específicas, competencias clave y los saberes básicos</i> .....	45
Tabla 16. <i>Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje</i> .....	46

## Índice de figuras

Figura 1. Correspondencia término a término. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p.111. ....	18
Figura 2. Correspondencia subconjunto a subconjunto. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 112. ....	18
Figura 3. Contar los elementos de una colección. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 112 - 113. ....	19
Figura 4. Recontar. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 113. ....	19
Figura 5. Sobrecontar. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 114. ....	20
Figura 6. Procedimientos de cálculo. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 114. ....	20

## 1. Introducción

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) surge de la pasión que despiertan las matemáticas en la autora de este trabajo y del interés por profundizar en sus múltiples aplicaciones en los distintos ámbitos, con el objetivo de comprender y explicar así el entorno que nos rodea desde esta disciplina.

En algún momento de la vida, se ha podido llegar a pensar que las matemáticas eran “aburridas” o poco “útiles” debido a un mismo problema: la metodología implementada para su enseñanza. No obstante, actualmente existen diversas metodologías que lo que persiguen es el aprendizaje de las matemáticas desde perspectivas distintas al enfoque tradicional, y que están consiguiendo que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea mucho más efectivo y profundo para el alumnado.

El aprendizaje en la etapa de Educación Infantil es un proceso donde la exploración, la curiosidad innata y la experimentación desempeñan un papel fundamental. El juego se ha establecido como una herramienta pedagógica imprescindible para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los infantes. De manera más concreta, el aprendizaje del conteo mediante el juego facilita la comprensión y aplicación de los primeros principios matemáticos.

Por ello, con este trabajo se busca transmitir que, a través de una metodología basada en el juego, los alumnos no solo juegan, experimentan y manipulan, disfrutando mucho más del proceso, sino que, además la manera de interiorizar los conceptos al ser distinta les va a ser muy útil para poder ponerlo en práctica en su vida diaria.

El presente trabajo tiene como objetivo principal analizar el juego como método de aprendizaje del conteo en un aula de Educación Infantil con niños de cinco años. Para ello, durante el desarrollo de esta propuesta, se enfocará el juego desde una fundamentación teórica, analizando sus respectivas características principales y la relación que tiene con el aprendizaje infantil. Asimismo, se revisarán distintas pedagogías que defienden el juego como método de aprendizaje, haciendo énfasis en las teorías de Claparède, Piaget, Vygotsky y Chateau, quienes han defendido el juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños.



De igual manera, se analizará la importancia del juego en el aprendizaje de las matemáticas, resaltando su impacto en la comprensión del conteo, puesto que, al ser este una de las operaciones numéricas básicas, servirá como base para el desarrollo de los demás conocimientos matemáticos posteriores. En este contexto, se abordarán los aspectos implicados en el conteo, la secuencia numérica y los principios fundamentales, así como los diferentes procedimientos que los niños utilizan para adquirir el aprendizaje del conteo.

Todo lo anteriormente mencionado surge de la observación de una dificultad común en los alumnos: la desorganización en el orden secuencial de los números. Aunque los infantes en esta etapa ya suelen reconocer los números de manera clara, a menudo presentan dificultades para mantener el orden correcto al contar objetos, saltándose números o colocándolos de manera desordenada. Por este motivo, es fundamental trabajar el conteo desde edades tempranas, ya que, un aprendizaje incorrecto de esto puede causar en el alumnado la no consolidación de otros aprendizajes matemáticos fundamentales. Es por esta razón que se busca enseñar el conteo a través del juego, ya que este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y motivador, sino que también facilita la comprensión, favoreciendo el desarrollo integral del niño mediante una experiencia enriquecedora.

En resumen, el objetivo primordial de este trabajo es diseñar una propuesta de programación didáctica para un aula de Infantil 5, que integre el juego como metodología principal en la enseñanza de las matemáticas, con el fin de alcanzar que el aprendizaje de los niños sea significativo, integral y acorde a sus necesidades cognitivas.

## 2. Objetivos del trabajo

En este presente trabajo, se han establecido los siguientes objetivos con el propósito de abordar de manera clara y detallada el tema propuesto.

### 2.1. Objetivo general

- Diseñar una propuesta de programación didáctica para un aula de Infantil 5 que favorezca el aprendizaje del conteo a través del juego.

### 2.1. Objetivos específicos

- Realizar una búsqueda bibliográfica para justificar la importancia del juego en el aprendizaje de las matemáticas.
- Explorar diferentes artículos y libros que traten el aprendizaje del conteo a través del juego, relacionándolo con lo aprendido en las materias de desarrollo del pensamiento matemático y didáctica de las matemáticas en Educación Infantil.
- Diseñar actividades educativas y lúdicas a través del juego, que potencien el aprendizaje de las matemáticas en un aula de Infantil 5.
- Seleccionar las herramientas de evaluación adecuadas que se utilizarían para analizar los resultados obtenidos en el desarrollo de la programación didáctica.

### 3. Marco Teórico

La fundamentación científica de este trabajo se centra en analizar el juego como método de aprendizaje y en las características de este. En el siguiente punto se pretende dar a conocer diferentes autores que defienden el juego como método de aprendizaje. Posteriormente, se analizará la importancia del juego en el aprendizaje de las matemáticas y, por último, se hará un análisis del conteo, con sus respectivos aspectos implicados y sus principios.

#### 3.1. El juego como método de aprendizaje

El juego es una actividad innata que acompaña a todo ser humano desde el nacimiento. Aunque en general está asociado a la infancia, en realidad se encuentra presente a lo largo de toda la vida.

Son muchos los autores que proponen una definición de juego, por ello es complejo enunciar una única respuesta, ya que todo va a depender de la época en la que se hayan planteado. Fernández Pacheco (2015) señala que todas las definiciones coinciden en remarcar que el juego es la actividad básica del niño, algo muy importante para un desarrollo integral adecuado.

La Real Academia Española (RAE) define el juego como “la acción y efecto de jugar por entretenimiento o como el ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (Real Academia Española, 2001). Por otro lado, Alsina (2001) elabora una recopilación de diferentes definiciones de juego que aportan diversos autores. Primeramente, Piaget (1982) considera el juego como una actividad a través de la cual los niños se adaptan a la realidad. En la misma dirección, Bettelheim (1987) define el juego como una actividad simbólica para resolver problemas que en la realidad no pueden resolver.

De la misma manera, Winnicott (1971) argumenta que, a través del juego, se crea un espacio intermedio entre la realidad objetiva y la imaginaria y gracias a esto se pueden realizar actividades que en la vida real no se podrían, esta idea compartida también por Vygotsky (1989), que define este espacio como una zona de desarrollo potencial de aprendizaje. Para este autor, jugar, supone el conocimiento de los objetos, de uno mismo y de los demás.

Por ello, el juego, ya sea libre o estructurado, es una etapa esencial en el desarrollo infantil, ya que actúa como un vínculo entre la imaginación y la realidad, favoreciendo el desarrollo social e intelectual (Alsina, 2001).

El juego cuenta con múltiples características, que ayudan a entender este como una actividad que va más allá del puro entretenimiento y que es clave para el desarrollo de conocimientos.

Tal y como establece Fernández Pacheco (2015, p.19), las características más importantes del juego son las siguientes:

- Es universal, ya que en todas las culturas existe el juego.
- Es una actividad voluntaria si el juego es libre, ya que puede elegir el momento, el juego, cómo, con qué y dónde va a jugar. Si el juego es dirigido, va a tener que acatar las normas establecidas.
- Es motivador, puesto que toda actividad planteada como un juego se convierte en atractiva para el infante.
- Favorece el aprendizaje porque es indispensable para el desarrollo integral del niño.
- Un objeto no es indispensable para poder jugar. Se puede jugar sin ningún tipo de material.
- El juego va cambiando con el crecimiento y desarrollo de los niños.

### 3.2. Pedagogías que defienden el juego como método de aprendizaje

Son diversas las corrientes pedagógicas que consideran el juego como un método esencial para la adquisición de conocimientos. No obstante, en este trabajo se va a hacer hincapié en las teorías más relevantes del siglo XX. López y Vázquez (2018), confeccionan una recopilación de diferentes pedagogías que defienden el juego como una herramienta esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### 3.2.1 Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Su teoría, llamada “teoría de la derivación por ficción”, afirma que el juego es lo más importante en la vida del niño. Además, menciona que la actividad lúdica refleja todas aquellas necesidades que influirán posteriormente en la vida adulta del infante (Parra, 2000).

Claparède (1983, p. 157) señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas parecían separarla para siempre”.

Este autor defiende con su teoría que el juego persigue siempre fines ficticios. Siguiendo su teoría, se puede decir que el infante quiere ser protagonista de todos aquellos acontecimientos que suceden en su vida cotidiana, pero que a veces se ve interrumpida por el rol del adulto. Por este motivo, mediante el juego, el niño recupera este protagonismo que buscaba (Ortí, 2004).

### 3.2.2 Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Su teoría llamada “teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento”, hace alusión a que las diferentes formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil del infante son a causa de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales de estos. Además, señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación (López y Vázquez, 2018). La asimilación surge cuando los niños incorporan a sus esquemas mentales nuevas experiencias; en cambio, la acomodación se da cuando estos esquemas mentales se ajustan para adaptarse a la nueva información.

Piaget e Inhelder (2007) distinguen cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

El juego de ejercicio se da a lo largo del período sensoriomotor (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática. En esta etapa, el juego se caracteriza por la repetición de acciones sensoriomotoras, las cuales no se realizan con un objetivo específico ni teniendo en cuenta su funcionalidad, sino por el simple placer que le proporcionan al niño (Delval y Kohen, 2010).

El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años) se da a lo largo del período preoperacional (2-7 años). Aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos. Por ejemplo, cuando un infante juega con una caja simulando que esta es un coche (García y Delval, 2010).

Los juegos de reglas se dan a lo largo del período de operaciones concretas (7-11 años), dependiendo del contexto cultural en el que se desarrolle el niño. Comienzan siendo juegos

de reglas simples y acaban siendo juegos de reglas complejos (Montañés, 2003). Los juegos de reglas están creados para que todos los jugadores cumplan con estas.

Los juegos de construcción no forman parte de ninguna de las etapas, sino que marcan una posición intermedia entre los diferentes tipos de juegos, ya que aparecen en el primer año y están presentes durante todos los estadios del desarrollo infantil de Piaget. Estos juegos están diseñados en todo momento para lograr el desarrollo integral del niño durante la etapa de educación infantil (López y Vázquez, 2018).

### 3.2.3 Teoría sociocultural del juego de Vygotsky (1933)

La teoría sociocultural del juego fue descrita originalmente por Vygotsky y desarrollada posteriormente por su discípulo Elkonin. Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución. Para este autor, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Esta zona es la distancia que existe entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad del alumno a la hora de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad del alumno a la hora de resolver un problema con la ayuda de un adulto (Zona de Desarrollo Potencial) (Fernández Pacheco, 2015).

Asimismo, establece un vínculo entre el juego y el entorno sociocultural del infante, destacando que, a través del juego, los niños reproducen lo realizado por los adultos y empiezan a ensayar sus primeros roles y valores de cara a su vida adulta.

Vygotsky destaca que para que esta Zona de Desarrollo Próximo se active en el juego, el niño debe tener adquirido el desarrollo del juego simbólico. Este tipo de juego está estrechamente relacionado con la formación cultural del infante, la cual es transmitida por los adultos. Asimismo, Vygotsky señala que el rol que adopta el niño en el juego está asociado a una regla y que esta regla a su vez representa el rol que adopta el niño en este tipo de juego.

### 3.2.4 Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Chateau (1958)

La teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Chateau (1958) afirma que el niño se va desarrollando y va evolucionando gracias al juego. Este autor menciona que lo que el juego busca en el niño es desempeñar el mismo rol que desempeña el trabajo en los adultos.

El fin que busca el juego con esta teoría es la afirmación en todo momento del yo.

Chateau se acerca un poco a las raíces de Vygotsky, ya que una de las cosas más importantes de su teoría es “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto” (Chateau, 1958, p. 33).

Este autor hace una clasificación de los juegos en dos grandes grupos: los juegos no reglados y los juegos reglados. Esta clasificación la establece teniendo en cuenta siempre que lo que el niño tiene que conseguir con ellos es la afirmación del yo.

### 3.3. Importancia del juego en el aprendizaje de las matemáticas

El juego, como ya se ha mencionado en apartados anteriores, es muy importante para el desarrollo de conocimientos. Los niños juegan por el simple placer que les provoca el mismo. Según comenta Alsina (2001), la mayor importancia del juego se encuentra en cómo ayuda para llevar a cabo la resolución de problemas y poner en práctica los procesos mentales. Este autor profundiza en la importancia del juego y su relación con el aprendizaje de las matemáticas, y por ello, realiza un decálogo donde respalda esto mencionado anteriormente. A continuación, se expone este decálogo.

1. Es la parte más real de la vida de los niños. Si se utiliza el juego como método de aprendizaje, se consigue trasladar todo lo que sucede en el entorno del niño al centro educativo, dándoles la oportunidad de que se den cuenta de la importancia del aprendizaje de las matemáticas.
2. Para los infantes, las actividades lúdicas son motivadoras y se van a implicar mucho en realizarlas.
3. Se tratan distintos tipos de contenidos matemáticos.
4. Los alumnos pueden afrontar aprendizajes matemáticos nuevos sin que tengan miedo al fracaso.
5. Se permite aprender al alumnado a través del ensayo – error.
6. Respeta la diversidad que pueda existir entre el alumnado.
7. Facilita el desarrollo de procesos psicológicos básicos que son imprescindibles en el aprendizaje de las matemáticas.
8. Facilita la socialización y el desarrollo de la autonomía.

9. En el currículo se observa esta importancia de aplicar las matemáticas desde lo más lúdico.

10. Favorece el aprendizaje significativo.

Considerando todo lo expuesto anteriormente, en esta propuesta se analizará cómo esto se puede aplicar al aprendizaje de una actividad fundamental como es el conteo.

#### 3.4. La construcción del número. El conteo.

La Real Academia Española (RAE), define contar como “Numerar o computar las cosas considerándolas como unidades homogéneas” (Real Academia Española, 2014).

El conteo es “asignar un término de la secuencia numérica a un objeto diferente de un conjunto bien definido” (Fernández Escalona y Domínguez Fernández, 2018, p. 190).

Arteaga y Macías (2016), señala que el desarrollo numérico aparece ya desde edades tempranas, puesto que los infantes están en continuo contacto con su entorno. A través de la manipulación, la experimentación y la observación, los niños empiezan a explorar los primeros conceptos matemáticos de manera natural. Este contacto se observa cuando empiezan a familiarizarse con el aprendizaje de palabras numéricas o con la representación de cantidades. El desarrollo numérico del niño tiene su origen en los conocimientos y capacidades con las que el niño nace que constituyen una base de aprendizaje, a partir de las cuales se produce el desarrollo, la comprensión y la construcción de los conceptos numéricos (Arteaga y Macías, 2016).

Chamorro (2005) aconseja trabajar, de manera integrada, el desarrollo de la secuencia numérica, la construcción del número y el conteo.

##### 3.4.1 Aspectos implicados en el conteo. La secuencia numérica.

El conteo es un proceso que, aunque socialmente puede percibirse como algo sencillo, presenta gran complejidad desde el punto de vista del aprendizaje, tal y como señala Muñoz-Catalán (2018).

La adquisición de la secuencia numérica pasa por diferentes fases en su aprendizaje (Fuson, 1992; Fuson y Hall, 1983), en función del grado de comprensión, interiorización y utilización que los infantes son capaces de realizar:



1. **Nivel cuerda o hilera:** los números no se piensan y solo se pueden enunciar, recitando la secuencia entera de manera ordenada y de carrerilla, empezando siempre por el uno. En situaciones como el conteo, no es posible establecer la correspondencia uno a uno entre la palabra y el objeto que se cuenta. Este nivel se da antes de los dos años.
2. **Nivel cadena irrompible:** se inicia un proceso de reflexión y diferenciación de los numerales. Los niños son capaces de diferenciar las palabras unas de otras; no obstante, todavía se ven en la necesidad de comenzar la secuencia desde el número uno y no desde una palabra arbitraria. En este nivel, los niños ya son capaces de establecer la correspondencia uno a uno y, si se les dan dos o tres palabras, son capaces de decir la siguiente, en cambio, si se les da únicamente una no lo consiguen. Este nivel se da alrededor de los tres años y medio.
3. **Nivel cadena rompible:** los infantes son capaces de contar desde una palabra numérica arbitraria de la secuencia. Pueden romper la secuencia de las palabras numéricas y después retomarla sin tener que empezar desde el principio. Son capaces de asociar cada palabra con la que le precede y la que va después y pueden contar desde una palabra número “a” hasta otra palabra número “b” y son capaces de contar hacia atrás desde una palabra número dada. Si la secuencia es menor que diez, este nivel se adquiere entre los tres años y medio y los cinco, si la secuencia es mayor que diez, entonces el nivel se adquiere alrededor de los seis años.
4. **Nivel cadena numerable:** aquí, el nivel de abstracción que se necesita es mucho mayor. Son capaces de contar cuántas palabras hay entre dos de las cadenas, tanto hacia delante como hacia atrás.
5. **Nivel de cadena bidireccional:** el niño es capaz de indicar qué lugar ocupa cualquier número, por ser consciente de qué número le precede y cuál va después en la secuencia. Este nivel se adquiere alrededor de los seis años.

