

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Grado en Maestro en Educación Infantil

Propuesta didáctica para I5 basada en el
juego como herramienta de aprendizaje
para el conocimiento del entorno

Trabajo fin de estudio presentado por:	Judit Callau Martínez
Tipo de trabajo:	Proyecto interdisciplinar
Área:	Descubrimiento y exploración del entorno
Director/a:	María Madueño Alonso
Fecha:	05 de junio de 2026

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado desarrolla una propuesta didáctica dirigida al tercer curso de la segunda etapa de Educación Infantil (5 años, I5), basada en el aprendizaje a través del juego como eje metodológico principal. El proyecto surge ante la necesidad de potenciar la motivación, la participación activa y la adquisición de aprendizajes significativos en una etapa clave del desarrollo. Para ello, se diseña y elabora de manera cooperativa un juego de mesa adaptado al nivel evolutivo del alumnado, favoreciendo el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales propias de esta edad. La propuesta se fundamenta en una revisión teórica sobre metodologías activas y gamificación en Educación Infantil, y se acompaña de la elaboración de instrumentos de evaluación adecuados a las características del grupo, que permiten valorar tanto el proceso como los resultados de aprendizaje. De este modo, se plantea una intervención pedagógica realista, inclusiva y aplicable al contexto del aula de I5.

Palabras clave: aprendizaje basado en el juego, Educación Infantil, evaluación formativa, gamificación, metodología activa.

Abstract

This research outlines a pedagogical strategy tailored for the five-year-old classroom, positioning play-centered instruction as its foundational methodology. Driven by the objective of fostering student engagement and deep learning, the project details the collaborative creation of a tabletop game designed specifically for the developmental milestones of this age group. By integrating cognitive, social, and emotional growth, the initiative builds upon contemporary theories of active learning and educational gamification. The framework is further supported by customized assessment tools that track both the educational journey and the final outcomes. Ultimately, this work provides a practical and inclusive model for classroom intervention within the early years setting.

Keywords: Preschool pedagogy, ludic methodologies, collaborative play, student engagement, performance monitoring.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que han hecho posible la realización de este trabajo.

En especial, agradezco a mi tutora del trabajo por su acompañamiento, orientación y apoyo constante durante todo el proceso de elaboración. Sus aportaciones han sido fundamentales para poder mejorar y dar forma al proyecto, así como para guiarme en los momentos de duda. También quiero agradecer a mi tutora de prácticas, por su dedicación, confianza y acompañamiento durante mi estancia en el centro educativo. Su ayuda ha sido clave para mi aprendizaje profesional, permitiéndome crecer tanto a nivel personal como formativo, así como comprender mejor la realidad del aula y la importancia de la intervención educativa en la primera infancia.

Agradezco igualmente al centro de prácticas por darme la oportunidad de formar parte de su equipo y por facilitarme un entorno de aprendizaje enriquecedor y motivador.

Por último, quiero dar las gracias a mi familia y a las personas cercanas que me han apoyado durante este proceso, por su paciencia, comprensión y ánimo constante.

A todas estas personas, gracias por haber contribuido de una manera u otra a la realización de este trabajo.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	8
2. Objetivos del trabajo.....	10
2.1. Objetivo general.....	10
2.2. Objetivos específicos.....	10
3. Marco Teórico.....	11
3.1. La importancia del juego en Educación Infantil.....	11
3.1.1. Conceptualización y definiciones del juego.....	11
3.1.2. Clasificaciones y tipos de juego.....	12
3.1.3. Valor pedagógico del juego.....	13
3.2. El juego como herramienta de aprendizaje.....	14
3.2.1. Perspectivas teóricas sobre el juego: Piaget y Vygotsky.....	14
3.2.2. Aprendizaje significativo y constructivismo.....	14
3.2.3. Gamificación y aprendizaje lúdico.....	15
3.2.4. El juego como metodología activa de enseñanza-aprendizaje.....	15
3.3. El entorno en Educación Infantil.....	16
3.3.1. La importancia del entorno cercano en Educación Infantil.....	16
3.3.2. Referencias curriculares: LOMLOE y currículo de Educación Infantil	17
3.3.3. Entorno, desarrollo social y cultural.....	17
3.4. El aprendizaje cooperativo en Educación Infantil.....	18
3.4.1. Fundamentación teórica del aprendizaje cooperativo.....	18
3.4.2. Beneficios educativos del aprendizaje cooperativo.....	18
3.4.3. Estrategias de implementación en Educación Infantil.....	19
3.4.4. El aprendizaje cooperativo en el presente proyecto (I5).....	19
4. Contextualización.....	20
4.1. Características del entorno.....	21
4.2. Descripción del centro.....	21
4.3. Características del alumnado.....	22
5. Propuesta de proyecto interdisciplinar.....	23
5.1. Título.....	23
5.2. Fundamentación legislativa curricular.....	23

5.3. Destinatarios	23
5.4. Fases del proyecto.....	23
5.5. Objetivos didácticos	24
5.6. Saberes básicos	25
5.7. Competencias clave y competencias específicas.....	25
5.8. Metodología.....	26
5.9. Temporalización	27
5.10. Sesiones y/o actividades	27
5.11. Organización de espacios de aprendizaje	35
5.12. Recursos humanos y materiales	36
5.13. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje	36
5.14. Sistema de Evaluación	36
5.14.1. Criterios de evaluación	37
5.14.2. Instrumentos de evaluación.....	38
6. Conclusiones	39
7. Consideraciones finales	40
8. Referencias Bibliográficas.....	41
9. Anexos	44