#### 3.4.2 Los principios del conteo

Arteaga y Macías (2016) establece que el conteo es uno de los primeros conocimientos matemáticos que aparecen en el desarrollo infantil.

Para Gelman y Gallistel (1978), son cinco los principios que todo infante debe adquirir para realizar la acción de contar.

**1. Principio de correspondencia uno a uno:** consiste en asignar a cada objeto a contar de la colección una, y solo una palabra–número. Para que este proceso pueda darse, se tienen que coordinar dos procesos:

- **Participación:** Se basa en separar los objetos de la colección que ya han sido contados de los que todavía no lo están.
- **Etiquetación:** Se basa en asignar una etiqueta a cada uno de los elementos que se van contando.

Este principio no suele dominarse antes de los cuatro años.

**2. Principio de orden estable:** implica llevar a cabo todo lo mencionado anteriormente, y además la secuencia numérica debe realizarse siempre en el mismo orden y no se pueden repetir palabras–números. (Ejemplo: si se empieza por el número 5, después siempre vendrá el 6, el 7...).

Este principio suele adquirirse alrededor de los cuatro años y medio cuando el infante ya es capaz de realizar la secuencia numérica de manera correcta hasta el número 10.

**3. Principio de cardinalidad:** hace referencia al significado especial de la última etiqueta que indica la cantidad total, es decir, es la capacidad del niño de comprender que el último número que haya nombrado es el que indica cuántos elementos tiene esa colección contada.

Este principio suele dominarse entre los cuatro y los cinco años.

**4. Principio de abstracción:** se trata de contar los elementos de una colección, haciendo referencia a que los elementos que se cuenten pueden ser objetos reales o imaginarios. Independientemente de esto, el niño puede realizar el conteo de la colección.

**5. Principio de irrelevancia del orden:** al contar una colección es importante llevar siempre un orden, pero no es relevante por dónde empezar a contar, sino que el orden que se establezca sea correcto.

### 3.4.3 Procedimientos que utiliza el niño en el conteo

El niño, al afrontar situaciones relacionadas con el número y el conteo, pasa por una serie de procedimientos interconectados. Es fundamental que los docentes los conozcan para poder identificar adecuadamente los conocimientos y procesos matemáticos que el alumnado ha alcanzado.

Arteaga y Macías (2016) señala que hay que prestar especial atención a los siguientes:

- **Correspondencia término a término:** el niño establece una correspondencia uno a uno entre los elementos de dos colecciones diferenciadas. Este proceso le permite realizar actividades como:



Figura 1. Correspondencia término a término. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p.111.

- **Correspondencia subconjunto a subconjunto:** cuando el tamaño de las colecciones aumenta, algunos niños hacen grupos con el mismo número de elementos en ambos conjuntos para realizar posteriormente la correspondencia entre ellos. Este proceso les permite realizar las mismas actividades que en el procedimiento anterior:

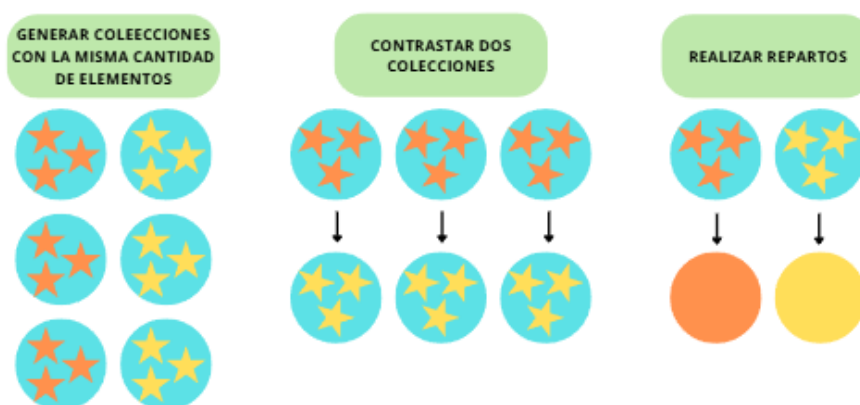


Figura 2. Correspondencia subconjunto a subconjunto. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 112.

- **Estimación puramente visual:** se produce cuando se da un valor aproximado del número de elementos que hay en una colección.
- **Subitización:** momento en el que el niño, de un golpe de vista, sin necesidad de contar, establece el número exacto de elementos de una colección.

- **Contar los elementos de una colección:** el niño se apoya en el proceso de enumeración que ha adquirido previamente, realizando los pasos siguientes:

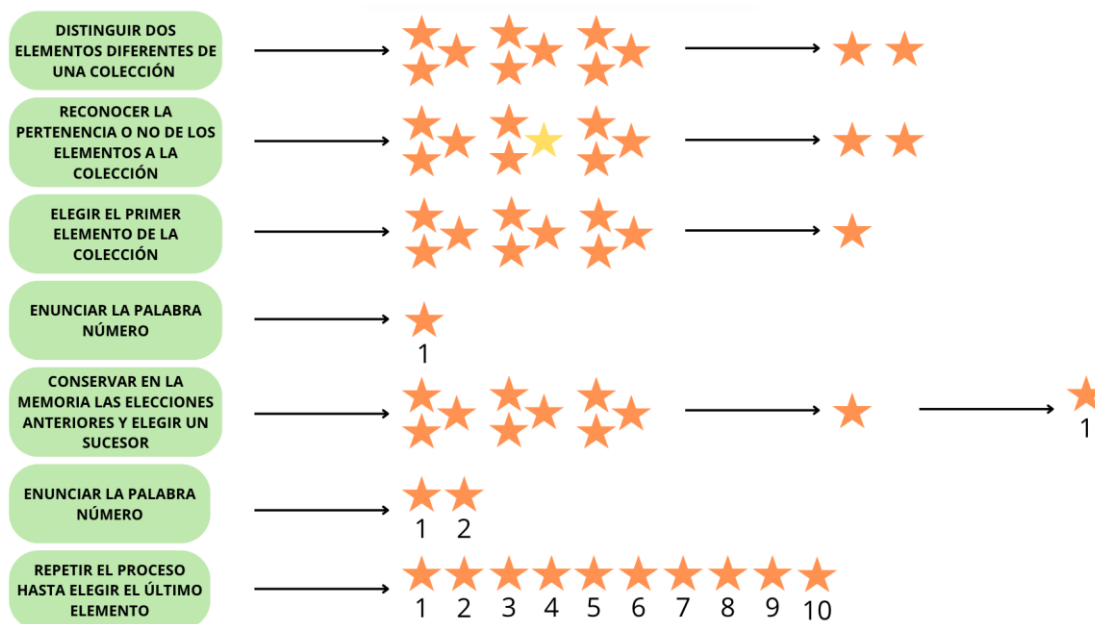


Figura 3. Contar los elementos de una colección. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 112 - 113.

- **Recontar:** el niño cuenta los elementos de una colección dada. Posteriormente, se añaden elementos en esta misma colección y el niño vuelve a contar todos los elementos desde el principio.

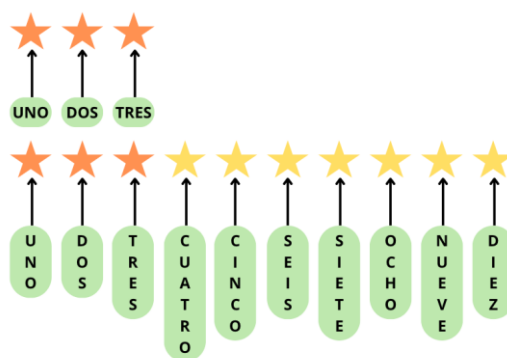


Figura 4. Recontar. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 113.

- **Descontar:** el niño cuenta hacia atrás a partir de un número dado.
- **Sobrecontar:** el niño cuenta los elementos de una colección dada. Posteriormente, se añaden elementos a dicha colección y el niño continúa el conteo a partir del último número contabilizado.

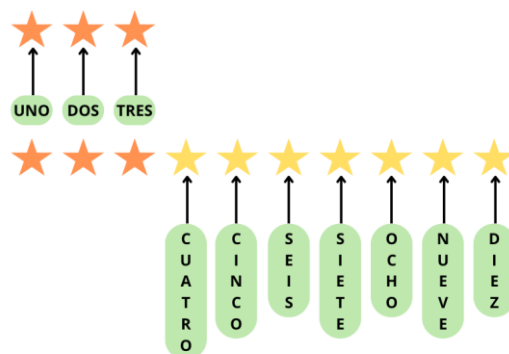


Figura 5. Sobrecontar. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 114.

- **Procedimientos de cálculo:** el niño puede utilizar estrategias simples de descomposición para efectuar cálculos.

$$2 + 4 = 2 + 2 + 2 = 4 + 2 = 6$$

$$3 + 7 = 2 + 1 + 7 = 2 + 8 = 10$$

Figura 6. Procedimientos de cálculo. Fuente: Elaboración propia a partir de Arteaga y Macías (2016), p. 114.

El marco teórico aborda el juego como método de aprendizaje, sustentado en diversas teorías clásicas de autores como Claparède, Piaget, Vygotsky y Chateau. Se destaca su relevancia en el desarrollo cognitivo y social del niño, así como su papel fundamental en la enseñanza de las matemáticas, especialmente en la construcción del número y el conteo. Estas bases, orientan la propuesta de programación didáctica de aula que se presenta a continuación.

## 4. Contextualización

En el siguiente apartado, se detalla la contextualización del centro educativo en el que se implementaría la programación didáctica, considerando tanto las características del entorno como las del alumnado, además de una descripción detallada del centro donde se desarrollaría.

### 4.1. Características del entorno

El centro escolar en el que se aplicaría la propuesta de programación didáctica está situado en una localidad cercana a la comarca de Barcelona, concretamente en el municipio de Sant Adrià de Besòs. Su ubicación cerca de la costa le ofrece una importante conexión con el litoral, aunque su entorno está marcado por la presencia de áreas urbanas y zonas industriales. De hecho, su transformación ha sido significativa, ya que ha pasado de ser una zona únicamente industrial a una zona más residencial.

Esta localidad cuenta con 38.672 habitantes, por lo que se está hablando de una zona donde el nivel de población es alto, con una amplia diversidad cultural y cuyo nivel socioeconómico es muy variado, ya que se encuentran tanto personas cuyo nivel económico es medio–alto, como familias donde su índice económico es medio–bajo.

Un punto de referencia que hace destacable a Sant Adrià de Besòs es la presencia de las tres chimeneas, construidas en la década de 1970, y que fueron utilizadas como central térmica hasta el año 2011, y que desde entonces permanecen inactivas.

### 4.2. Descripción del centro

El centro educativo donde se desarrollaría la propuesta se trata de un colegio concertado que abarca Educación Infantil, Primaria y Secundaria, por lo que ofrece formación desde los 3 hasta los 18 años. Está compuesto por dos líneas por curso, con un total aproximado de 400 alumnos y con una media de 20–25 alumnos por aula. La comunidad educativa persigue la filosofía de unión, respeto, colaboración y aprendizaje.

El colegio está compuesto por dos edificios interconectados entre sí por un pasillo. En un lado del edificio se encuentra la Educación Infantil y Primaria, y en el otro lado, se localiza la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Además, destaca por su entorno natural, que permite realizar múltiples actividades al aire libre. En el edificio principal se encuentran también la

zona de dirección, jefatura de estudios, secretaría, sala de profesores y varias salas destinadas principalmente a las reuniones familiares.

En cuanto a las áreas comunes, cuenta con dos patios grandes. Uno de ellos aporta la función de pista deportiva al aire libre y el otro cuenta con una pequeña zona de huerto destinada al alumnado del centro; ambos están destinados al recreo. Además, Educación Infantil cuenta con un patio privado que tiene acceso desde las aulas. De igual manera, dispone de amplias instalaciones comunes, como gimnasio, campos de fútbol, de baloncesto, bibliotecas, aulas de informática, de laboratorio, de tecnología, salón de actos y comedor.

Respecto a los materiales que se encuentran en las diferentes aulas, se localizan elementos de todo tipo, destinados cada uno de ellos a las múltiples actividades que se realizan en la escuela. Todos los materiales están diseñados para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Sumado a todo lo mencionado anteriormente, cuenta con el equipo de orientación educativa formado por un psicólogo, un orientador y un pedagogo para cada etapa educativa. Además, está presente la figura de los profesores de apoyo, cuyo número varía dependiendo del total de alumnos que necesiten este tipo de asistencia.

#### 4.3. Características del alumnado

La Unidad Didáctica está dirigida para un aula de Infantil 5, por lo que la edad del alumnado se encuentra entre los 5 y los 6 años. En concreto, se llevaría a cabo en la clase de Infantil 5A denominada “la clase de los tiburones”. El grupo-clase está compuesto por 20 alumnos: 11 niñas y 9 niños. Es un curso heterogéneo donde la mayoría de los alumnos se conocen desde que iniciaron su etapa educativa, excepto dos que se unieron al año siguiente, por lo que este curso lo inician conociéndose todos. Entre el más mayor del aula y el más pequeño hay una diferencia de 11 meses, ya que uno es de enero y otro de diciembre. No obstante, el grupo está muy cohesionado y existe una alta participación y comunicación entre todos ellos. No es una clase donde los conflictos abunden, pero, cuando existe alguna conducta disruptiva, siempre se busca solucionarla desde el diálogo, la comprensión y la empatía.

En el primer curso se incorporó una niña de procedencia marroquí, la cual dominaba bastante el castellano, pero la lengua vehicular en este caso no la conocía. De manera progresiva ha ido adquiriendo las competencias necesarias para poder comunicarse en catalán. En el segundo curso se unieron a la clase dos niños procedentes de Inglaterra, los cuales no dominaban ni el

español ni el catalán y presentaban dificultades para poder comunicarse, pero poco a poco, se está trabajando para que consigan adquirir estas competencias comunicativas.

Por lo que respecta a alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), en el aula se encuentra escolarizada una niña diagnosticada de TDAH (Trastorno por déficit de atención con hiperactividad). Dispone de muy buena actitud y curiosidad para realizar todas las propuestas que se plantean en el aula. No obstante, presenta dificultades para mantener la atención durante periodos de tiempo muy largos, lo que requiere de algunas adaptaciones metodológicas para favorecer en todo momento su proceso de aprendizaje.

El nivel educativo de todos los niños es muy similar, al igual que sus respectivos ritmos de aprendizaje. Sí que es cierto que en el área de las Matemáticas es un grupo que destaca por sus altas capacidades de comprensión y la adquisición inmediata de los objetivos planteados en las actividades, sin presentar normalmente ningún tipo de dificultad.

Las familias del aula cuentan con diferentes niveles de formación académica y con diversos roles en el ámbito laboral. No obstante, todas se caracterizan por estar muy implicadas en la enseñanza de sus hijos e hijas, buscando siempre lo mejor para ellos.



## 5. Propuesta de programación didáctica de aula

### 5.1. Título

El título que se ha establecido para esta programación didáctica de aula es el siguiente: **La aventura de contar (cuento, juego y aprendo)**.

### 5.2. Fundamentación legislativa curricular

La ejecución de esta propuesta educativa está sustentada en la siguiente fundamentación legislativa tanto a nivel nacional, como a nivel autonómico.

Por un lado, a nivel nacional, la educación infantil se rige por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y, junto a esta, se encuentra también el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Por otro lado, a nivel autonómico, en Cataluña, hay que destacar el Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil. En dicho decreto se establecen los principios generales que rigen esta etapa, así como las competencias específicas, los criterios de evaluación de final de etapa y los saberes para cada uno de los ciclos (Generalitat de Catalunya, Departamento de Educación, s.f.).

### 5.3. Destinatarios

La propuesta didáctica está planteada para segundo ciclo de educación infantil, en concreto para un aula de Infantil 5, por lo que la edad del alumnado estará entre los 5 y 6 años. El grupo-clase está compuesto por 20 alumnos. De procedencia extranjera se encuentran tres alumnos, que se incorporaron al aula en los dos cursos anteriores, y que presentan pequeñas dificultades con el conocimiento y dominio del idioma, pero que poco a poco van adquiriendo las habilidades y las destrezas necesarias para adquirirlo. Además, hay una niña que presenta Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), ya que ha sido diagnosticada de TDAH (Trastorno por déficit de atención con hiperactividad). Sin embargo, es una niña muy activa y motivada para realizar todas las propuestas que se plantean en el aula, sin presentar dificultad para realizarlas, únicamente manifiesta dificultades para prestar atención durante periodos de tiempo muy largos.

A nivel grupal, es una clase que sigue unos ritmos de aprendizaje muy similares y que tal y como se ha mencionado anteriormente en el ámbito de las matemáticas es un grupo que destaca por sus altas capacidades de comprensión y la adquisición inmediata de los objetivos planteados en las actividades, sin presentar normalmente ningún tipo de dificultad durante el desarrollo de las actividades.

#### 5.4. Objetivos didácticos

En el presente trabajo, se han establecido los siguientes objetivos, con el propósito de abordar el desarrollo de la programación didáctica de aula de manera óptima, teniendo presente en todo momento los establecidos en el Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil (ver Anexo 1).