Índice de tablas

Tabla 1. Objetivos didácticos.....	24
Tabla 2. Saberes básicos.....	25
Tabla 3. Competencias clave	25
Tabla 4. Competencias específicas	26
Tabla 5. Sesión 1	28
Tabla 6. Sesión 2	29
Tabla 7. Sesión 3	30
Tabla 8. Sesión 4	31
Tabla 9. Sesión 5	32
Tabla 10. Sesión 6	33
Tabla 11. Sesión 7	34
Tabla 12. Sesión 8	35
Tabla 13. Criterios de evaluación.....	37
Tabla 14. Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje	38
Tabla 15. Rúbrica de evaluación Sesión 8 “Jugamos y evaluamos nuestro proyecto”	55

Índice de figuras

Figura 1. Tipos de juego	12
Figura 2. Desarrollo integral	13
Figura 3. Beneficios educativos del aprendizaje cooperativo.	18
Figura 4: Línea del tiempo del proyecto “Recorremos nuestro pueblo”	24
Figura 5. Cronograma de temporalización del proyecto	27
Figura 6. Imágenes de lugares del pueblo.....	50
Figura 7. Normas de la salida	51
Figura 8. Preguntas de las tarjetas del juego	52
Figura 9. Tablero del juego	53
Figura 10. Normas de nuestro juego	54

1. Introducción

Este Trabajo Final de Grado en Educación Infantil busca diseñar una propuesta didáctica que utilice el juego como herramienta de aprendizaje. Se quiere aplicar métodos activos y significativos en el aula. Este trabajo combina la teoría y la normativa aprendida durante el grado, destacando el juego como un método clave para el desarrollo integral de los alumnos/as.

La Educación Infantil es una etapa fundamental para el desarrollo integral de los infantes. En esta etapa, el juego es la principal forma de aprender. No es solo una actividad divertida, sino que también permite explorar, experimentar, comunicarse y construir conocimiento de manera activa. Según Jean Piaget (1962), los infantes aprenden y desarrollan estructuras cognitivas mediante la acción y la interacción con el entorno. Lev Vygotsky (1978) también destaca que el juego ayuda a desarrollar funciones psicológicas superiores, ya que en él actúan más allá de su nivel habitual, situándose en su zona de desarrollo próximo. Jerome Bruner (1983) agrega que el juego facilita la adquisición del lenguaje y el pensamiento simbólico.

Sin embargo, la situación actual plantea nuevos desafíos. En los últimos años, los infantes han estado utilizando dispositivos digitales cada vez más temprano, lo que ha cambiado la forma en que juegan y se divierten. La Organización Mundial de la Salud (2019) recomienda limitar el tiempo que los niños/as pasan frente a pantallas y priorizar el juego activo y la interacción social. La Asociación Española de Pediatría (2022) también advierte sobre los posibles efectos negativos del uso excesivo de pantallas.

En el contexto educativo concreto donde se realiza este trabajo, se han observado algunas dificultades relacionadas con la gestión de turnos, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Los infantes prefieren cada vez más estímulos individuales relacionados con dispositivos digitales. Esto muestra la necesidad de reforzar propuestas pedagógicas que promuevan la interacción cara a cara, la comunicación y la construcción compartida del aprendizaje. El aprendizaje cooperativo es una metodología adecuada, ya que fomenta la interdependencia positiva, la responsabilidad individual (Johnson & Johnson, 1999).

La propuesta se basa en el Real Decreto 95/2022, que establece que la Educación Infantil debe basarse en experiencias de aprendizaje globalizadas, significativas y fundamentadas en el juego como actividad propia de la etapa. El Decret 21/2023 de Cataluña también reconoce el juego como un eje importante del proceso educativo y promueve metodologías activas que favorezcan el desarrollo integral del alumnado y el conocimiento del entorno cercano.

En respuesta a esta necesidad, este trabajo propone la creación de un juego de mesa cooperativo diseñado por los propios alumnos. Este juego se centra en el conocimiento de su entorno social y cultural. La propuesta recupera el valor del juego compartido como herramienta de aprendizaje significativo, fomenta la cooperación y la interacción social, y contribuye al desarrollo de habilidades como la escucha activa y la resolución de conflictos. El hecho de que el juego sea creado por los propios infantes potencia su implicación y creatividad, convirtiendo el producto final en un recurso significativo tanto para el aula y para la comunidad educativa. De este modo, el proyecto transforma una necesidad en una oportunidad educativa basada en la participación y el aprendizaje vivencial.

2. Objetivos del trabajo

2.1. Objetivo general

Diseñar un juego de mesa cooperativo, creado por el alumnado de I5, para favorecer el aprendizaje significativo del entorno cercano y el desarrollo de habilidades sociales mediante una metodología basada en el juego y el aprendizaje cooperativo.

2.2. Objetivos específicos

- Seleccionar información relevante que permita fundamentar teóricamente la propuesta y dar respuesta al problema planteado.
- Aplicar la metodología basada en el juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje significativo y la motivación del alumnado.
- Elaborar de manera cooperativa un juego de mesa, participando activamente en la creación de preguntas, normas y materiales necesarios para su implementación en el aula.
- Implementar instrumentos de evaluación adecuados que permitan valorar tanto el proceso como los resultados de aprendizaje obtenidos a través de la propuesta didáctica.

3. Marco Teórico

En los últimos años, los infantes han comenzado a usar dispositivos digitales como tabletas, teléfonos móviles y televisores con mucha frecuencia. Esto es algo común en sus hogares y en su vida social. Sin embargo, esto ha generado preocupación entre los educadores y los médicos, ya que puede tener efectos negativos en su desarrollo integral.

Algunos estudios han descubierto que pasar demasiado tiempo frente a las pantallas puede causar problemas emocionales y de comportamiento en los niños/as. Por ejemplo, un estudio de Yalcin y otros investigadores en 2021 encontró que los infantes que pasan mucho tiempo con dispositivos digitales pueden tener más habilidad emocional, pero también, pueden tener problemas para controlar sus emociones y su comportamiento.

En la etapa de Educación Infantil, es muy importante que los infantes jueguen, interactúen con otros y que exploren su entorno. Si pasan demasiado tiempo viendo pantallas, pueden perder la oportunidad de tener experiencias importantes que les ayudarán a crecer y a desarrollarse. Por lo tanto, es necesario pensar en alternativas pedagógicas que fomenten el juego y la interacción, y que ofrezcan experiencias de aprendizaje significativas y adecuadas a sus necesidades evolutivas.

3.1. La importancia del juego en Educación Infantil

3.1.1. Conceptualización y definiciones del juego

El juego es esencial en la etapa de Educación Infantil. No solo es divertido, sino que también es fundamental para el desarrollo integral del infante. Muchos expertos coinciden en que el juego es una actividad que eligen libremente, les gusta y les permite explorar y descubrir su entorno (Moyle, 1990).

Es una herramienta pedagógica que les ayuda a aprender de manera activa. Les permite experimentar, imaginar, crear y resolver problemas de forma significativa (García, 2009). Necesitan jugar para poder desarrollarse de manera saludable y adquirir nuevos conocimientos.

Díaz (2007) sostiene que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo psicológico de los infantes. El juego les permite expresar sus sentimientos, aprender las reglas de la sociedad y formar su propia identidad poco a poco. Anderson-McNamee y Bailey dijeron en 2017 que jugar en la infancia temprana es una forma natural de aprender y les ayuda a desarrollarse de manera integral. Además, les permite tener vínculos afectivos más fuertes.

3.1.2. Clasificaciones y tipos de juego

A lo largo de la literatura pedagógica se han establecido diversas clasificaciones del juego atendiendo a distintos criterios.

En función de su evolución, pueden distinguirse estos tipos explicados en la figura 1.

Figura 1. Tipos de juego



Fuente: elaboración propia basada de Moyles (1990).

Estas formas de juego se desarrollan progresivamente y adquieren especial relevancia en el tercer curso de Educación Infantil, donde el juego simbólico y el juego reglado comienzan a consolidarse (Moyles, 1990).

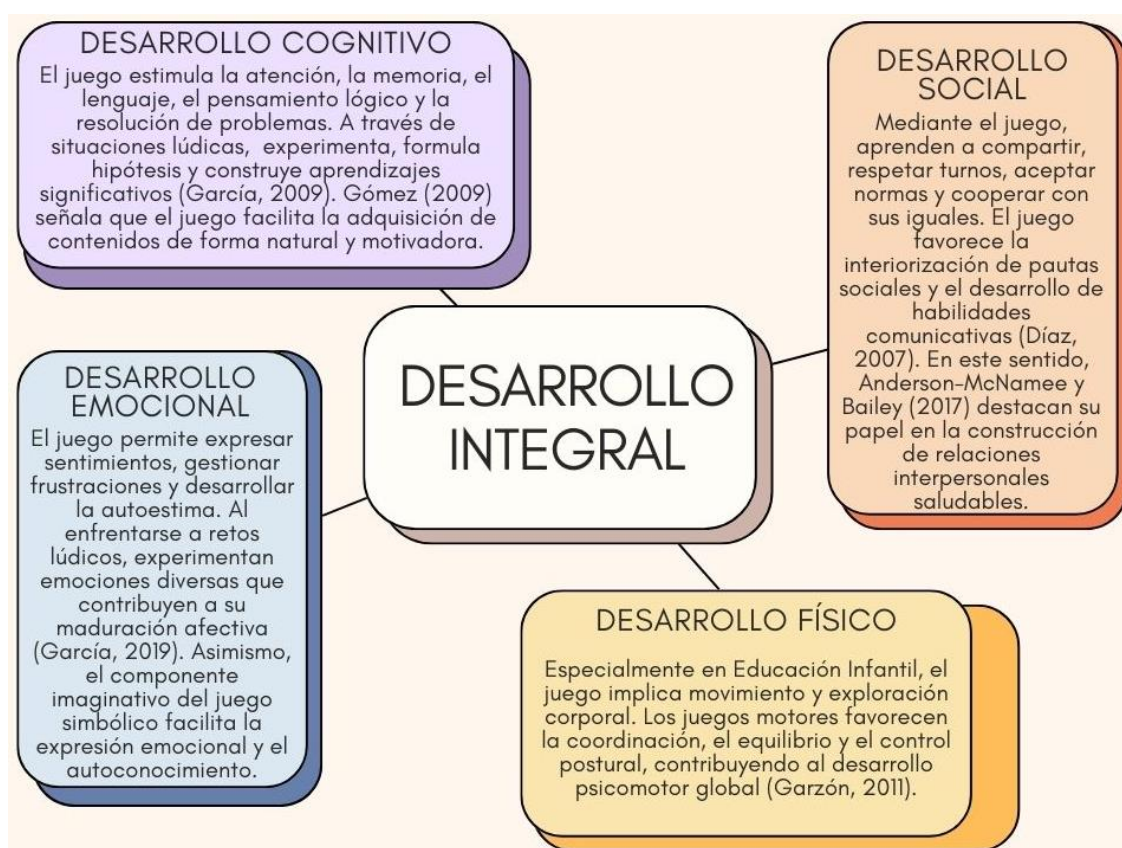
Desde una perspectiva didáctica, Garzón (2011) destaca el juego como estrategia metodológica, diferenciando entre juego libre y juego dirigido. El juego libre ayuda a que sean autónomos y creativos, mientras que el juego dirigido permite guiar los aprendizajes hacia objetivos concretos.