##### 5.4.1 Objetivo general

- Fomentar el aprendizaje y la comprensión de uno de los procesos matemáticos como es el conteo mediante el juego.

##### 5.4.2 Objetivos específicos

1. Estimular el desarrollo del pensamiento lógico – matemático a través del juego, a través de la manipulación, experimentación y exploración.
2. Incorporar las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana.
3. Favorecer la adquisición de la secuencia numérica mediante actividades de carácter lúdico.
4. Aplicar los principios del conteo en contextos de juego para favorecer la comprensión de estos.
5. Resolver problemas matemáticos sencillos, relacionados con el conteo mediante el juego.
6. Respetar el material proporcionado, haciendo un uso correcto del mismo.
7. Fomentar el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de las matemáticas.
8. Participar en las actividades de manera cooperativa, respetando a los compañeros y presentando una actitud positiva.
9. Colaborar de manera activa en las actividades, utilizando el lenguaje matemático adecuadamente para la resolución de las tareas.

## 5.5. Saberes básicos

En el contexto educativo, “los saberes son los aprendizajes que los niños tienen que desarrollar en diferentes situaciones y contextos significativos y funcionales” (Gobierno de la Generalitat de Cataluña, 2023, p. 8-9). Es decir, son los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas.

Los saberes básicos que se desarrollarán a lo largo de este trabajo se encuentran recogidos en el Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil. La organización del currículo de Educación Infantil de la Comunidad Autónoma de Cataluña establece 4 ejes que son la base de los cuales derivan los saberes, las competencias específicas y los criterios de evaluación que encaminan el proceso de enseñanza–aprendizaje.

La Tabla 1 recoge los principales saberes básicos asociados a sus respectivos ejes, que se buscan desarrollar a través de esta propuesta de programación didáctica de aula, en relación con el Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil de la Comunidad Autónoma de Cataluña.

**Tabla 1.** *Saberes básicos de la programación didáctica de aula*

	SABERES BÁSICOS
<b>EJE 1</b> (UN NIÑO QUE CRECE CON AUTONOMÍA Y CONFIANZA)	<p><u><b>Cuerpo, movimiento y autonomía</b></u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dominio progresivo de las habilidades motrices básicas: saltar, girar, respirar, manipular objetos, desplazarse, ensartarse y hacer equilibrios.</li> <li>2. Control y conciencia corporal.</li> <li>3. Dominio activo del tono muscular y la postura, y adaptación a las características de los objetos, acciones y situaciones.</li> <li>4. Experimentación manipulativa y dominio progresivo de la psicomotricidad fina con diferentes objetos y herramientas, e inicio del desarrollo grafomotor.</li> <li>5. Iniciativa y esfuerzo para encontrar soluciones en diferentes situaciones.</li> </ol>
<b>EJE 2</b> (UN NIÑO QUE SE COMUNICA CON DIFERENTES LENGUAJES)	<p><u><b>Comunicación oral. Expresión, comprensión y diálogo</b></u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contraste de las propias ideas con las de los otros e incorporación de sus aportaciones.</li> <li>2. Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación: conversas, contextos de juego y diferentes situaciones de la vida cotidiana.</li> </ol> <p><u><b>Lenguaje matemático</b></u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Reconocimiento y uso de lenguaje matemático, números, símbolos y códigos que pueden ser leídos por los otros y que tienen significados compartidos por la sociedad en contextos reales y situaciones progresivamente más complejas.</li> <li>4. Elaboración y comunicación de ideas matemáticas y razonamiento empleando lenguaje matemático.</li> <li>5. Reconocimiento de números y de la cantidad que representan, así como de su utilidad (cantidad, identificación, orden, situación...) en contextos próximos y de vida cotidiana.</li> </ol>

	<p><b><u>Relación con las tecnologías digitales</u></b></p> <p>6. Uso saludable de aplicaciones y herramientas audiovisuales y digitales con diferentes finalidades: creación, comunicación, aprendizaje y goce.</p>
<p><b>EJE 3</b></p> <p>(UN NIÑO QUE DESCUBRE EL ENTORNO CON CURIOSIDAD)</p>	<p><b><u>Diálogo corporal con el entorno. Exploración de objetos y materiales</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Construcción de la noción de cantidad. Cuantificadores básicos contextualizados.</li> <li>2. Utilización de material para representar la noción de cantidad.</li> <li>3. Reconocimiento de situaciones en las cuales es necesario contar. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.</li> <li>4. Utilización progresiva de estrategias para contar, incluido el conteo a vistazo.</li> <li>5. Representación gráfica y comunicación de los procesos que se han seguido en la experimentación y la interpretación de resultados.</li> </ol> <p><b><u>Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad</u></b></p> <p>6. Inicio en la verbalización de los procesos y de los resultados. Comunicación de la experiencia realizada y valoración de las aportaciones de los otros.</p>
<p><b>EJE 4</b></p> <p>(UN NIÑO QUE FORMA PARTE DE LA DIVERSIDAD DEL MUNDO)</p>	<p><b><u>La vida con los otros</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprensión y aceptación de normas compartidas en algunos juegos.</li> </ol>

Fuente: Elaboración propia (2025) a partir del Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil (pp.18-36).

## 5.6. Competencias clave y competencias específicas

Las competencias clave tienen un carácter transversal, lo que implica que ninguna de ellas está asociada de manera exclusiva a una única área, sino que se adquieren y se desarrollan a través de los aprendizajes que se van produciendo en las distintas áreas del currículo. En el caso específico de Cataluña, donde el diseño curricular gira en torno a cuatro ejes fundamentales, estas competencias clave se alcanzan a partir de los aprendizajes desarrollados en cada uno de los ejes.

De acuerdo con lo señalado en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (p.9), las competencias clave que se desarrollan a través de la propuesta se encuentran expuestas en la siguiente tabla (Tabla 2).

**Tabla 2.** Competencias clave de la programación didáctica de aula

<b>CCL</b>	Competencia en comunicación lingüística
------------	---

<b>STEM<sup>1</sup></b>	Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.
<b>CD</b>	Competencia digital.
<b>CPSAA</b>	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
<b>CE</b>	Competencia emprendedora.

Fuente: Elaboración propia (2025) a partir del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (p.9).

Como se ha mencionado anteriormente, estas competencias son de carácter transversal, aunque son un total de 8 competencias clave. En este trabajo se ha optado por centrarse en 5 de ellas, puesto que son las que se desarrollarán a lo largo de la programación.

En este contexto, se destacará la competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), ya que el presente trabajo se centra concretamente en el área de las matemáticas. Tal y como se establece en el Real Decreto, esta competencia implica que “los niños y las niñas se inician en las destrezas lógico-matemáticas y dan los primeros pasos hacia el pensamiento científico a través del juego, la manipulación y la realización de experimentos sencillos” (Real Decreto 95/2022, p. 11-12).

Las competencias específicas, por su parte, son las acciones que el alumnado debe poner en práctica ante diferentes actividades o situaciones que se le presenten, aplicando los conocimientos necesarios. Estas competencias constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave, los saberes básicos y los criterios de evaluación (Real Decreto 95/2022).

En el caso específico de Cataluña, donde el diseño curricular gira en torno a cuatro ejes fundamentales, tal y como se observa en la siguiente tabla (Tabla 3), se puede ver reflejado la relación entre los ejes y sus respectivas competencias específicas, que se van a desarrollar con la programación didáctica.

**Tabla 3.** *Competencias específicas de la programación didáctica de aula*

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<b>EJE 1</b> (UN NIÑO QUE CRECE CON AUTONOMÍA Y CONFIANZA)	1. Progresar en el conocimiento y el dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de las propias posibilidades, para ir desarrollando autonomía personal y una autoimagen ajustada y positiva.

<sup>1</sup> STEM: Por sus siglas en inglés.

<p><b><u>EJE 2</u></b></p> <p>(UN NIÑO QUE SE COMUNICA CON DIFERENTES LENGUAJES)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpretar, comprender y expresar mensajes, empleando recursos y conocimientos basados en la propia experiencia, para avanzar en la comunicación y la construcción de nuevos aprendizajes.</li> <li>2. Expresarse de manera entendedora, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando las posibilidades y disfrutando, para responder a diferentes contextos comunicativos.</li> </ol>
<p><b><u>EJE 3</u></b></p> <p>(UN NIÑO QUE DESCUBRE EL ENTORNO CON CURIOSIDAD)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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.</li> <li>2. Desarrollar, de manera 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 manera creativa a los diferentes retos y situaciones.</li> </ol>
<p><b><u>EJE 4</u></b></p> <p>(UN NIÑO QUE FORMA PARTE DE LA DIVERSIDAD DEL MUNDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Avanzar en la relación con los otros en condiciones de igualdad, creando vínculos, para construir la propia identidad basada en los valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</li> </ol>

Fuente: Elaboración propia (2025) a partir del Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil (pp.18-35).

### 5.7. Metodología

Esta propuesta de programación de una unidad didáctica está basada en una metodología de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Esta metodología se centra en utilizar juegos didácticos que han sido diseñados con fines educativos para la adquisición de aprendizajes (Unir, 2024).

Se ha optado por la implementación de este tipo de metodología activa en el presente trabajo, ya que está diseñada específicamente para un aula de Infantil 5. Además, responde a la necesidad de diseñar propuestas educativas que respeten los intereses y los ritmos de aprendizaje de los niños en esta etapa.

Por un lado, a nivel nacional, esta propuesta metodológica coincide con los principios establecidos en el currículo de Educación Infantil, el cual destaca el juego como un instrumento relevante para el aprendizaje (Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, art. 11).

Por otro lado, a nivel autonómico, se destaca el juego como una actividad indispensable, en la que los infantes aprenden a través de la manipulación y la experimentación (Generalitat de Catalunya, 2023).

Este enfoque educativo crea un ambiente interactivo y motivador, mejorando así la participación del alumnado en las actividades propuestas. Durante el transcurso de las

actividades, el alumno asumirá el rol de guía de su propio proceso de enseñanza–aprendizaje, mientras que el docente desarrollará el rol de facilitador de los aprendizajes.

Se ha decidido que, para la puesta en práctica de las actividades, los alumnos trabajarán por grupos, ya que de esta manera pueden compartir ideas entre ellos. Sin embargo, cada alumno será responsable de su propio proceso de aprendizaje, puesto que la evaluación que se llevará a cabo será individual de cada alumno. Como se ha expuesto anteriormente, en el aula son 20 alumnos, por lo que se crearán 4 grupos heterogéneos de 5 alumnos cada uno. Será el docente el que elabore los grupos e irán variando durante el transcurso de las actividades. Se asegurará una distribución equitativa del alumnado que presenta dificultades de aprendizaje, con el objetivo de que puedan recibir apoyo y ayuda de sus compañeros. Esta medida busca promover la inclusión de todo el alumnado en el aula, y así asegurar que todos ellos se sientan cómodos en el entorno educativo en el que se desenvuelven.

Las actividades de esta propuesta de programación didáctica están planteadas en su mayoría para ser realizadas en el aula, aunque algunas se desarrollarán en el patio y en otros espacios del centro educativo. El uso de material manipulativo será la estrategia más común en todas las dinámicas, con el fin de que el alumnado interactúe de manera activa con los recursos facilitados. No obstante, en algunas de las sesiones, se integrarán el uso de elementos digitales para enriquecer la experiencia y fomentar el uso de herramientas tecnológicas.

El docente implementará la observación directa durante el desarrollo de cada una de las tareas, con el fin de realizar a posteriori una evaluación individualizada de cada infante. Este procedimiento permitirá identificar los conocimientos adquiridos, reconocer posibles dificultades y plantear posibles mejoras.

En definitiva, esta propuesta metodológica se basa en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), fomentando un enfoque activo y participativo, respetando los ritmos e intereses de los niños.

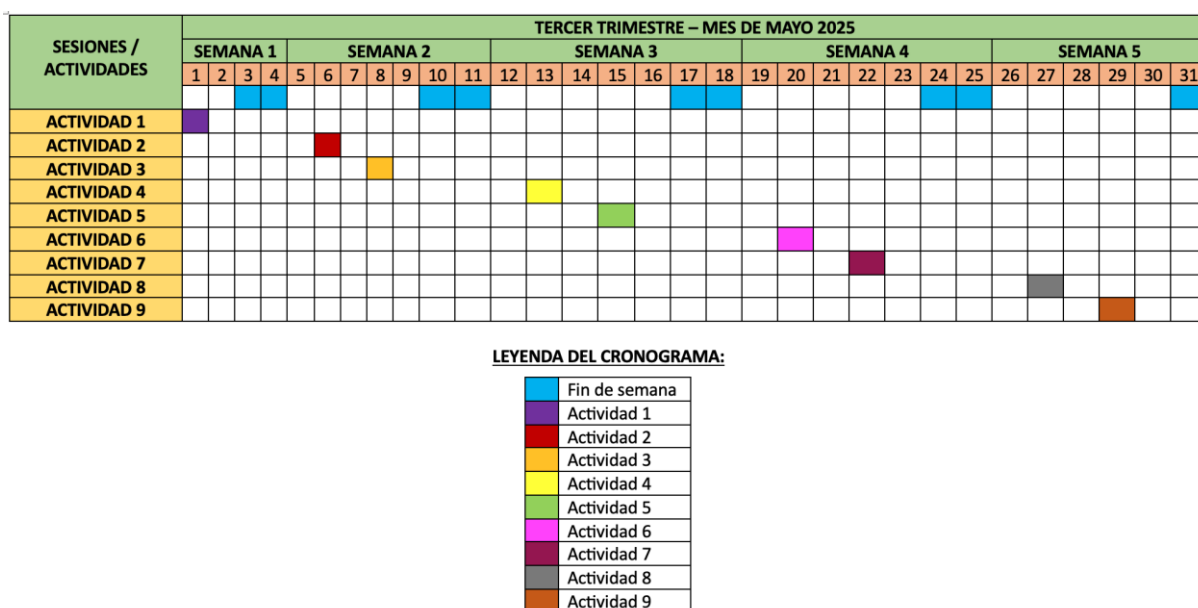
### 5.8. Temporalización

La planificación de las actividades de esta programación didáctica de aula se efectuará durante el tercer trimestre del curso, concretamente en el mes de mayo, abarcando todo el mes, desde el primer día hasta el último. Tal y como se observa en el cronograma (Tabla 4), la 1ª semana consta de 4 días únicamente, ya que el mes de mayo empieza en jueves. Los alumnos de Infantil 5 disponen de aproximadamente 2 horas semanales para trabajar en el área de las

matemáticas, por lo que se han implementado dos actividades por semana. Estas actividades han sido planteadas de manera sencilla, con el objetivo de que se puedan desarrollar dentro del tiempo asignado a la sesión. La temporalización de esta propuesta consta de un total de 9 actividades, distribuidas en 9 sesiones de 60 minutos cada una, excepto una de ellas, que durará toda la mañana, ya que será una salida fuera del centro educativo. Cada una de las sesiones se organiza en tres partes: una asamblea inicial en la que se introduce la dinámica y se explica el objetivo de la actividad; una fase de manipulación y aplicación del material manipulativo proporcionado por el docente; y, por último, una asamblea final, en la que se realiza una puesta en común y el docente refuerza los conceptos clave de la actividad.

En la siguiente tabla (Tabla 4), se presenta la temporalización de la propuesta, organizada en un cronograma.

**Tabla 4. Cronograma**



Fuente: Elaboración propia (2025)

### 5.9. Sesiones y/o actividades

La Unidad Didáctica se extiende a lo largo de todo el mes de mayo y está compuesta por 9 actividades distribuidas en 9 sesiones. Las actividades propuestas se estructuran de manera progresiva, comenzando por aquellas de menor dificultad y avanzando hacia el desarrollo de actividades más complejas. Cada sesión tiene una duración de 60 minutos, (excepto una de ellas que al tratarse de una salida fuera del centro educativo durará toda la mañana) distribuidos de la siguiente manera: los primeros 10 minutos se dedicarán a realizar una



asamblea inicial donde se va a introducir la dinámica y se explica el objetivo de la actividad. A continuación, los 40 minutos siguientes se van a destinar a la puesta en práctica de la actividad. Finalmente, los últimos 10 minutos se utilizarán para realizar una asamblea final, donde se hace una puesta en común y el docente aporta unos últimos detalles adicionales para la adquisición completa de los conocimientos.

A continuación, se detallan las tablas explicativas correspondientes a las actividades didácticas mencionadas anteriormente, detallando cada uno de los aspectos clave para su implementación.