García (2019) añade que también pueden clasificarse según el ámbito de desarrollo que potencian: juegos motores, cognitivos, sociales o emocionales. Esta variedad de tipos de juego muestra la versatilidad del juego como herramienta educativa.

3.1.3. Valor pedagógico del juego

El valor pedagógico del juego radica en su capacidad para favorecer el desarrollo integral del niño en todas sus dimensiones. Estas están explicadas en la figura 2.

Figura 2. Desarrollo integral



Fuente: elaboración propia basada de Anderson-McNamee y Bailey (2017), Díaz (2007), García (2009), García (2019), Garzón (2011), Gómez (2009).

3.2. El juego como herramienta de aprendizaje

3.2.1. Perspectivas teóricas sobre el juego: Piaget y Vygotsky

El juego ha sido objeto de exhaustivos estudios desde varias corrientes psicológicas y pedagógicas, las cuales lo consideran un componente fundamental para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

Desde el punto de vista constructivista de Jean Piaget, el juego es una expresión del desarrollo cognitivo y un proceso por el cual el infante interioriza la realidad en sus estructuras mentales. Según Piaget, las diversas maneras de jugar (funcional, simbólico y reglado) se relacionan con los períodos evolutivos, lo que posibilita que el infante desarrolle activamente su conocimiento mediante la acción y la experimentación.

Por su parte, Lev Vygotsky concede al juego un rol crucial en el desarrollo social y cultural. De acuerdo con este autor, el juego simbólico genera una “zona de desarrollo próximo”, donde el infante tiene la posibilidad de comportarse por encima de su nivel de desarrollo real a través de la interacción con los demás. El juego, por tanto, no solo refleja el desarrollo, sino que lo estimula, al promover la interiorización de reglas, el lenguaje y el pensamiento abstracto.

De acuerdo con estas visiones, Herrera Linares (2017) argumenta que el juego es un instrumento pedagógico fundamental en Educación Infantil, porque facilita la incorporación del desarrollo cognitivo, social y emocional en una experiencia significativa y motivadora.

3.2.2. Aprendizaje significativo y constructivismo

El juego como herramienta de aprendizaje se relaciona estrechamente con el enfoque constructivista, el cual entiende al infante como un protagonista activo en la construcción de su propio conocimiento. Desde este punto de vista, el aprendizaje no ocurre por la simple transmisión de contenidos, sino a través de la interacción con el entorno, la exploración y la resolución de problemas.

García-Cuenca (2012) señala que las metodologías constructivistas en Educación Infantil fomentan experiencias de manipulación, participación y contextualización, con el juego situado en una posición central. En la misma línea, García y Asencio (2021) demuestran que el uso de metodologías constructivistas aumenta la motivación y la implicación del alumnado en esta etapa educativa.

El aprendizaje significativo implica que los conocimientos nuevos se relacionen con los saberes previos del infante, creando comprensión y funcionalidad. Espitia et al. (2020) señalan que factores como la autorregulación, la motivación y la participación activa potencian este tipo de aprendizaje en la primera infancia. De igual forma, Gallardo et al. (2023), desde la perspectiva de la neuroeducación, resaltan que el aprendizaje en edades tempranas se consolida con mayor eficacia cuando se vincula a experiencias emocionales positivas, como las que brinda el juego.

De este modo, el juego contribuye a un aprendizaje significativo ya que une emoción, acción y pensamiento en un contexto natural y motivador.

3.2.3. Gamificación y aprendizaje lúdico

La gamificación se ha vuelto importante como estrategia innovadora en el ámbito educativo durante los últimos años. La gamificación es el proceso de incluir elementos propios del juego (retos, recompensas, normas, narrativas, cooperación) en situaciones educativas con la finalidad de incrementar la motivación y el compromiso del alumnado.

Barahona y Paiz (2024) resaltan que la gamificación en Educación Infantil fomenta el compromiso activo, aumenta la concentración y optimiza el aprendizaje de manera dinámica. Gómez (2024) también indica que el empleo estratégico del juego en la enseñanza y el aprendizaje convierte el aula en un medio interactivo, en el que se acepta el error como parte de la dinámica donde el infante adquiere un papel protagonista.

El aprendizaje lúdico no se limita a “jugar en el aula”, sino que requiere crear experiencias pedagógicas intencionadas, organizadas y que estén alineadas con objetivos didácticos específicos. En este sentido, el juego se transforma en un instrumento para lograr aprendizajes curriculares, sin perder la motivación intrínseca propia de la infancia.

3.2.4. El juego como metodología activa de enseñanza-aprendizaje

Las metodologías activas ponen al infante en el núcleo del proceso de enseñanza, fomentando su participación, autonomía y capacidad de pensamiento crítico. En esta perspectiva, el juego se establece como una estrategia metodológica que está en concordancia con los principios de la Educación Infantil.

Según Herrera Linares (2017), el juego propicia un aprendizaje vivencial, en el cual el infante experimenta, interactúa y reflexiona acerca de sus propias acciones. Esta idea está en línea con los planteamientos constructivistas, que abogan por una enseñanza fundamentada en la experiencia directa y la resolución de situaciones problemáticas, ya sean reales o simuladas. Asimismo, el juego es una metodología activa que promueve la cooperación, la toma de decisiones y la responsabilidad compartida, aspectos esenciales en el desarrollo integral del alumnado. Conforme a lo que indican García y Asencio (2021), las metodologías activas tienen un impacto positivo en la motivación y en la actitud frente al aprendizaje.

En resumen, el juego no debe ser visto como un recurso adicional, sino como una estrategia pedagógica fundamental en la Educación Infantil, donde el alumnado se halla en un momento ideal para afianzar sus aprendizajes mediante experiencias lúdicas, significativas y socialmente compartidas.

3.3. El entorno en Educación Infantil

3.3.1. La importancia del entorno cercano en Educación Infantil

En la etapa de Educación Infantil, el entorno cercano constituye el principal contexto de aprendizaje del infante. Los primeros entornos donde se establece la socialización y la creación de significados son el vecindario, la familia, la escuela y el entorno natural cercano. En estas edades, el aprendizaje sucede a través de la interacción con la realidad más cercana, así como por medio de la experiencia directa y la exploración.

Según Gómez Salas (1998) el entorno social tiene un rol esencial en el desarrollo curricular del segundo ciclo de Educación Infantil, debido a que el infante construye sus conocimientos a través de la observación y la interacción con su entorno cercano. Siguiendo esta línea, Pujades y Renau (2021) sostienen que el entorno cercano es una realidad de aprendizaje interdisciplinar, que tiene la capacidad de incorporar diversas áreas del currículo a través de experiencias significativas y contextualizadas.

Igualmente, Urbón Domínguez (2024) subraya que es esencial familiarizarse con el entorno natural cercano desde los primeros años de vida, apuntando que la interacción directa con el entorno estimula la curiosidad, el pensamiento científico inicial y el desarrollo del respeto hacia el entorno.

Así, el entorno próximo no solo sirve como contexto para el aprendizaje, sino que también es un recurso educativo fundamental en la planificación educativa.

3.3.2. Referencias curriculares: LOMLOE y currículo de Educación Infantil

La Educación Infantil es muy importante para el desarrollo de los niños. La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), dice que esta etapa debe ayudar a los niños a crecer de manera integral en áreas como la física, emocional, afectiva, social y cognitiva. También destaca que es fundamental ofrecer experiencias de aprendizaje que se basen en el entorno y en situaciones reales y significativas.

El currículo del segundo ciclo de Educación Infantil, establecido por el Real Decreto 95/2022, incluye el área "Descubrimiento y exploración del entorno". Esta área resalta la importancia de que los niños conozcan y comprendan poco a poco el mundo que los rodea. Este enfoque fomenta la observación, la experimentación y la interacción con el entorno físico, natural y social como base para aprender. Trabajar con el entorno cercano tiene mucho sentido. Permite que los contenidos sean más concretos, que la escuela se conecte con la realidad y que los aprendizajes sean más prácticos y significativos.

Esto coincide con lo que dice la normativa. El trabajo con el entorno cercano ayuda a que los niños aprendan de manera más efectiva.

3.3.3. Entorno, desarrollo social y cultural

El lugar donde un infante crece influye mucho en cómo se desarrolla social y culturalmente. Al interactuar con su entorno, aprende normas, valores, costumbres y formas de comunicarse que son propias de su comunidad.

Gómez Salas dijo en 1998 que los planes de estudio para la Educación Infantil deben adaptarse a las características socioculturales del lugar donde se llevan a cabo. De esta manera, se garantiza que la educación sea inclusiva y se ajuste a la realidad de los niños. Por otro lado, Pujades y Renau dijeron en 2021 que trabajar con el entorno cercano ayuda a los infantes a desarrollar su identidad cultural, a sentirse parte de su comunidad y a participar de manera activa en ella.

Además, conocer el entorno les ayuda a desarrollar habilidades sociales, como interactuar, cooperar y comunicarse con sus iguales y con los adultos. En esta etapa, el aula se convierte en un pequeño mundo social donde se reproducen las dinámicas culturales y relacionales que contribuyen a su desarrollo integral.

3.4. El aprendizaje cooperativo en Educación Infantil

3.4.1. Fundamentación teórica del aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una forma de aprender que se basa en trabajar juntos en grupos pequeños y variados. En estos grupos, los estudiantes colaboran para alcanzar objetivos comunes. Esto es diferente al trabajo en grupo tradicional porque aquí todos dependen unos de otros, cada uno es responsable de su parte y todos participan de manera justa.

En la Educación Infantil, esta forma de aprender es especialmente importante porque los infantes aprenden mucho a través de la interacción con otros. El aprendizaje cooperativo erige como una estrategia esencial en las primeras edades para co-construir conocimiento (Jiménez, 2012). Esta metodología responde a las necesidades evolutivas del infante al promover la ayuda mutua (Manzano, 2019), encontrando en el componente lúdico su máxima expresión aplicada (Tejero Rodríguez, 2022).

3.4.2. Beneficios educativos del aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo ofrece muchas ventajas en el desarrollo integral de los infantes de Educación Infantil. La explicación de los cuáles está descrita en la figura 3.

Figura 3. Beneficios educativos del aprendizaje cooperativo.



Fuente: elaboración propia basada de Jiménez (2012), Manzano (2019), Tejero Rodríguez (2022).

3.4.3. Estrategias de implementación en Educación Infantil

Para trabajar con niños en el segundo ciclo de Educación Infantil, es necesario adaptar la forma de enseñar. El aprendizaje cooperativo es una buena opción, siempre y cuando se adapta a la edad y madurez de los infantes.

Jiménez (2012) propone algunas estrategias clave:

- Formación de pequeños grupos heterogéneos.
- Asignación de roles sencillos y rotativos (por ejemplo, encargado de materiales, portavoz).
- Establecer reglas claras de interacción.
- Proporcionar actividades manipulativas y lúdicas.