**Tabla 5. Actividad 1. “Cuenta y alimenta a los animales”**

ACTIVIDAD 1: Cuenta y alimenta a los animales.			
EJE / ÁREA	Eje 1,2,3 y 4.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Favorecer la adquisición de la secuencia numérica del 1 al 10 (O.E 3)</li><li>- Aplicar los principios del conteo (O.E 4 y 5).</li><li>- Asociar cada número con la cantidad de alimentos correspondiente (O.E 4 y 5).</li></ul>		
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS
CCL, STEM, CPSAA	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1</li><li>- EJE 2: 1,2</li><li>- EJE 3: 1,2</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 2: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 3: 1,2,3,4,5,6</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La actividad va a constar de una dinámica introductoria, en la que se va a observar el nivel del alumnado, y los conocimientos previos de cada uno de los infantes de la clase.</p> <p>La sesión comenzará con una asamblea inicial en la que el docente va a introducir los números del 1 al 10, mediante un cuento titulado “La gran fiesta de los números” de Elisa Reyes (Penguin Kids). Este trata los números a través de la representación de estos mediante animales. Una vez se haya explicado el cuento, el docente realizará una actividad introductoria sencilla, donde los infantes tendrán que ir contando los números del 1 al 10 y al mismo tiempo ir levantando los dedos de sus manos. A continuación, explicará la actividad que se va a realizar en la sesión. De esta manera, el alumnado sabrá en qué va a consistir.</p> <p>Posteriormente, se realizará la actividad de la sesión. Esta consistirá en dividir al alumnado en grupos de 5, cada uno de ellos, y se ubicarán en las 5 mesas que habrá distribuidas por el aula. Una vez todo el alumnado esté en su lugar, el docente, por un lado, repartirá a cada grupo las imágenes de los animales (ver Anexo 2) que han salido en el cuento y, por otro lado, los alimentos que comen cada uno de ellos (ver Anexo 2). El maestro tirará un dado gigante en medio del aula y el número que salga tendrán que darle de comer ese número exacto de alimentos al animal. El maestro pondrá el cuento en una mesa, visible para todo el alumnado, para recordar el orden de los animales y su respectiva comida, ya que el material estará todo mezclado en una caja para hacerlo más complejo.</p> <p>Para finalizar, se realizará una asamblea final donde el alumnado expondrá los conocimientos adquiridos, posibles dificultades que hayan encontrado y lo que más les ha gustado de la actividad.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li><li>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</li><li>- Asamblea final (todo el grupo).</li></ul>	Jueves 1 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<ul style="list-style-type: none"><li>- Cuento de “La gran fiesta de los números” de Elisa Reyes.</li><li>- Imágenes de los animales y sus respectivos alimentos impresos y plastificados.</li><li>- Dado gigante.</li><li>- 5 mesas.</li><li>- 20 sillas.</li></ul>			El aula de Infantil 5.
METODOLOGÍA	La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).		

<b>MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA</b>	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, integrando apoyos visuales, trabajo en equipo y flexibilidad en la expresión. Si fuera necesario, el docente utilizaría gestos para que el alumnado comprendiese mejor la dinámica.	
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- EJE 1: 1.1, 1.3.</li> <li>- EJE 2: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2.</li> <li>- EJE 3: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.1.</li> <li>- EJE 4: 1.1</li> </ul>
	<b>TIPO DE EVALUACIÓN</b>	<p>La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Evaluación inicial:</b> al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación formativa:</b> durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación final:</b> al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.</li> </ul>
	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una lista de cotejo (ver Anexo 3), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Tabla 6. Actividad 2. “La carrera de los números”.**

ACTIVIDAD 2: La carrera de los números.			
EJE / ÁREA	Eje 1,2,3 y 4.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Relacionar el número del dado con la cantidad exacta de objetos (O.E 1,3,4 y 5).</li><li>- Utilizar el conteo para resolver la actividad (O.E 2,4 y 5).</li><li>- Superar los obstáculos para conseguir llegar al objetivo (O.E 1,2,4 y 5).</li><li>- Comunicar correctamente el número del dado al compañero (O.E 6,8 y 9).</li></ul>		
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	
CCL, STEM, CPSAA, CE.	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1</li><li>- EJE 2: 1,2</li><li>- EJE 3: 1,2</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1,2,3,5</li><li>- EJE 2: 1,2,4,5</li><li>- EJE 3: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La sesión se iniciará con una asamblea inicial donde el docente va a explicar en qué va a consistir la actividad de ese día. Una vez haya explicado de qué trata la dinámica, les pedirá a los infantes que recuerden lo que trabajaron en la sesión anterior. Si el alumnado no es capaz de recordar todo lo imprescindible, entonces será el docente quien les ayude a recordar lo que estuvieron haciendo. Seguidamente, sacará unas tarjetas (ver Anexo 4) para realizar una actividad de asociación de cada número con la cantidad correspondiente, únicamente contando el número de elementos que aparece en la tarjeta.</p> <p>Una vez hayan hecho esta parte introductoria, se realizará la actividad de la sesión. En este caso, el alumnado se desplazará hasta el patio, que será donde se realice la actividad. Esta consistirá en dividir al alumnado en grupos de 5 y cada equipo representará un color (amarillo, azul, verde, naranja y rojo). Cuando cada niño sepa a qué grupo pertenece, entonces se ubicarán en un círculo que habrá dibujado en el suelo del mismo color. Una vez todo el alumnado esté en su lugar, colocados en fila, el docente tirará un dado gigante. La primera fila de alumnos no podrá ver cuál es el número que ha salido, y será el equipo quien se lo comunique. Entonces ese alumno tendrá que coger e ir corriendo al final del patio superando una serie de obstáculos durante el trayecto (conos, bloques y aros) donde habrá ubicada una bolsa y sacar de ella el número exacto de elementos. Una vez crea que ya lo ha conseguido, volverá corriendo hacia su equipo y le dará el relevo al siguiente compañero y así sucesivamente.</p> <p>Para finalizar, se realizará una asamblea final donde el alumnado expondrá lo vivido durante el desarrollo de la actividad, así como lo que más le ha llamado la atención de la dinámica.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li><li>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</li><li>- Asamblea final (todo el grupo).</li></ul>	Martes 6 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<ul style="list-style-type: none"><li>- Tarjetas con los números del 1 al 10 y su respectivo número de elementos.</li><li>- Petos de colores (amarillo, azul, verde, naranja y rojo).</li><li>- Dado gigante.</li></ul>			El patio del centro educativo.

- Conos, bloques y aros. - Bolsa llena de materiales diversos.		
<b>METODOLOGÍA</b>	La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).	
<b>MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA</b>	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, integrando apoyos visuales, trabajo en equipo y flexibilidad en la expresión. Para el alumnado que presenta dificultades con la lengua vehicular se le proporcionarán apoyos visuales, instrucciones claras y la ayuda de sus compañeros. Para el alumnado con TDAH se le permitirá la flexibilidad en la participación, es decir, si en algún momento necesita moverse más o descansar, se le permitirá.	
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)</b>	- EJE 1: 1.1, 1.2, 1.3. - EJE 2: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2. - EJE 3: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1. - EJE 4: 1.1
	<b>TIPO DE EVALUACIÓN</b>	La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente: - <b>Evaluación inicial:</b> al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado. - <b>Evaluación formativa:</b> durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado. - <b>Evaluación final:</b> al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.
	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una rúbrica (ver Anexo 5), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Tabla 7. Actividad 3. “Gira, cuenta y empareja”.**

ACTIVIDAD 3: Gira, cuenta y empareja.			
EJE / ÁREA	Eje 1,2,3 y 4.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Emparejar correctamente las imágenes a través de juegos online (O.E 1 y 7).</li><li>- Identificar el número que aparece al girar la ruleta online (O.E 1,3,4 y 7).</li><li>- Asociar el número que aparece con el que tiene en la ficha (O.E 1,3,4 y 5).</li><li>- Desarrollar la coordinación óculo – manual mediante la manipulación de los materiales (O.E 1,4 y 5).</li></ul>		
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	
CCL, STEM, CD, CPSAA.	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1</li><li>- EJE 2: 1,2</li><li>- EJE 3: 1</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 4,5</li><li>- EJE 2: 1,2,3,4,5,6</li><li>- EJE 3: 1,2,3,4,5,6</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La sesión comenzará con una asamblea inicial en la que el maestro va a introducir la actividad y recordará qué hicieron en la sesión anterior. Una vez haya hecho esta introducción, les enseñará a los infantes los juegos online que ha creado para realizar la actividad de ese día. Estos juegos serán una ruleta, que ellos mismos harán girar, y un juego de encontrar la pareja. Cuando el alumnado ya haya interiorizado un poco toda la información, se empezará con la dinámica. Esta consistirá en crear 4 grupos de 5 alumnos cada uno, y se ubicarán en cada una de las mesas que hay preparadas en el aula. Una vez estén todos listos, el docente repartirá una Tablet por grupo con los juegos que ha creado ya abiertos y les explicará qué es lo que tienen que hacer. Primeramente, tendrán que abrir el juego de las parejas (ver Anexo 6) y deberán entre todos encontrar todas las parejas, una vez hayan terminado todos los equipos, el docente dará la orden de cambiar de juego y abrir la ruleta de los números (ver Anexo 7), los infantes tendrán que hacerla girar y cada uno de ellos contará con una ficha individual (ver Anexo 8) que tendrán que ir pintando con los materiales proporcionados por el docente y relacionada con el número que les haya salido. Una vez todos los grupos hayan completado la ficha, el maestro se la llevará para evaluar el logro y la comprensión de la actividad por parte del alumnado.</p> <p>Para finalizar la actividad, se llevará a cabo una asamblea final, donde el alumnado podrá expresar lo que ha vivido durante el transcurso de la actividad, la dificultad que han encontrado realizándola y si les ha gustado o no.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li><li>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</li></ul>	Jueves 8 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.

	- Asamblea final (todo el grupo).		
<b>RECURSOS / MATERIALES</b>			<b>ESPACIO</b>
- Tabletas. - Ficha de los números. - Colores para pintar la ficha. - 4 mesas. - 20 sillas.			El aula de Infantil 5.
<b>METODOLOGÍA</b>	La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).		
<b>MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA</b>	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, en este caso para el alumnado que presenta dificultades con la lengua vehicular se le proporcionaran apoyos visuales, instrucciones claras y la ayuda de sus compañeros. Para la alumna con TDAH se aplicarán tiempos flexibles, es decir, si en algún momento necesita levantarse, se le permitirá con el objetivo de fomentar la participación por su parte.		
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)</b>	- EJE 1: 1.3. - EJE 2: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2. - EJE 3: 1.1, 1.3, 1.4, 2.1. - EJE 4: 1.1	
	<b>TIPO DE EVALUACIÓN</b>	La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente: - <b>Evaluación inicial:</b> al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado. - <b>Evaluación formativa:</b> durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado. - <b>Evaluación final:</b> al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.	
	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una lista de control (ver Anexo 9), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.	

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Tabla 8. Actividad 4. “Los rincones del conteo”.**

ACTIVIDAD 4: Los rincones del conteo.			
EJE / ÁREA	Eje 1,2 y 3.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fomentar la psicomotricidad fina a través de la manipulación de objetos (O.E 1 y 6).</li><li>- Relacionar el número de la pinza con su correspondiente en la ruleta (O.E 1,2,4 y 9).</li><li>- Clasificar las pelotas en sus respectivas cajas según el número obtenido (O.E 1,3,4,5).</li><li>- Formar helados siguiendo la secuencia numérica del 1 al 10 (O.E 1,3,4 y 5).</li><li>- Expresar de forma oral todo lo vivido durante las actividades. (O.E 8 y 9)</li></ul>		
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	
CCL, STEM, CPSAA.	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1</li><li>- EJE 2: 1,2</li><li>- EJE 3: 1,2</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 2: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 3: 1,2,3,4,5,6</li></ul>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La sesión se iniciará con una asamblea inicial en la que el docente va a explicar la actividad y recordará lo que trabajaron en la sesión anterior.</p> <p>Una vez se haya hecho esta breve introducción, se iniciará la actividad. Esta va a consistir en jugar a 4 juegos de mesa diferentes, cada uno de ellos relacionados todos con el conteo. En grupos de 5 alumnos, cada uno de ellos, tendrán que ir rotando por los diferentes juegos de mesa preparados previamente por el maestro y cuya duración en cada uno de ellos será de aproximadamente 10 minutos. Estos juegos serán los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. PRIMER JUEGO: va a consistir en relacionar cada pinza, la cual tendrá atribuida un número con su correspondiente número que habrá en la ruleta de madera y después en una hoja en blanco tendrán que ir apuntando los números.</li><li>2. SEGUNDO JUEGO: va a consistir en tirar un dado pequeño, y clasificar las pelotas por colores en sus respectivas cajas y según el número que haya salido previamente en el dado.</li><li>3. TERCER JUEGO: va a consistir en crear un helado siguiendo la secuencia numérica del 1 al 10, relacionando las bolas con el número que corresponda, es decir, tendrán 10 helados y tendrán que atribuirle las bolas necesarias para que quede la secuencia ordenada del 1 al 10.</li></ol>			

<p>4. CUARTO JUEGO: va a consistir en tirar un dado pequeño, y con piezas de construcción van a tener que ir construyendo torres lo más altas posibles. Cada vez que tire un niño, tendrán que añadir ese número de piezas. Si la torre se cae, tendrán que volver a empezar de nuevo.</p> <p>Para finalizar la actividad, se llevará a cabo una asamblea final, donde el alumnado podrá expresar lo que ha vivido durante el transcurso de la actividad, la dificultad que han encontrado realizándola y cuál ha sido de las cuatro actividades la que más les ha gustado y la que menos, de esta manera el docente puede volver a reestructurar la sesión si fuese necesario.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li> <li>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</li> <li>- Asamblea final (todo el grupo).</li> </ul>	Martes 13 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruleta de madera y pinzas con números.</li> <li>- Hojas en blanco.</li> <li>- Dado pequeño.</li> <li>- Cajas de diferentes colores.</li> <li>- Pelotas de diferentes colores.</li> <li>- Imágenes de helados y sus respectivas bolas.</li> <li>- Piezas de construcción.</li> <li>- 4 mesas.</li> </ul>			El aula de Infantil 5.
METODOLOGÍA	La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, en este caso para el alumnado que presenta dificultades con la lengua vehicular se le proporcionarán apoyos visuales, instrucciones claras y la ayuda de sus compañeros. Para la alumna con TDAH se aplicarán tiempos flexibles, es decir, si en algún momento necesita levantarse, se le permitirá con el objetivo de fomentar la participación por su parte.		
EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- EJE 1: 1.1, 1.2, 1.3.</li> <li>- EJE 2: 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2.</li> <li>- EJE 3: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.1.</li> </ul>	
	TIPO DE EVALUACIÓN	<p>La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Evaluación inicial:</b> al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación formativa:</b> durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación final:</b> al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.</li> </ul>	
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una lista de observación (ver Anexo 10), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Tabla 9. Actividad 5. “Bingo”.

ACTIVIDAD 5: Bingo.			
EJE / ÁREA	Eje 1,2,3 y 4.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identificar los números (O.E 1 y 3).</li><li>- Reconocer los números que aparecen en el cartón (O.E 3 y 4).</li><li>- Fomentar la coordinación óculo – manual (O.E 1 y 5).</li><li>- Promover el trabajo en equipo (O.E 8 y 9).</li></ul>		
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	
CCL, STEM, CPSAA.	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1</li><li>- EJE 2: 1,2</li><li>- EJE 3: 1,2</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 4</li><li>- EJE 2: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 3: 1,2,3,4,6</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
La sesión dará comienzo con una asamblea inicial en la que el docente va a explicar en qué consiste la actividad de ese día y repasarán lo que hicieron en la sesión anterior. Una vez hecha esta introducción, se dará comienzo a la dinámica.			

<p>Esta consistirá en crear 4 grupos de 5 alumnos cada uno de ellos y se ubicarán en las 4 mesas que habrá en el aula, el docente repartirá tres tarjetas por grupo (ver Anexo 11) que simularán los cartones reales del bingo y unas piezas redondas de colores que servirán para que el alumnado vaya poniendo encima de aquellos números que vayan saliendo. El docente será quien saque los números, en este caso, de una caja de cartón, y será quien los vaya cantando para que el alumnado pueda irlos marcando. El primer grupo que complete una línea podrá cantar línea y posteriormente el equipo que complete alguno de los tres cartones facilitados por el maestro podrá cantar bingo. A su vez, los miembros del equipo ganarán una insignia (ver Anexo 12) dependiendo de si han cantado línea o bingo con el objetivo de potenciar el refuerzo positivo reconociendo el logro de los infantes dentro de la actividad.</p> <p>Como el tiempo para realizar la actividad es de 60 minutos, de los cuales 20 están destinados a la realización de la asamblea inicial y final, si el tiempo restante diera para realizar dos rondas intercambiando los cartones, se haría, si no, únicamente se realizaría una ronda.</p> <p>Para finalizar, se realizará una asamblea final donde el alumnado expondrá lo vivido durante el desarrollo de la actividad y cómo se han sentido durante el transcurso de esta.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li> <li>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</li> <li>- Asamblea final (todo el grupo).</li> </ul>	Jueves 15 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caja con los números del 1 al 10 dentro de ella.</li> <li>- Diferentes cartones con los números que simularán los reales.</li> <li>- Piezas redondas pequeñas para poner encima de los números.</li> <li>- Insignia.</li> <li>- 4 mesas.</li> <li>- 20 sillas.</li> </ul>			El aula de Infantil 5.
METODOLOGÍA	La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, en este caso para el alumnado que presenta dificultades con la lengua vehicular se le proporcionarán apoyos visuales, instrucciones claras y la ayuda de sus compañeros. Para la alumna con TDAH se le ofrecerán momentos de descanso para mantener su atención.		
EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- EJE 1: 1.3.</li> <li>- EJE 2: 1.1, 1.2, 2.1.</li> <li>- EJE 3: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1.</li> <li>- EJE 4: 1.1</li> </ul>	
	TIPO DE EVALUACIÓN	<p>La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Evaluación inicial:</b> al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación formativa:</b> durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación final:</b> al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.</li> </ul>	
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una escala de valoración (ver Anexo 13), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Tabla 10. Actividad 6. “Brochetas mágicas de conteo”.

ACTIVIDAD 6: Brochetas mágicas de conteo.			
EJE / ÁREA	Eje 1,2 y 3.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer y clasificar diferentes tipos de frutas (O.E 1,2 y 4).</li> <li>- Desarrollar habilidades de conteo (O.E 1,2,3,4 y 5).</li> <li>- Seguir las instrucciones orales del maestro (O.E 8 y 9).</li> <li>- Manipular las piezas de fruta, favoreciendo la psicomotricidad fina (O.E 1,4 y 5).</li> </ul>		
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	
CCL, STEM, CD, CPSAA, CE.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- EJE 1: 1</li> <li>- EJE 2: 1,2</li> <li>- EJE 3: 1,2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- EJE 1: 1,2,4,5</li> <li>- EJE 2: 1,2,3,4,5,6</li> <li>- EJE 3: 1,2,3,4,6</li> </ul>	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La sesión se iniciará con una asamblea inicial donde el maestro va a explicar de qué trata la actividad de ese día y cómo en las sesiones anteriores repasarán lo trabajado anteriormente. Posteriormente, el docente proyectará en la pantalla digital del aula una canción a modo de repaso de las frutas más básicas, de esta manera, a la hora de iniciar la dinámica les será mucho más sencillo relacionar los conceptos. La “Canción de las frutas” de Doremila, será la elegida para comenzar. Una vez puesta la canción, el docente dará paso a la realización de la actividad. Esta va a consistir en dividir al alumnado en 4 grupos de 5 alumnos, cada uno de ellos y a cada grupo les proporcionará un plato de fruta, en este caso serán: trozos de plátano, manzana, naranja, piña, fresa y sandía. Seguidamente, les dará una brocheta donde el alumnado tendrá que ir poniendo la fruta según el número que el docente irá indicando, es decir, el docente desde su mesa indicará el número de trozos y la fruta que tienen que poner con el objetivo de que la brocheta final de cada alumnado sea la misma. Realizarán un total de 3 brochetas cada alumno, que posteriormente podrán llevarse a casa para comer. El maestro, al acabar cada una de las brochetas, la realizará también para que los niños puedan observar si el resultado que han obtenido ha sido el correcto o no.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRIMERA BROCHETA: 2 trozos de plátano, 3 de piña, 1 de naranja, 5 de fresa, 2 de sandía y ningún trozo de manzana.</li> <li>• SEGUNDA BROCHETA: 1 trozo de piña, 4 de plátano, 3 de fresa, 1 de piña, 2 de naranja y ningún trozo de sandía.</li> <li>• TERCERA BROCHETA: 3 trozos de sandía, 1 de naranja, 2 de fresa, 5 de piña, 4 de plátano y 2 de manzana.</li> </ul> <p>Para finalizar, se realizará una asamblea final donde el alumnado expondrá lo vivido durante el desarrollo de la actividad y expondrá al resto de sus compañeros si consiguieron completar las brochetas en el orden correcto y con el número exacto de piezas que se pedía o si, por lo contrario, fallaron en algo, el maestro siempre realizará el refuerzo positivo, motivando siempre al alumnado.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li> <li>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</li> <li>- Asamblea final (todo el grupo).</li> </ul>	Martes 20 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenador con pantalla digital y proyector.</li> <li>- Brochetas de madera.</li> <li>- Platos para las piezas de fruta.</li> <li>- Piezas de fruta.</li> <li>- 4 mesas.</li> <li>- 20 sillas.</li> </ul>			El aula de Infantil 5.
METODOLOGÍA	La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, en este caso para el alumnado que presenta dificultades con la lengua vehicular se le proporcionaran apoyos visuales, instrucciones claras y la ayuda de sus compañeros. Para la alumna con TDAH se le ofrecerán momentos de descanso para mantener su atención.		
EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- EJE 1: 1.3.</li> <li>- EJE 2: 1.1, 1.2, 2.1.</li> <li>- EJE 3: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1.</li> <li>- EJE 4: 1.1</li> </ul>	
	TIPO DE EVALUACIÓN	<p>La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Evaluación inicial:</b> al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación formativa:</b> durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado.</li> <li>-<b>Evaluación final:</b> al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.</li> </ul>	
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará un cuestionario (ver Anexo 14), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Tabla 11. Actividad 7. “La búsqueda del tesoro numérico”

ACTIVIDAD 7: La búsqueda del tesoro numérico.	
EJE / ÁREA	Eje 1,2 y 3.



OBJETIVOS DIDÁCTICOS		<ul style="list-style-type: none"><li>- Asociar los números del 1 al 10 con sus respectivas cantidades (O.E 1,4 y 5).</li><li>- Relacionar diferentes representaciones de un mismo número (O.E 1,4 y 9).</li><li>- Ordenar de manera correcta la secuencia numérica (O.E 3,5 y 1).</li><li>- Desarrollar la psicomotricidad gruesa y fina (O.E 1 y 6).</li><li>- Fomentar el trabajo en equipo con la búsqueda de las tarjetas (O.E 8,9 y 6).</li></ul>	
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS
CCL, STEM, CPSAA, CE.		<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1</li><li>- EJE 2: 1,2</li><li>- EJE 3: 1,2</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 2: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 3: 1,2,3,4,6</li></ul>
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La sesión comenzará con una asamblea inicial donde el docente va a explicar de qué trata la dinámica del día y repasarán lo que trabajaron en la sesión anterior. Posteriormente, empezarán con la actividad. Esta va a consistir en trasladarse todos al patio del centro educativo, ya que en este caso la dinámica se realizará allí, después el docente explica que previamente ha escondido unas tarjetas (ver Anexo 15) que forman diez puzzles diferentes para trabajar los números del 1 al 10, por lo que los alumnos formarán ellos mismos 5 equipos de 4 alumnos cada uno y tendrán que encontrar todas las piezas, es decir, un total de 40 tarjetas. Una vez localizadas todas, se colocarán en círculo en medio del patio y los equipos tendrán que mostrar al resto de sus compañeros las tarjetas que han encontrado y las pondrán en línea en medio del círculo para que estén todas visibles. Cuando ya estén todas las tarjetas colocadas, el docente hará ir saliendo a un miembro de cada equipo para que vayan encontrando la pieza correspondiente, es decir primero el número 1 y cada uno de los miembros de los diferentes equipos tendrán que buscar, uno la mano, otro el dado, otro los animales y otro el número y así sucesivamente haciendo participar a todo el alumnado. Una vez hayan completado todos los puzzles, ya tendrán los números del 1 al 10.</p> <p>Para finalizar, se realizará una asamblea final donde el alumnado expondrá lo vivido durante el desarrollo de la actividad y decorarán el muro de la clase con los puzzles que han montado ellos anteriormente, de esta manera cuentan con la secuencia numérica siempre en el aula.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li><li>- Actividades (grupos de 4 alumnos).</li><li>- Asamblea final (todo el grupo).</li></ul>	Jueves 22 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<ul style="list-style-type: none"><li>- Tarjetas en forma de puzzle de los números del 1 al 10.</li><li>- Cinta adhesiva para poder decorar el aula</li></ul>			El patio del centro educativo.
METODOLOGÍA		La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).	
MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA		La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, en este caso para el alumnado que presenta dificultades con la lengua vehicular se le proporcionaran apoyos visuales, instrucciones claras y la ayuda de sus compañeros. Para la alumna con TDAH se le ofrecerán momentos de descanso para mantener su atención.	
EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1.1, 1.2, 1.3.</li><li>- EJE 2: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2.</li><li>- EJE 3: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1.</li></ul>	
	TIPO DE EVALUACIÓN	La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente: <ul style="list-style-type: none"><li>-Evaluación inicial: al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado.</li><li>-Evaluación formativa: durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado.</li><li>-Evaluación final: al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.</li></ul>	
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una escala de valoración (ver Anexo 16), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Tabla 12. Actividad 8. "Pilla-pilla"

ACTIVIDAD 8: Pilla-pilla.	
<b>EJE / ÁREA</b>	Eje 1,2,3 y 4.
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>	- Asociar las cantidades con las acciones del docente (O.E 1,3,4 y 5).



	<div>- Reconocer las instrucciones proporcionadas por el docente (O.E 1,2 y 4).</div> <div>- Desarrollar la psicomotricidad gruesa en actividades lógico–matemáticas (O.E 1,3 y 4).</div> <div>- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración (O.E 8 y 9).</div>		
COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS
CCL, STEM, CPSAA.		<div>- EJE 1: 1</div> <div>- EJE 2: 1,2</div> <div>- EJE 3: 1,2</div> <div>- EJE 4: 1</div>	<div>- EJE 1: 1,2,3,5</div> <div>- EJE 2: 1,2,3,4,5</div> <div>- EJE 3: 1,3,4,6</div> <div>- EJE 4: 1</div>
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<div>La sesión del día se iniciará con una asamblea inicial donde el docente expondrá en qué va a consistir la actividad y recordarán lo trabajado en la sesión anterior. Una vez hayan hecho esta primera introducción, se desplazarán hasta el aula de psicomotricidad, puesto que la sesión tendrá lugar en este espacio del centro educativo. Seguidamente, se empezará con la dinámica. Esta va a consistir en tres fases:</div> <div><div><div>• PRIMERA FASE: El docente pondrá música con un altavoz portátil y el alumnado tendrá que ir desplazándose por el aula al ritmo de la música, cuando el docente pare la música, entonces el alumnado deberá detenerse; aquellos que se muevan tendrán que ir cogidos de la mano posteriormente, hasta que todos queden unidos. Esta es una actividad introductoria para empezar a calentar los músculos.</div><div>• SEGUNDA FASE: El docente dividirá al alumnado en 4 grupos de 5 alumnos, cada uno de ellos, posteriormente les explicará que van a jugar individualmente, pero a la vez en equipo, ya que la actividad trata de jugar al pilla–pilla, pero siguiendo las indicaciones del docente. Cada grupo partirá desde una de las puntas del aula, cuando el docente dé una de las indicaciones, podrán desplazarse por el aula, teniendo en cuenta las indicaciones previas del docente, con el objetivo de acabar pillando a los miembros de los equipos contrarios. Por ello, es importante que el equipo colabore y tenga en cuenta a los miembros de los otros grupos, con el objetivo de pillarlos. Las indicaciones serán las siguientes: 3 pasos como un elefante, 2 saltos de rana, 1 desplazamiento de serpiente, 4 saltos de conejo, etc. La dinámica la ganará el equipo que más miembros tenga sin pillar.</div><div>• TERCERA FASE: El docente pondrá música de relajación con el altavoz portátil y hará estiramientos dirigidos, con el objetivo de volver a la calma, después de la actividad.</div></div><div>Para finalizar, se realizará una asamblea final donde el alumnado expondrá lo vivido durante el desarrollo de la actividad, así como lo que más le haya llamado la atención de la dinámica y lo que menos.</div></div>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<div>- Asamblea inicial (todo el grupo).</div> <div>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</div> <div>- Asamblea final (todo el grupo).</div>	Martes 27 de mayo de 2025.	1 sesión de 60 minutos.
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<div>- Un altavoz para reproducir la música.</div> <div>- Un teléfono para poner la música.</div>			La sala de psicomotricidad.
METODOLOGÍA	La metodología que se va a implementar, tal y como se ha mencionado anteriormente, va a ser el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, en este caso no serán necesarias medidas específicas de atención a la diversidad.		
EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)	<div>- EJE 1: 1.1, 1.2, 1.3.</div> <div>- EJE 2: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2.</div> <div>- EJE 3: 1.1,1.3, 1.4, 2.1.</div> <div>- EJE 4: 1.1</div>	
	TIPO DE EVALUACIÓN	La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente: <div>-Evaluación inicial: al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado.</div> <div>-Evaluación formativa: durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado.</div> <div>-Evaluación final: al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.</div>	
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una lista de cotejo (ver Anexo 17), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.	

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Tabla 13. Actividad 9. “Exploradores al mercado”.**

ACTIVIDAD 9: Exploradores al mercado.			
EJE / ÁREA	Eje 1,2,3 y 4.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Trabajar el conteo a través de situaciones de la vida cotidiana (O.E 2,4 y 5).</li><li>- Reconocer el valor del dinero a través del juego simbólico (O.E 1,2 y 5).</li><li>- Desarrollar habilidades de comunicación verbal (O.E 9).</li><li>- Explorar el entorno social y cultural (O.E 6 y 8).</li><li>- Trabajar en equipo (O.E 6 y 8).</li></ul>		
COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	
CCL, STEM, CPSAA, CE.	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1</li><li>- EJE 2: 1,2</li><li>- EJE 3: 1,2</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1,2,3,5</li><li>- EJE 2: 1,2,3,4,5</li><li>- EJE 3: 1,2,3,4,6</li><li>- EJE 4: 1</li></ul>	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			
<p>La última sesión de la unidad didáctica consistirá en realizar una salida al mercado del barrio donde se encuentra el centro educativo, con el objetivo de trabajar todo lo anteriormente expuesto de una manera más creativa y dinámica, concretamente se desplazarán hasta las paradas del mercado de la fruta. Por ello, la asamblea inicial de ese día consistirá en organizar al alumnado en parejas, con el objetivo de que estén lo más organizados posible para salir a la calle y explicar un poco en qué consistirá la salida, aunque el alumnado ya será consciente de ello, porque previamente se les habrá ido introduciendo el tema.</p> <p>Durante el trayecto desde el centro educativo al mercado los alumnos irán acompañados de los docentes, y una vez lleguen allí, realizarán un círculo para crear los 4 grupos de 5 alumnos cada uno de ellos, una vez hechos los grupos, cada uno de ellos tendrá asignado un docente que estará en todo momento con ellos y les proporcionará el material necesario para poder realizar la actividad, en este caso necesitarán una lista de la compra (ver Anexo 18). Una vez cada equipo tenga el material necesario, entonces empezarán con la actividad. Como en el mercado habrá diferentes paradas de fruta, cada grupo elegirá a cuál quieren ir, será totalmente libre la elección. También pueden elegir comprar algunas frutas en un lado y otras en otro, eso será totalmente opcional y lo elegirán los propios alumnos. Incluso se les permitirá que sean ellos mismos los que cojan las frutas. En el momento que todos los equipos, dispongan de todos los alimentos, cada docente responsable cogerá la bolsa de cada grupo y dentro de ella guardará los alimentos con la lista. El docente será quién se haga cargo del pago de los diferentes alimentos.</p> <p>Para finalizar, se realizará una asamblea final donde el alumnado se agrupará por equipos, tal y como se organizaron para realizar la dinámica y sacarán la lista de su compra con los alimentos que compraron. Entre todos observarán si es correcto o si hay algún error.</p>			
CURSO	AGRUPAMIENTO	TEMPORALIZACIÓN	DURACIÓN
Infantil 5 (años).	<ul style="list-style-type: none"><li>- Asamblea inicial (todo el grupo).</li><li>- Actividades (grupos de 5 alumnos).</li><li>- Asamblea final (todo el grupo).</li></ul>	Jueves 29 de mayo de 2025.	1 sesión de 3 horas (10:00 – 13:00 h).
RECURSOS / MATERIALES			ESPACIO
<ul style="list-style-type: none"><li>- Lista de la compra.</li><li>- Bolsa para guardar los alimentos.</li></ul>			El mercado del barrio.
METODOLOGÍA	La metodología que se va a implementar, al estar hablando de una salida es una metodología experiencial y activa.		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN Y DUA	La actividad se ha diseñado desde un enfoque inclusivo, por lo que se han tenido en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, en este caso para el alumnado que presenta dificultades con la lengua vehicular no serán necesarias modificaciones, puesto que en todo momento van a contar con elementos visuales y con la ayuda del docente si fuese necesario. Para la alumna con TDAH se le ofrecerán momentos de descanso para mantener su atención y además contará con una educadora para ella.		
EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Tabla 14)	<ul style="list-style-type: none"><li>- EJE 1: 1.1, 1.2, 1.3.</li><li>- EJE 2: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2.</li><li>- EJE 3: 1.1,1.2, 1.3, 1.4, 2.1.</li><li>- EJE 4: 1.1</li></ul>	
	TIPO DE EVALUACIÓN	La evaluación que se va a llevar a cabo va a ser la siguiente: <ul style="list-style-type: none"><li>-<b>Evaluación inicial:</b> al comienzo de la actividad para conocer los conocimientos previos del alumnado.</li><li>-<b>Evaluación formativa:</b> durante el transcurso de la actividad mediante la observación directa del alumnado.</li><li>-<b>Evaluación final:</b> al concluir la actividad, cuando el alumnado expresa y reflexiona sobre la dinámica.</li></ul>	

	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	La evaluación se realizará a través de la observación directa del alumnado durante la sesión. Posteriormente, se elaborará una rúbrica (ver Anexo 19), donde se registrará el nivel de logro de cada niño.
--	-----------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia (2025)

#### 5.10. Organización de espacios de aprendizaje

La presente propuesta de programación didáctica de aula considera un aprovechamiento integral de los diversos espacios educativos que se encuentran en el centro escolar, con el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza–aprendizaje del alumnado.