Manzano, en el 2019, recomendó que las tareas sean cortas, dinámicas y visuales, para que todos los infantes del grupo puedan participar de manera activa. En este sentido, el juego cooperativo es muy útil, ya que permite crear retos que pueden superar juntos en un ambiente divertido.

Tejero Rodríguez, en el 2022, destacó que, en Educación Infantil, el juego es una herramienta valiosa, porque hace que aprendan a cooperar de manera natural. De esta forma, el aprendizaje se convierte en una experiencia agradable y significativa para ellos.

3.4.4. El aprendizaje cooperativo en el presente proyecto (I5)

En este trabajo para el final del grado, para infantes de tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, los niños trabajan juntos para hacer un juego de mesa educativa.

Se dividen en pequeños grupos para crear preguntas, reglas y materiales. Cada uno tiene responsabilidades que se adaptan a su edad. Esto hace que trabajen juntos y se ayuden, porque el resultado final depende de que todos hagan su parte.

Este proyecto ayuda a:

- La comunicación oral.
- La toma de decisiones conjunta.
- El respeto por las normas.
- La resolución dialogada de conflictos.

De esta manera, trabajar juntos es una forma de enseñar que ayuda a los infantes a aprender ya crecer. Esto es importante para los niños de esta edad y se ajusta a la forma en que deben aprender.

4. Contextualización

La presente situación de aprendizaje, titulada *“Recorremos nuestro pueblo”*, se enmarca dentro de la etapa de Educación Infantil, concretamente en el último curso del segundo ciclo. Su diseño responde a la necesidad de promover un aprendizaje significativo, globalizado y basado en el entorno cercano del alumnado, tomando como eje vertebrador el descubrimiento y conocimiento del contexto social en el que viven. A través de una propuesta lúdica y cooperativa, se pretende favorecer el desarrollo integral de los infantes, integrando aspectos cognitivos, sociales, emocionales y comunicativos.

La programación didáctica constituye un elemento fundamental en la práctica educativa, ya que permite organizar, estructurar y dar coherencia a la intervención docente. Tal como señalan autores como Zabala (2007), programar implica tomar decisiones fundamentales sobre qué, cómo y cuándo enseñar, adaptándose a las características del alumnado y al contexto educativo. En este sentido, la planificación de esta situación de aprendizaje responde a una secuencia progresiva que parte de la exploración del entorno, pasa por la reflexión y construcción del conocimiento, y culmina en la aplicación mediante el juego.

Asimismo, el papel del docente resulta clave como guía y mediador del aprendizaje. Desde una perspectiva constructivista, el profesorado no se limita a transmitir conocimientos, sino que facilita experiencias que permiten al infante construir sus propios aprendizajes a partir de la interacción con el entorno y con sus iguales. En esta línea, Vygotsky (1978) destaca la importancia de la interacción social y del acompañamiento adulto en el desarrollo cognitivo, especialmente en edades tempranas.

Desde el punto de vista normativo, esta propuesta se fundamenta en el marco legislativo vigente en España, concretamente en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), así como 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. Este marco normativo pone especial énfasis en la importancia del aprendizaje basado en experiencias, el juego como herramienta fundamental y el desarrollo de competencias clave desde una perspectiva globalizada. Tal como recoge el Real Decreto, en esta etapa se debe favorecer el descubrimiento del entorno, la comunicación y la convivencia, aspectos que se integran de manera transversal en esta situación de aprendizaje.

4.1. Características del entorno

El centro educativo se ubica en un entorno urbano, caracterizado por una estructura consolidada y con acceso a diversos servicios públicos y privados como centros de salud, espacios comerciales, parques, puerto, playas y equipamientos culturales. Este contexto facilita el desarrollo de propuestas educativas vinculadas al entorno cercano, permitiendo al alumnado establecer relaciones significativas entre los aprendizajes escolares y su vida cotidiana. Desde el punto de vista social, se trata de un entorno heterogéneo, con familias de diferentes perfiles socioculturales, aunque predominan niveles socioeconómicos medios. Esta diversidad favorece la riqueza de experiencias dentro del aula, al tiempo que requiere una intervención educativa inclusiva que atienda a las distintas realidades del alumnado. En el ámbito cultural, el entorno presenta una identidad propia, con celebraciones, tradiciones locales y uso habitual de la lengua catalana como medio de comunicación. Este aspecto resulta especialmente relevante en la etapa de Educación Infantil, ya que el desarrollo del lenguaje y la construcción de la identidad cultural se ven directamente influenciados por el contexto. Por ello, la propuesta didáctica incorpora elementos del entorno próximo, promoviendo el conocimiento y la valoración del propio contexto social y cultural.

4.2. Descripción del centro

El centro educativo es de titularidad pública y se encuentra integrado en el entorno urbano descrito anteriormente. Atiende a todo el alumnado de Educación Infantil y Educación Primaria de la población, sobre unos 400 alumnos. Hay 2 o 3 líneas por curso, dependiendo del número de infantes. Dispone de una infraestructura adecuada para el desarrollo de la actividad educativa, incluyendo aulas amplias, espacios exteriores (3 patios), zonas comunes y recursos materiales adaptados a las necesidades de la etapa. En cuanto al entorno socioeconómico de las familias, este se sitúa mayoritariamente en un nivel medio, aunque con cierta diversidad que implica la necesidad de aplicar medidas de atención a la diversidad y equidad educativa. El centro promueve una educación inclusiva, garantizando la igualdad de oportunidades y la participación de todo el alumnado. Respecto a la organización interna, el centro cuenta con distintos órganos de coordinación docente, como el equipo directivo, el claustro de profesorado y los equipos de ciclo.

En el caso de Educación Infantil, el trabajo se articula a través del equipo de ciclo, donde se coordinan las programaciones, metodologías y estrategias educativas, favoreciendo la coherencia pedagógica. Asimismo, se dispone de servicios de orientación educativa que apoyan la atención a las necesidades específicas del alumnado. El centro apuesta por metodologías activas y participativas, donde el juego, la experimentación y el aprendizaje significativo ocupan un papel central, en línea con los principios pedagógicos establecidos para la etapa de Educación Infantil.

4.3. Características del alumnado

El grupo está formado por 16 infantes de entre 5 y 6 años, correspondientes al tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, con una distribución equilibrada de género (8 niñas y 8 niños). Se trata de un grupo reducido, lo que facilita una atención más individualizada y una mayor interacción entre iguales. El alumnado presenta diversidad en cuanto a ritmos de aprendizaje, niveles de desarrollo y experiencias previas, aspecto habitual en esta etapa educativa. En general, muestran un desarrollo adecuado en las distintas áreas, destacando una buena predisposición hacia el juego, la participación en actividades grupales y el aprendizaje a través de la experimentación. A nivel lingüístico, la mayoría del grupo es capaz de expresarse de forma comprensible, aunque existen diferencias en la riqueza del vocabulario y en la estructuración del discurso oral, lo que requiere el uso de estrategias que favorezcan la expresión y la participación de todo el alumnado. En el aula hay un alumno con TDAH, que presenta dificultades con la atención sostenida, la impulsividad y la autorregulación. Esta circunstancia requiere la aplicación de medidas específicas de apoyo, como la estructuración clara de las actividades, el uso de consignas breves, la incorporación de dinámicas activas y la anticipación de tareas. Asimismo, se prioriza el refuerzo positivo y la participación activa del alumno, favoreciendo su integración en el grupo. En cuanto a la motivación, se trata de un grupo activo, curioso y participativo, que responde especialmente bien a propuestas basadas en el juego, la interacción social y el aprendizaje vinculado a su entorno cercano. Este perfil hace que la situación de aprendizaje “Recorremos nuestro pueblo” resulte especialmente adecuada, al conectar directamente con sus intereses y experiencias cotidianas.

5. Propuesta de proyecto interdisciplinar

5.1. Título

El título elegido para la propuesta es “Recorremos nuestro pueblo”.

5.2. Fundamentación legislativa curricular

El proyecto se fundamenta en el marco normativo vigente que regula la etapa de Educación infantil, tanto a nivel estatal como a nivel autonómico. En el ámbito nacional, se toma como referencia la Ley Orgánica 3/2020, que establece los principios generales del sistema educativo. Asimismo, se considera el Real Decreto 9/2022, donde se recogen las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Infantil. En el ámbito autonómico, esta propuesta se adecúa a lo establecido en el Decret 21/2023, que regula la ordenación de esta etapa en Cataluña.

En relación con la atención a la diversidad, se tienen en cuenta los principios de inclusión educativa recogidos en la normativa vigente, orientados en garantizar la igualdad de oportunidades y la participación de todo el alumnado. En este sentido, se contempla el Decreto 150/2017, que establece las medidas y apoyos para la atención educativa al alumnado en el marco de un sistema inclusivo en Cataluña.

5.3. Destinatarios

La propuesta está dirigida al alumnado del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, correspondiente a edades comprendidas entre los 5 y los 6 años. El grupo está formado por 16 infantes, con una distribución equilibrada entre ambos géneros.

Se trata de un grupo con diferentes ritmos de aprendizaje, lo que requiere una intervención educativa flexible y ajustada a las características de cada uno. Entre el alumnado se encuentra un caso con necesidades específicas de apoyo educativo relacionadas con dificultades de atención y autorregulación.

5.4. Fases del proyecto

La secuencia de desarrollo de la propuesta se organiza en diferentes fases progresivas, las cuales se encuentran representadas y explicadas en la figura 4.

Figura 4: Línea del tiempo del proyecto “Recorremos nuestro pueblo”



5.5. Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos de esta situación de aprendizaje se formulan en coherencia con el enfoque competencial establecido en el currículo de Educación Infantil en Cataluña, orientándose al desarrollo integral del alumnado a partir de experiencias significativas, globalizadas y vinculadas a su entorno cercano. Estos objetivos responden a los saberes y competencias propias de la etapa, promoviendo la participación activa, la exploración del entorno y la construcción compartida del conocimiento. En la tabla 1 podemos observar los objetivos didácticos de la propuesta.

Tabla 1. *Objetivos didácticos*

1	Identificar los principales espacios y servicios del entorno cercano
2	Expresar ideas, experiencias y conocimientos de forma oral y comprensible
3	Formular preguntas y respuestas relacionadas con situaciones del entorno
4	Desarrollar habilidades básicas de pensamiento lógico a partir de situaciones cotidianas
5	Recordar información relevante sobre los espacios trabajados
6	Representar acciones y situaciones mediante la expresión corporal
7	Participar activamente en actividades grupales de carácter cooperativo
8	Respetar normas básicas de convivencia, turnos de palabra y acuerdos
9	Colaborar en la creación de materiales de juego (tablero y tarjetas)
10	Tomar decisiones de forma conjunta en el desarrollo del juego
11	Mostrar interés y motivación hacia el aprendizaje a través del juego

Fuente: elaboración propia

5.6. Saberes básicos

Según el Article 53.1. del Decret 21/2023 de la Llei 12/2009, los saberes básicos que se establecen son todos los descritos en el Anexo 1. A continuación, en la tabla 2 se muestran los saberes concretos de esta propuesta.