Más allá del aula, las actividades planteadas se extienden a otros entornos, como el patio, la sala de psicomotricidad e incluso espacios exteriores al centro, vinculando así las actividades al entorno más próximo.

En el caso de las actividades que se realizan dentro del aula, dependiendo de la dinámica, la organización del mobiliario se adaptará a la propuesta didáctica. Si la actividad requiere la agrupación de equipos, las mesas y sillas se agruparán; si, por el contrario, la actividad no requiere de estos elementos, entonces se retirarán hacia un lado de la clase, con el objetivo de que el espacio sea más amplio y seguro. Respecto a las actividades planificadas para llevar a cabo en el patio, previamente se asegurará que este se encuentre libre de obstáculos o materiales que puedan interrumpir el desarrollo de la sesión. Los materiales destinados a la hora del almuerzo o a otras rutinas estarán guardados en el almacén, por lo que cuando se vaya a realizar la actividad no habrá ningún impedimento que obstaculice la realización de las actividades.

Finalmente, con respecto a la salida que se realizará fuera del centro educativo, se prioriza la seguridad y el orden. Para ello, el alumnado se desplazará en parejas, favoreciendo el control. Una vez en el mercado, se crearán cuatro grupos, los cuales tendrán asignados un docente cada uno, con el objetivo de que en todo momento exista este hilo de seguridad y orden mencionado anteriormente.

#### 5.11. Recursos humanos y materiales

Para la presente programación didáctica de aula se van a necesitar recursos humanos y recursos materiales.

Los **recursos humanos** imprescindibles en el aula en todo momento van a ser la tutora de Infantil 5 y un docente de apoyo, con el objetivo de que las actividades puedan llevarse a cabo sin ningún impedimento. En la medida de lo posible, se intentará que las actividades se realicen durante las horas en las que los alumnos procedentes de otros países y la alumna con Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) dispongan de un especialista de apoyo, ya que de esta manera durante la realización de las dinámicas tendrán un seguimiento y una ayuda más personalizada.

En relación con la salida, que es la actividad más compleja de toda la programación, se necesitará la ayuda de más educadores del centro educativo, puesto que se necesita un docente por cada grupo creado para la puesta en práctica de la dinámica. De esta manera, se garantiza que todo el alumnado del aula tenga la oportunidad de participar y aprender de manera significativa en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Los **recursos materiales** necesarios para llevar a cabo esta unidad didáctica van a ser los mencionados en cada una de las actividades planteadas anteriormente. Como recursos complementarios que se podrían tener en cuenta para incluir en alguna de las dinámicas serían recursos visuales, material manipulativo, actividades interactivas, etc.

En definitiva, la correcta planificación de los recursos humanos y materiales es esencial para el desarrollo de las actividades, permitiendo alcanzar en todo momento los objetivos planteados.

#### 5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión

Conforme con la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, se establece una serie de principios que tienen en cuenta una educación infantil inclusiva y adaptada a cada una de las necesidades del alumnado, e incorpora estrategias del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el objetivo de garantizar el aprendizaje de los infantes desde el principio.

Como ya se ha mencionado en distintas ocasiones, en el aula se cuenta con alumnos procedentes de otros países que presentan dificultades con el idioma, así como con una niña con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH). Es por ello que se ha buscado implementar el aprendizaje de las matemáticas, en concreto los conocimientos del

conteo, desde una perspectiva totalmente diferente a la tradicional, donde el juego sea el principal recurso para el aprendizaje.

A continuación, se presentan las medidas específicas de atención a la diversidad diseñadas con el objetivo de que todo el alumnado pueda alcanzar los conocimientos establecidos, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje y desde una perspectiva inclusiva:

- Adaptar las actividades a las necesidades específicas del alumnado teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje que se encuentran en el aula.
- Atender de manera individualizada a aquellos alumnos que presenten más dificultades durante el desarrollo de las actividades, teniendo en cuenta en todo momento a todo el alumnado del aula.
- Utilizar materiales didácticos visuales para que el alumnado esté conectado con la actividad en todo momento.
- Explicar con anticipación las actividades, con el objetivo de que todo el alumnado sea consciente de lo que se va a trabajar.
- Utilizar un lenguaje muy visual y sencillo, acompañado de gestos, siempre que sea necesario para facilitar la comprensión de las actividades.
- Trabajar en equipo en todas las dinámicas para favorecer el respeto, la cooperación y el respeto a la diversidad.
- Proponer situaciones de aprendizaje con múltiples respuestas, permitiendo diferentes formas de expresión y representación en la puesta en práctica de las actividades.

### 5.13. Sistema de Evaluación

Tal y como se establece en el Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil, la evaluación debe ser global, continua y formativa. Asimismo, las herramientas principales para el proceso de evaluación son la observación directa y sistemática.

El sistema de evaluación propuesto en esta programación de la unidad didáctica tiene como objetivo valorar en qué medida el alumnado ha alcanzado los objetivos didácticos a través de la observación directa por parte del docente.

Para ello, se tendrán en cuenta tres tipos de evaluación:

- **Evaluación inicial:** se realiza mediante la observación directa, teniendo en cuenta sus ideas previas e intereses, para adaptar la unidad didáctica a las características del alumnado tanto a nivel individual como a nivel grupal.
- **Evaluación continua:** se realiza durante la puesta en práctica de las actividades, realizando la observación directa por parte del docente y anotando a su vez en el diario del docente, para tener presente en todo momento lo que va aconteciendo en las dinámicas y poder realizar posteriormente la evaluación final.
- **Evaluación final:** está destinada a observar el logro de los objetivos de la unidad didáctica y de cada una de las actividades propuestas tanto por parte del alumnado como por el docente para realizar las modificaciones que sean necesarias para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea el esperado.

Del mismo modo, el tipo de evaluación que se llevará a cabo está especificado en cada una de las actividades planteadas anteriormente. No obstante, teniendo en cuenta el agente evaluador, siempre que sea posible al finalizar las actividades se procurará realizar, por un lado, una heteroevaluación (ver Anexo 20), llevada a cabo por el maestro para evaluar y calificar; y, por otro lado, una autoevaluación (ver Anexo 21) realizada por el alumnado. De esta manera, el docente podrá recopilar información para ajustar o rediseñar las actividades si fuera necesario.

#### 5.13.1. Criterios de evaluación

En la tabla 14 (ver Anexo 22), se exponen los criterios de evaluación extraídos del Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil, posteriormente en la tabla 15 se encuentran dichos criterios relacionados con los objetivos didácticos, las competencias clave, las competencias específicas y los criterios de evaluación.

**Tabla 15.** *Relación de los criterios de evaluación con los ejes, competencias específicas, competencias clave y los saberes básicos.*

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	EJE / ÁREA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS CLAVE
1	EJE 3	EJE 3: CE.1, CE.2	EJE 3: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 2.1.	EJE 3: 1,3,4,5.	STEM,CE,CPSAA.
2	EJE 2 y 3	EJE 2: CE.1 EJE 3: CE.1	EJE 2: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4.	EJE 2: 3,5. EJE 3: 3.	STEM,CE,CPSAA.

			<b>EJE 3:</b> 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5.		
<b>3</b>	EJE 3	<b>EJE 3:</b> CE.1	<b>EJE 3:</b> 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5.	<b>EJE 3:</b> 1,4.	STEM, CPSAA.
<b>4</b>	EJE 3	<b>EJE 3:</b> CE.1	<b>EJE 3:</b> 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5.	<b>EJE 3:</b> 2,4,5.	STEM, CE.
<b>5</b>	EJE 3	<b>EJE 3:</b> CE.2	<b>EJE 3:</b> 2.1.	<b>EJE 3:</b> 3,6.	STEM,CE,CPSAA.
<b>6</b>	EJE 1 y 4	<b>EJE 1:</b> CE.1 <b>EJE 4:</b> CE.1	<b>EJE 1:</b> 1.1, 1.2, 1.3. <b>EJE 4:</b> 1.1.	<b>EJE 1:</b> 5,6. <b>EJE 4:</b> 1.	CE, CPSAA.
<b>7</b>	EJE 2	<b>EJE 2:</b> CE.1, CE.2	<b>EJE 2:</b> 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2.	<b>EJE 2:</b> 6.	STEM, CD, CE.
<b>8</b>	EJE 2 y 4	<b>EJE 2:</b> CE.1 <b>EJE 4:</b> CE.1	<b>EJE 2:</b> 1.1, 1.2, 1.3, 1.4. <b>EJE 4:</b> 1.1.	<b>EJE 2:</b> 1,2. <b>EJE 4:</b> 1.	CPSAA, CCL, CE.
<b>9</b>	EJE 3	<b>EJE 3:</b> CE.2	<b>EJE 3:</b> 2.1.	<b>EJE 3:</b> 4.	STEM, CCL, CE, CPSAA.

Fuente: Elaboración propia (2025)

### 5.13.2. Instrumentos de evaluación

En la tabla 16, se detallan los instrumentos de evaluación que se utilizarían para evaluar el proceso de enseñanza–aprendizaje del alumnado durante el desarrollo de la unidad didáctica. En los anexos anteriormente mencionados se pueden encontrar ejemplos concretos de los distintos tipos de instrumentos mencionados.

**Tabla 16.** *Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje*

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIPO DE EVIDENCIA
<b>1. LISTA DE COTEJO</b> <b>2. RÚBRICA</b> <b>3. LISTA DE CONTROL</b> <b>4. LISTA DE OBSERVACIÓN</b> <b>5. ESCALA DE VALORACIÓN</b> <b>6. CUESTIONARIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respuestas orales en la participación de las asambleas o en la realización de las actividades con los compañeros.</li> <li>- Respuestas por escrito, a través de las respuestas que van recogiendo durante el transcurso de las actividades.</li> <li>- Registro de los desempeños valorando las actitudes, la participación y la implicación del alumnado en las dinámicas.</li> <li>- Productos generados como construcciones y materiales realizados a lo largo de la unidad.</li> <li>- Observaciones directas por parte del docente durante el proceso de enseñanza–aprendizaje.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia (2025)

## 6. Conclusiones

El objetivo general de este Trabajo Fin de Grado (TFG) ha sido diseñar una propuesta de programación didáctica para un aula de Educación Infantil (5 años). Dicha propuesta se basa en una metodología centrada en el aprendizaje basado en el juego, con el propósito de que los niños adquieran los conocimientos relacionados con el conteo de forma lúdica y significativa, favoreciendo así su motivación y participación activa durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tras el desarrollo de esta propuesta didáctica y teniendo presentes los objetivos propuestos inicialmente, se han establecido una serie de conclusiones que permiten examinar en qué medida se han alcanzado dichos objetivos.

Se realizó una búsqueda bibliográfica exhaustiva que permitió profundizar en la importancia del juego como método de aprendizaje en Educación Infantil. Este procedimiento sirvió para consolidar un marco conceptual en torno al desarrollo del pensamiento lógico matemático, concretamente en lo relacionado con el conteo, a partir de los contenidos trabajados en las materias de desarrollo del pensamiento matemático y didáctica de las matemáticas en Educación Infantil. Posteriormente, se reflejó todo ello en las diferentes actividades propuestas.

El diseño de las actividades se realizó con la intención de fomentar el aprendizaje de las matemáticas a través del juego en un aula de Infantil 5. Las propuestas fueron diseñadas con el objetivo de estimular habilidades como el conteo, siempre desde la vertiente lúdica. Cada actividad fue adaptada al nivel de desarrollo del alumnado, teniendo en cuenta las características individuales de cada uno de ellos, promoviendo la escucha, la participación y la manipulación de los materiales proporcionados, creando un entorno motivador que favoreciera su desarrollo.

Las sesiones se encuentran claramente diferenciadas por tres momentos: el inicio, el desarrollo y el cierre de la actividad. De esta manera, se favorece no solo el aprendizaje matemático, sino también otras competencias de manera transversal, como es el lenguaje, la comunicación y la expresión oral. Además, cada una de las actividades cuenta con su propia evaluación para analizar los resultados obtenidos en caso de llevarse a cabo. En todo



momento, se ha seleccionado el tipo de evaluación y los instrumentos más adecuados, teniendo en cuenta las características y circunstancias de las dinámicas.

A pesar de que esta propuesta de programación didáctica que no se ha implementado en ningún aula de ningún centro educativo, se espera que al ser implementada tenga un impacto positivo tanto para los infantes como para los docentes, puesto que, al vincular las actividades con el entorno de los niños, se fomenta un aprendizaje más contextualizado y significativo.

Una posible dificultad que se puede encontrar en la aplicación de esta propuesta podría ser la falta de recursos económicos para adquirir todos los materiales necesarios, así como la falta de personal suficiente para implementar y desarrollar las actividades planteadas de manera adecuada.

En conclusión, la propuesta de programación didáctica ha sido diseñada con el objetivo de dar un paso significativo en el proceso de enseñanza–aprendizaje de las matemáticas, así como también de eliminar el temor que a menudo se asocia a esta materia, transformándola en una experiencia atractiva y motivadora para los infantes, a través de una de las herramientas más significativas para ellos: el juego.

## 7. Consideraciones finales

Este trabajo no solo ha supuesto un reto a nivel académico, sino también una oportunidad para crecer como futura docente, permitiéndome descubrir el potencial que somos capaces de desarrollar al enfrentarnos a nuevos desafíos y brindándome la oportunidad de aprender algo nuevo cada día.

Gracias a la realización de este proyecto, he podido profundizar en el aprendizaje de uno de los conceptos matemáticos más importantes, a través de una metodología activa como es el aprendizaje basado en el juego. A partir de mi experiencia en la escuela, me he dado cuenta de que lo que realmente necesita el área de matemáticas para despertar el interés y la curiosidad del alumnado es la implementación de metodologías activas en las que el alumnado sea el protagonista y el docente actúe como guía en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Durante el diseño de este trabajo, me he enfrentado a diversos desafíos, como la síntesis de la información obtenida de los diferentes documentos, artículos, revistas, etc., con el objetivo de que todo mantuviera una estructura coherente y ordenada. Además, esta es la primera vez que he tenido que elaborar una propuesta de programación didáctica de aula, lo cual ha supuesto un reto significativo, por su grado de dificultad a la hora de relacionar cada una de las actividades con sus respectivos objetivos didácticos, competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación. No ha sido un proceso sencillo, pero el resultado obtenido ha sido satisfactorio.

Esta unidad didáctica no ha podido ser implementada en un centro educativo; sin embargo, su creación ha sido diseñada con el objetivo de llevarla a cabo más adelante. Como futura docente, seguiré formándome en el aprendizaje de las matemáticas a través de metodologías activas, para poder enriquecer mi práctica educativa y mejorar mi capacidad para adaptar las estrategias a las necesidades de los infantes, ayudando al alumnado a disfrutar del proceso educativo.

En definitiva, este proceso me ha permitido reafirmar mi compromiso con la enseñanza activa y significativa. Espero poder implementarla pronto en el aula y seguir creciendo profesionalmente.

## 8. Referencias Bibliográficas

- Alsina, A. (2001). Matemáticas y juego. *Revista Uno*, 26(3).
- Arteaga Martínez, B. y Macías Sánchez, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil*. UNIR Editorial.
- Bettelheim, B. (1987). *No hay padres perfectos*. Barcelona. Crítica, 1994.
- BOE-A-2020-17264 Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (s. f.). [PDF]  
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>
- BOE-A-2022-1654 Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. (s. f.). [PDF]  
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- Chamorro, M.C. (2005). *Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil*. Pearson Educación.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz (Orig. 1950).
- Claparède, É. (1983). *L'éducation fonctionnelle*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé (Orig. 1921).
- Delval, J. & Kohen R. (2010). El desarrollo de la capacidad de representación. En J. A. García y J. Delval (Coords.). *Psicología del Desarrollo I*, (pp. 137-169). Madrid: UNED.
- Fernández Escalona, C. M. & Domínguez Fernández, A. J. (2018). Pensamiento numérico: evolución del número cardinal en Educación Infantil. *Educação Matemática Debate*, 2(5), pp. <http://funes.uniandes.edu.co/25353/1/Escalona2018Pensamiento.pdf>
- Fernández Pacheco, B. L. (2015). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*: (ed). Editorial CEP, S.L.  
<https://bv.unir.net:2769/es/lc/unir/titulos/50777>

- Fuson, K. C. (1992). Research on whole number, addition and subtraction. En D. A. Grouws (ed.), *Handbook of research on mathematics teaching and learning*. Simon & Schuster Macmillan.
- Fuson, K. y Hall, J. (1983). The acquisition of early number word meanings: Aconceptual analysis and review. En H. Ginsburg (ed.), *The development of mathematical thinking* (pp. 49-107). Academic Press.
- García, J. A. y Delval, J. (Coords.) (2010). *Psicología del Desarrollo I*. Madrid: UNED.
- Gelman, R. y Gallistel, C. (1978). *The child's understanding of number*. Harvard University Press.
- Generalitat de Catalunya. (s.f.). Decret 21/2023. Educació Infantil. [PDF]. XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya.  
<https://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/infantil/curriculum-21-2023/>
- López, J. A. G., & Vázquez, P. G. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Dialnet.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Montañés, J. (Coord.) (2003). Aprender y jugar: *actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Muñoz-Catalán, M. C. (2018). Las matemáticas en Educación Infantil. En M. C MuñozCatalán y J. Carrillo (Eds.). *Didáctica de las matemáticas para maestros de Educación Infantil* (pp. 1-19). Ediciones Paraninfo, S.A.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE.
- Parra, G. (2000). *Bases epistemológicas de la educomunicación: definiciones y perspectivas de su desarrollo*. Quito-Ecuador: Abya-Yala.

- Piaget, J. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona. Grijalbo.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es>
- Unir, V. (2024, 3 mayo). Aprendizaje basado en juegos: enfoques prácticos en la educación infantil. *UNIR FP*. <https://unirfp.unir.net/revista/educacion/aprendizaje-basado-juegos/>
- Vygotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-48 (Versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado).
- Vygotsky, L.S. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Grijalbo.
- Winnicott, D.W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona. Gedisa, 1993.

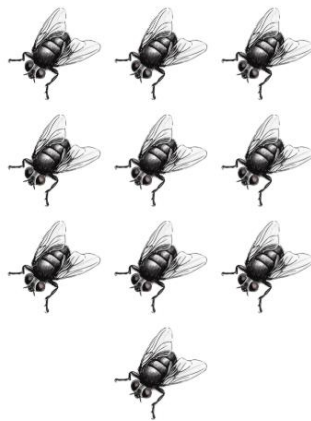
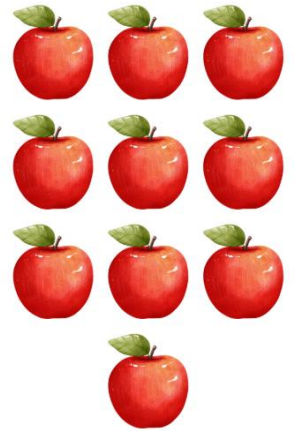
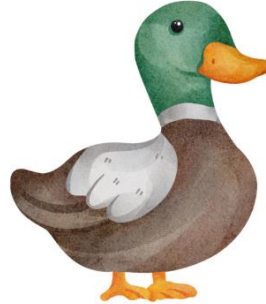
## 9. Anexos

**Anexo 1.** Relación de los objetivos establecidos en el Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil, con los objetivos establecidos para la propuesta de programación de unidad didáctica.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	OBJETIVOS ESTABLECIDOS EN EL DECRETO 21/2023, DE 7 DE FEBRERO.
<p>1. Estimular el desarrollo del pensamiento lógico – matemático a través del juego, a través de la manipulación, experimentación y exploración.</p> <p>2. Incorporar las matemáticas en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>3. Favorecer la adquisición de la secuencia numérica mediante actividades de carácter lúdico.</p> <p>4. Aplicar los principios del conteo en contextos de juego para favorecer la comprensión de estos.</p> <p>5. Resolver problemas matemáticos sencillos, relacionados con el conteo mediante el juego.</p> <p>6. Respetar el material proporcionado, haciendo un uso correcto del mismo.</p> <p>7. Fomentar el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>8. Participar en las actividades de manera cooperativa, respetando a los compañeros y presentando una actitud positiva.</p> <p>9. Colaborar de manera activa en las actividades, utilizando el lenguaje matemático adecuadamente para la resolución de las tareas.</p>	<p>A) Conocer el propio cuerpo y el de los otros, dándose cuenta de sus posibilidades, y progresar en su dominio, el movimiento y la coordinación.</p> <p>B) Lograr progresivamente seguridad afectiva y bienestar emocional, e irse formando una autoimagen positiva y una imagen positiva de los otros.</p> <p>C) Ir adquiriendo autonomía en situaciones cotidianas, resolviendo y superando nuevos retos, de forma creativa.</p> <p>D) Observar y explorar el entorno próximo, natural, social y cultural, con una actitud de curiosidad, indagación y respeto.</p> <p>E) Comunicarse y representar la realidad a través de diferentes lenguajes y formas de expresión.</p> <p>F) Disfrutar y relacionarse positivamente con los otros en igualdad, convivir en la diversidad y adquirir progresivamente hábitos de convivencia y relación social.</p> <p>G) Explorar el uso del razonamiento matemático, la lectura y la escritura, la imagen, el movimiento, el gesto y el ritmo, desde las situaciones cotidianas y contextualizadas, y resolver, organizar, comprender o comunicar aspectos de la realidad próxima.</p> <p>H) Desarrollar actitudes que fomenten la igualdad entre todos los géneros, la salud, la cura, el consumo responsable, los hábitos sostenibles y el respeto y la valoración de la diversidad.</p> <p>I) Disfrutar del aprendizaje, pensar y crear, cuestionarse, plantear y aceptar la crítica y progresar en el aprendizaje de una manera cada vez más autónoma y estructurada.</p>

Fuente: Elaboración propia (2025) a partir del Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil (p.7).

**Anexo 2.** Actividad 1: Relación de cada animal del cuento con su correspondiente comida (todo el material hay que recortarlo y plastificarlo previamente).







Fuente: Elaboración propia (2025)

### Anexo 3. Lista de cotejo de la Actividad 1.

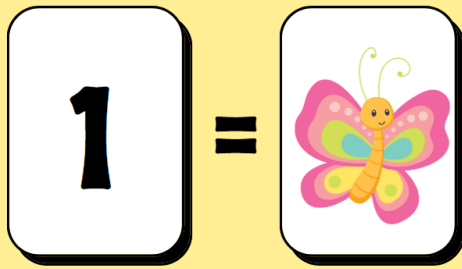
ÍTEMS	SÍ	A VECES	NO
1. Reconoce los números del 1 al 10.			
2. Sabe asociar cada número con la cantidad exacta de alimentos.			
3. Asocia la correspondencia uno a uno.			
4. Trabaja de manera colaborativa con sus iguales.			
5. Disfruta realizando la actividad.			

Fuente: Elaboración propia (2025)

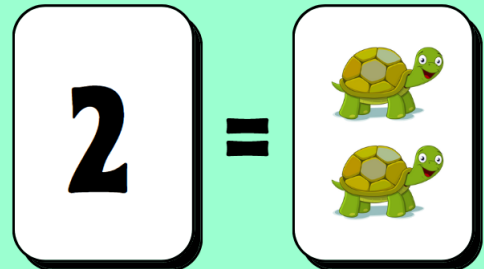
**Anexo 4.** Actividad 1: Relación de cada animal del cuento con su correspondiente comida (todo el material hay que recortarlo y plastificarlo previamente).



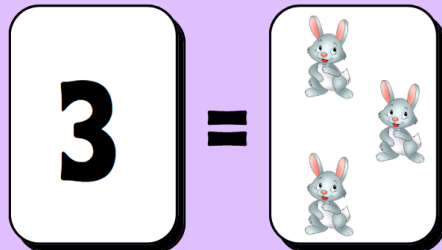
**UNO**



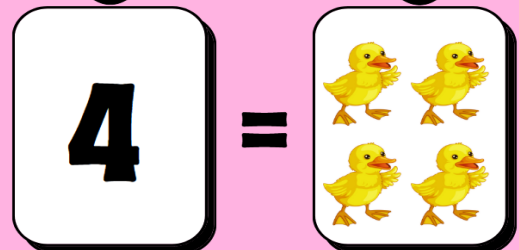
**DOS**



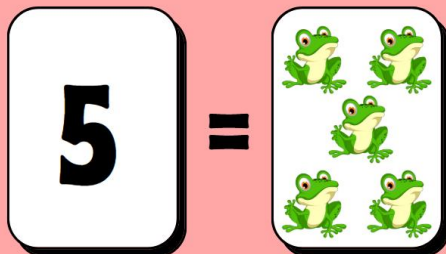
**TRES**



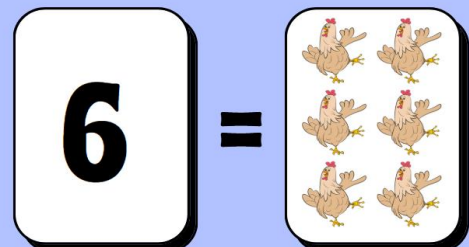
**CUATRO**



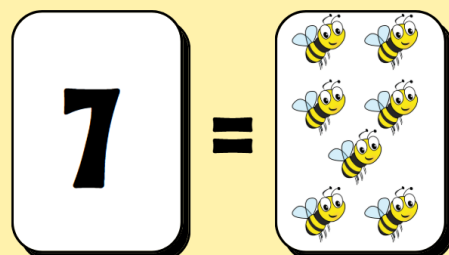
**CINCO**



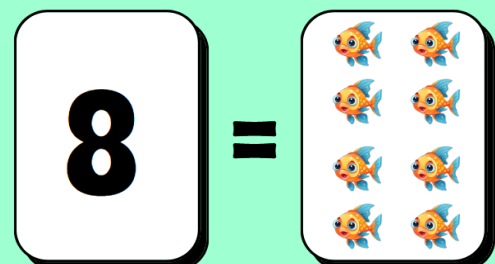
**SEIS**



**SIETE**



**OCHO**





Fuente: Elaboración propia (2025)

#### Anexo 5. Rúbrica de la Actividad 2.

ASPECTOS POR EVALUAR	NIVEL ALTO	NIVEL MEDIO	NIVEL BAJO
<b>Reconocimiento del número en el dado.</b>	Identifica correctamente el número sin ayuda.	Identifica el número con ayuda del grupo.	Tiene dificultades para reconocer el número.
<b>Asociación de la cantidad con el número.</b>	Coge la cantidad exacta de objetos.	Coge la cantidad casi exacta de objetos (+/-1).	Se equivoca a la hora de coger los objetos.
<b>Superación del recorrido motriz.</b>	Realiza todo el recorrido con agilidad.	Realiza el recorrido con ayuda.	Presenta dificultades para realizar el recorrido.
<b>Participación activa en el equipo.</b>	Participa de manera activa en la actividad.	Participa en la actividad, pero con poca iniciativa.	No participa en la actividad.

Fuente: Elaboración propia (2025)

#### Anexo 6. Actividad 3: Encontrar las parejas de números del juego online.

<https://wordwall.net/play/81102/138/798>



Fuente: Elaboración propia (2025)

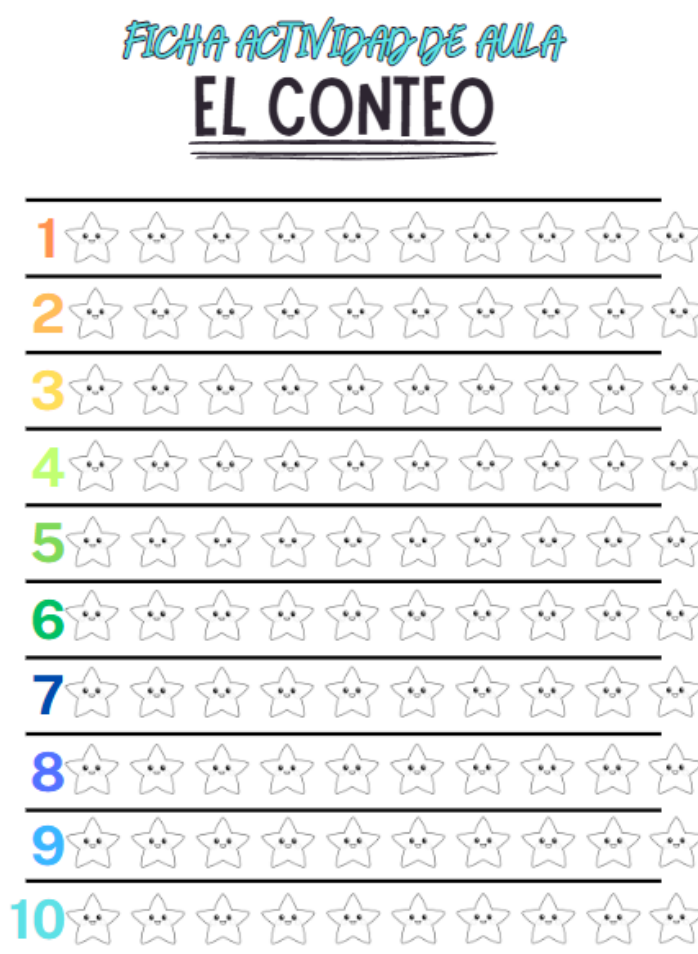
**Anexo 7.** Actividad 3: Ruleta online de los números.

<https://wordwall.net/play/81219/025/480>



Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 8.** Actividad 3: Ficha de los números y su cantidad.



Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 9.** Lista de control de la Actividad 3.

INDICADOR	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Identifica los números y los relaciona con su pareja correspondiente.			
2. Observa el número que aparece en la ruleta sin dificultad.			
3. Localiza en la ficha el número que corresponde al de la ruleta.			
4. Coordina correctamente la vista y la mano en las tareas creativas y digitales.			
5. Utiliza la tablet de manera autónoma.			
6. Colabora con su equipo.			

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 10.** Lista de observación de la Actividad 4.

ÍTEMS	SÍ	CON AYUDA	NO
1. Manipula correctamente los materiales proporcionados.			
2. Relaciona número con cantidad de manera adecuada.			
3. Sigue la secuencia numérica correctamente del 1 al 10.			
4. Trabaja de manera colaborativa con sus iguales			
5. Disfruta realizando la actividad			

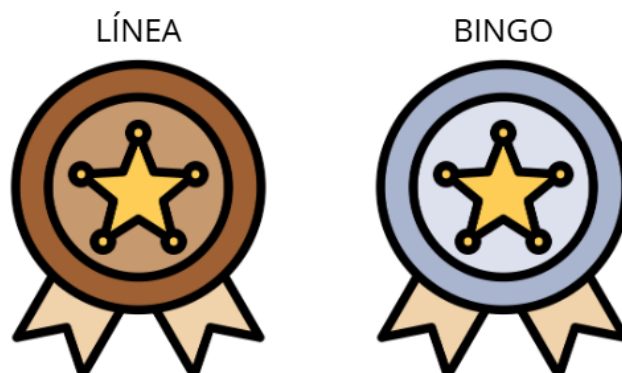
Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 11.** Actividad 5: Ejemplo de tarjetas para utilizar en el bingo (todo el material hay que recortarlo y plastificarlo previamente).

<b>BINGO</b> <b>NÚMEROS</b>	<b>BINGO</b> <b>NÚMEROS</b>	<b>BINGO</b> <b>NÚMEROS</b>	<b>BINGO</b> <b>NÚMEROS</b>
2 7 10	5 9 1	5 1 6	8 3 4
9 1 4	8 2 10	9 8 4	7 10 1
6 8 5	3 4 7	10 7 2	2 9 5

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 12.** Actividad 5: Insignias que se le proporcionarán al equipo ganador (todo el material hay que recortarlo y plastificarlo previamente).



Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 13.** Escala de valoración de la Actividad 5.

CRITERIO	EXCELENTE	BUENO	SATISFACTORIO	NECESITA MEJORAR
<b>Reconocimiento y marcaje de los números</b>	Reconoce todos los números sin ayuda y marca correctamente.	Reconoce la mayoría de los números, con poca ayuda.	Reconoce algunos números, pero necesita bastante ayuda.	No reconoce los números y requiere de ayuda constantemente.
<b>Coordinación óculo - manual</b>	Muestra muy buena coordinación al marcar los números con precisión.	Muestra buena coordinación, pero a veces necesita ayuda.	Tiene dificultades en ocasiones para marcar los números.	Tiene dificultades constantemente para coordinar los movimientos.
<b>Participación activa en el equipo.</b>	Participa activamente en todo momento.	Participa de manera regular y colabora con el equipo.	Participa de manera limitada.	No participa de manera activa.

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 14.** Cuestionario de la Actividad 6.

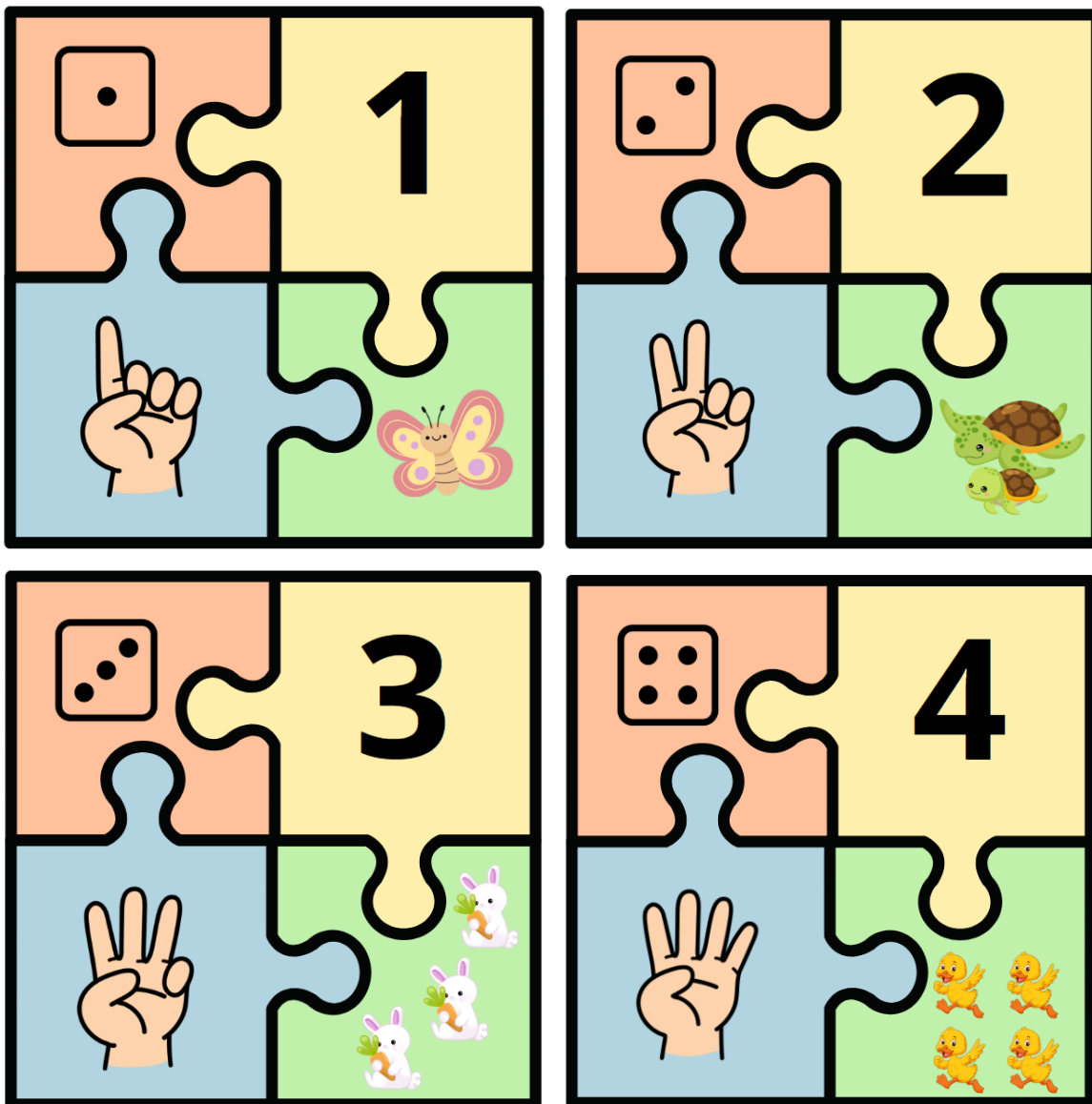
CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD: "BROCHETAS MÁGICAS DE CONTEO"			
ETAPA EDUCATIVA: Educación Infantil (5 años).			
NOMBRE DEL ALUMNO/A: _____			
FECHA: _____			
DOCENTE: _____			
<b>INTRUCCIONES:</b>			
Marca la <span style="color: red;">✗</span> si el alumno no lo ha logrado, el <span style="color: green;">✔</span> si el alumno ha logrado los objetivos, y el <span style="color: red;">▲</span> si el alumno está en proceso de conseguirlo.			
ÍTEM	✔	▲	✗
1. Reconoce las frutas propuestas.			
2. Sigue instrucciones numéricas sencillas (ejemplo: pon 2 trozos de manzana).			
3. Identifica la cantidad correcta de fruta que tiene que coger.			
4. Reconoce los aciertos o los errores al comparar con el docente.			
5. Coloca las frutas en la brocheta con precisión.			
6. Manipula las frutas con cuidado y con coordinación.			
7. Mantiene la atención durante el transcurso de la actividad.			
8. Se siente realizado con el resultado de su brocheta.			
9. Expresa oralmente lo que ha vivido durante la actividad en la asamblea final.			
10. Colabora con el equipo si es necesario.			

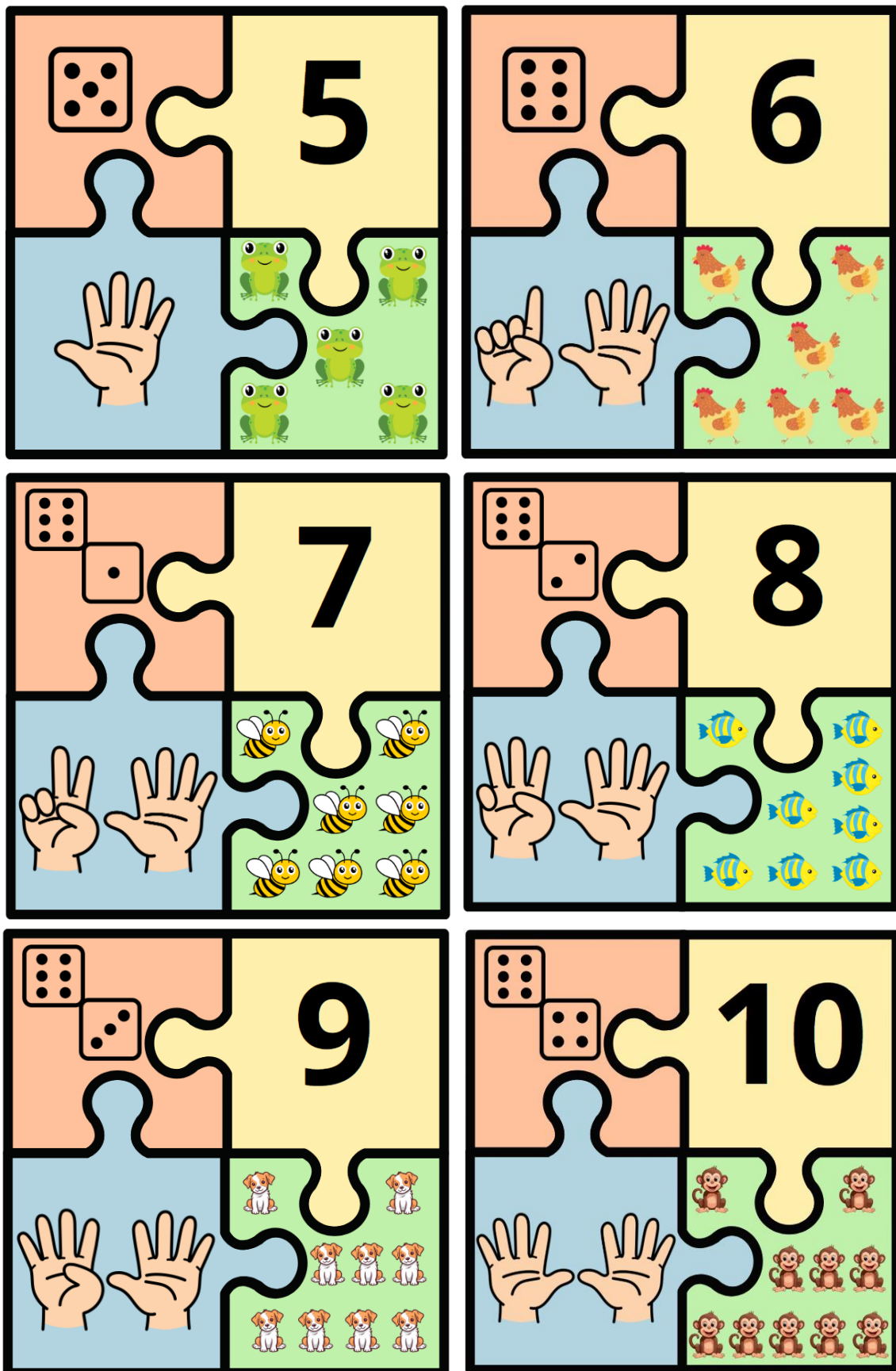
**OBSERVACIONES PARA EL DOCENTE**

- ✓: **LOGRADO:** 7 o más ítems marcados.  
▲: **EN PROCESO:** Entre 5 y 7 ítems marcados.  
✗: **NO LOGRADO:** Menos de 5 ítems marcados.

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 15.** Actividad 7: Puzle (todo el material hay que recortarlo y plastificarlo previamente).





Fuente: Elaboración propia (2025)



### Anexo 16. Escala de valoración de la Actividad 7.

NIVEL	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
<b>NIVEL 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno no ha participado activamente en la actividad.</li> <li>- Presenta dificultades para coordinarse con sus compañeros y no presenta comprensión de los números o de la cantidad.</li> <li>- No sigue las normas de la actividad.</li> </ul>	<b>1</b>
<b>NIVEL 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno ha participado, pero presentando dificultades en la actividad.</li> <li>- Ha realizado algunas actividades, pero necesita ayuda para coordinarse con el equipo.</li> <li>- Comprende los números de manera parcial.</li> <li>- Sigue las normas del juego, pero necesita ayuda para poder hacerlo.</li> </ul>	<b>2</b>
<b>NIVEL 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno ha participado de manera activa en la actividad.</li> <li>- Ha colaborado activamente con su equipo.</li> <li>- Ha mostrado comprensión por los números.</li> <li>- Ha seguido correctamente las normas del juego.</li> </ul>	<b>3</b>
<b>NIVEL 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno ha trabajado de manera muy eficiente en la actividad.</li> <li>- Ha demostrado una comprensión adecuada de los números presentados.</li> <li>- Ha seguido a la perfección las normas del juego.</li> </ul>	<b>4</b>
<b>NIVEL 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno ha resaltado de manera muy positiva en el desarrollo de la actividad.</li> <li>- Ha colaborado a la perfección con su equipo, proporcionando ayuda cuando era necesario.</li> <li>- Comprende a la perfección los números presentados sin dificultad.</li> <li>- Ha respetado las normas comprendiéndolas a la perfección.</li> </ul>	<b>5</b>

Fuente: Elaboración propia (2025)

### EJEMPLO DE LA ESCALA DE VALORACIÓN ANTERIOR:

ALUMNO	PARTICIPACIÓN	COORDINACIÓN	COMPRESIÓN DE LOS NÚMEROS	COLABORACIÓN CON EL EQUIPO	COMPRESIÓN Y RESPETO DE LAS NORMAS	RESULTADO
ALUMNO 1	2	3	4	5	5	19
ALUMNO 2	5	2	4	3	5	19

Fuente: Elaboración propia (2025)

### GUÍA DE INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:

RESULTADO	NIVEL	INTERPRETACIÓN
<b>22 – 25 PUNTOS</b>	<b>5</b>	El alumno muestra un alto dominio en todo lo planteado durante la actividad.
<b>18 – 21 PUNTOS</b>	<b>4</b>	El alumno ha logrado alcanzar los objetivos planteados para la actividad, teniendo algunos aspectos que mejorar.
<b>14 – 17 PUNTOS</b>	<b>3</b>	El alumno participa y escucha durante la actividad, pero en algunos momentos necesita que le ayuden.
<b>10 – 13 PUNTOS</b>	<b>2</b>	El alumno requiere de ayuda constante durante el desarrollo de algunas de las partes de la actividad.
<b>MENOS DE 10</b>	<b>1</b>	El alumno no ha sido capaz de alcanzar los objetivos planteados para la actividad.

Fuente: Elaboración propia (2025)



**Anexo 17.** Lista de cotejo de la Actividad 8.

ÍTEMS	SÍ	A VECES	NO
1. Asocia las cantidades con las indicaciones del docente.			
2. Entiende al docente cada vez que da una instrucción.			
3. Coordina de manera correcta el cuerpo con los movimientos.			
4. Trabaja de manera colaborativa con sus iguales.			
5. Disfruta realizando la actividad.			

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Anexo 18.** Actividad 9: Lista de la compra (todo el material hay que recortarlo y plastificarlo previamente).

### LISTA DE MERCADO

#### FRUTAS

- 3 
- 2 
- 1 
- 5 
- 7 
- 9 

- 10 
- 4 
- 6 
- 8 
- 3 
- 9 



### LISTA DE MERCADO

#### FRUTAS

- 5 
- 8 
- 2 
- 3 
- 9 
- 6 

- 10 
- 1 
- 4 
- 7 
- 1 
- 5 





Fuente: Elaboración propia (2025)

#### Anexo 19. Rúbrica de la Actividad 9.

ASPECTOS A EVALUAR	NIVEL ALTO	NIVEL MEDIO	NIVEL BAJO
<b>Conteo y cantidad.</b>	Cuenta la fruta sin problema y sin ayuda.	Cuenta la fruta con algo de apoyo.	Necesita ayuda constantemente para poder contar.
<b>Valor del dinero.</b>	Reconoce el dinero y lo aplica en la actividad.	Reconoce el dinero, pero necesita ayuda para utilizarlo.	Presenta dificultades para reconocer y aplicar el dinero.
<b>Comunicación verbal.</b>	Usa el lenguaje oral de manera clara.	Usa el lenguaje, pero a través de frases muy sencillas.	Le cuesta expresarse con los miembros del equipo.
<b>Exploración del entorno social y cultural.</b>	Se interesa por todo lo que acontece en el entorno, en todo momento.	Participa en la actividad, pero con poca iniciativa.	No muestra interés por el entorno que le rodea.
<b>Trabajo en equipo.</b>	Colabora de manera activa con todos los miembros del equipo.	Colabora con el equipo, pero a veces se despista y necesita que le recuerden las cosas.	Le cuesta colaborar con ellos miembros del equipo.




Fuente: Elaboración propia (2025)

## Anexo 20. Heteroevaluación.

HETEROEVALUACIÓN DEL ALUMNADO – EDUCACIÓN INFANTIL (5 AÑOS)			
NOMBRE DEL ALUMNO/A: _____			
FECHA: _____			
DOCENTE: _____			
INDICADOR DE EVALUACIÓN	SÍ	A VECES	NO
1. Participa activamente en la actividad.			
2. Sigue las instrucciones propuestas.			
3. Muestra interés durante la actividad.			
4. Se comunica de forma oral para comunicarse.			
5. Colabora con sus compañeros para la resolución de las actividades.			
6. Utiliza correctamente el material didáctico propuesto.			
7. Respeta las normas.			
OBSERVACIONES DEL DOCENTE			

Fuente: Elaboración propia (2025)

## Anexo 21. Autoevaluación.

AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO			
NOMBRE DEL ALUMNO/A: _____			
FECHA: _____			
PREGUNTA			
1. ¿He participado durante la actividad?			
2. ¿He colaborado con mis compañeros?			
3. ¿He recogido la clase cuando ha terminado la actividad?			
4. ¿He prestado atención durante la dinámica?			
HAZ UN DIBUJO DE COMO TE HAS SENTIDO DURANTE LA ACTIVIDAD			

Fuente: Elaboración propia (2025)

## Anexo 22. Tabla 14. Relación de los ejes con las competencias y los criterios de evaluación.

EJE / ÁREA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>EJE 1</b>	<p><b><u>Competencia específica 1</u></b></p> <p>1.1 Avanzar en el movimiento, el dominio y el conocimiento del propio cuerpo, ajustando las acciones y las reacciones a cada situación y desarrollando la coordinación, el equilibrio y la precisión.</p> <p>1.2 Participar en diferentes contextos de juego adecuando las posibilidades motrices, superando retos motrices y adecuando el tono muscular.</p> <p>1.3 Mostrar progresivamente sentimientos de seguridad personal en situaciones cotidianas, confiando en las propias posibilidades y manifestando iniciativa.</p>
<b>EJE 2</b>	<p><b><u>Competencia específica 1</u></b></p> <p>1.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes y las intenciones comunicativas de los otros, identificando el sentido global del acto comunicativo.</p> <p>1.2 Participar en situaciones comunicativas de manera activa, espontánea y respetuosa, ajustando el repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</p> <p>1.3 Hacer un uso funcional de la lengua oral aumentando el repertorio lingüístico y expresando ideas, deseos, sentimientos y emociones.</p>

	<p>1.4 Emplear la lengua oral como forma para construir el propio pensamiento y regular la acción en las interacciones con los otros, elaborando progresivamente un discurso más organizado y coherente en diferentes contextos.</p> <p><b><u>Competencia específica 2</u></b></p> <p>2.1 Manifestar habilidades para comunicarse e interactuar a través de diferentes lenguajes, ajustándola expresión al contexto verbal, matemático, corporal, plástico, musical y digital.</p> <p>2.2 Evocar y expresar espontáneamente ideas, sentimientos, emociones y vivencias mediante diferentes lenguajes y formatos.</p>
<b>EJE 3</b>	<p><b><u>Competencia específica 1</u></b></p> <p>1.1 Utilizar estrategias y formas propias de razonar para resolver un reto y explicar el proceso empleado.</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre elementos, diferenciando calidades o atributos, captando patrones y sabiéndolo comunicar.</p> <p>1.3 Construir la noción de cantidad a partir de situaciones contextualizadas y significativas.</p> <p>1.4 Reconocer números en situaciones cotidianas, dándose cuenta de que pueden tener diferentes usos: cantidad, identificación, orden y situación.</p> <p>1.5 Desarrollar de manera progresiva estrategias de cálculo y medida en situaciones significativas, utilizando diferentes elementos y herramientas.</p> <p><b><u>Competencia específica 2</u></b></p> <p>2.1 Participar en retos colaborativos en pequeño grupo, compartiendo ideas propias y escuchando las de los otros desde una actitud de respeto.</p>
<b>EJE 4</b>	<p><b><u>Competencia específica 1</u></b></p> <p>1.1 Participar en propuestas de grupo aceptando las dinámicas y el funcionamiento acordado</p>

Fuente: Elaboración propia (2025) a partir del Decreto 21/2023, de 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de la educación infantil (pp.18-35).