Tabla 2. *Saberes básicos*

EJE 3	Observación y exploración de los elementos físicos, naturales, sociales y culturales del entorno cercano
EJE 2	Participación en conversaciones y situaciones comunicativas utilizando diferentes lenguajes
EJE 2	Expresión de emociones, vivencias, intereses y conocimientos mediante el lenguaje oral y otros lenguajes expresivos
EJE 4	Relaciones de convivencia, cooperación y ayuda en situaciones de juego y actividades compartidas
EJE 1	Iniciación en estrategias de planificación, organización y resolución de situaciones cotidianas y retos compartidos
EJE 2	Uso de materiales, herramientas y recursos para la representación y creación colectiva
EJE 4	Comprensión y progresiva incorporación de normas de convivencia y juego
EJE 3	Participación activa en propuestas de exploración, creación y descubrimiento del entorno
EJE 1	Valoración de las producciones propias y colectivas y del proceso realizado

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

5.7. Competencias clave y competencias específicas

Según el Article 53.1. del Decret 21/2023 de la Llei 12/2009, las competencias clave que se establecen son todas las descritas en el Anexo 1. A continuación, en la tabla 3 se muestran las competencias clave de esta propuesta.

Tabla 3. *Competencias clave*

CCL	Expresión oral, conversaciones, creación de preguntas y respuestas y participación en asambleas
CPSAA	Trabajo cooperativo, autonomía, participación grupal y resolución de conflictos
CC	Respeto de normas, convivencia, cooperación y participación democrática
CE	Creación colectiva del juego, toma de decisiones y planificación conjunta
CCEC	Representación artística del entorno y valoración del patrimonio cercano del pueblo

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

Según el Article 53.1. del Decret 21/2023 de la Llei 12/2009, las competencias específicas que se establecen son todas las descritas en el Anexo 1. A continuación, en la tabla 4 se muestran las competencias específicas de esta propuesta.

Tabla 4. *Competencias específicas*

eje 2	CE1. Participar en situaciones de comunicación y relación con los demás utilizando diferentes lenguajes y formas de expresión
eje 2	CE2. Expresar y representar ideas, vivencias, emociones y conocimientos utilizando diferentes lenguajes y formas de representación
eje 3	CE1. Explorar y reconocer elementos y situaciones del entorno próximo mostrando curiosidad, interés e iniciativa
eje 4	CE1. Establecer interacciones sociales positivas, cooperando y participando activamente en las propuestas y actividades grupales
eje 1	CE2. Participar en situaciones de aprendizaje compartidas iniciándose en la planificación, organización y creación colectiva

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

5.8. Metodología

La metodología será principalmente activa, participativa y lúdica, basada en el aprendizaje significativo y globalizado, situando al infante como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. A través del juego cooperativo como eje principal de la propuesta, se favorecerá la participación activa, la motivación y la implicación del alumnado en todas las fases del proyecto. Partiendo de la exploración del entorno cercano y de las experiencias previas de los infantes, se promoverá la observación directa, la curiosidad, la investigación y el descubrimiento de los diferentes espacios y elementos significativos del pueblo. El aprendizaje se desarrollará mediante actividades manipulativas, vivenciales y cooperativas que permitirán construir conocimientos de forma compartida y contextualizada. La creación colectiva del juego de mesa favorecerá la comunicación oral, la creatividad, la resolución de pequeños problemas, la toma de decisiones en grupo y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Además, se fomentará la autonomía progresiva del alumnado mediante la participación en la planificación, organización y elaboración de los diferentes materiales del proyecto. La propuesta seguirá una organización flexible y adaptada a los ritmos e intereses del grupo, incorporando diferentes formas de representación, expresión y participación siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). La docente actuará como guía y mediadora del proceso, acompañando, observando y facilitando los apoyos y recursos necesarios para garantizar una participación inclusiva y favorecer un clima de confianza, respeto y cooperación dentro del aula.

5.9. Temporalización

El proyecto se desarrollará a lo largo de 8 sesiones secuenciadas, con una duración aproximada de 45 a 60 minutos cada una, organizadas en varias semanas según la planificación del centro. Esta temporalización la tenemos descrita en la figura 5.

Figura 5. Cronograma de temporalización del proyecto



Fuente: elaboración propia con IA

5.10. Sesiones y/o actividades

La situación de aprendizaje se organiza en ocho sesiones secuenciadas y contextualizadas en ocho semanas, diseñadas para favorecer un aprendizaje significativo, activo y cooperativo a través de la creación de un juego de mesa sobre el entorno cercano del alumnado. Las propuestas parten de los conocimientos previos de los infantes y avanzan progresivamente hacia la exploración del pueblo, la toma de decisiones compartidas, la creación de los materiales y la puesta en práctica del juego cooperativo elaborado colectivamente.

Cada sesión se estructura en tres fases – inicio, desarrollo y cierre – con el objetivo de facilitar la motivación, la participación activa y la reflexión sobre los aprendizajes realizados. Además, las actividades integran diferentes áreas del currículo de Educación Infantil y promueven la comunicación oral, la convivencia, la creatividad, la autonomía y el descubrimiento del entorno desde una perspectiva inclusiva y globalizadora.

En esta primera sesión se pretende activar los conocimientos previos del alumnado a partir de la exploración y observación de los diferentes espacios y servicios del entorno cercano, favoreciendo el diálogo y la conexión entre la escuela y la realidad cotidiana de los infantes.

Tabla 5. Sesión 1

TÍTULO DEL PROYECTO		
Creamos un juego cooperativo sobre nuestro pueblo		
ÁREAS IMPLICADAS		TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)
- Descubrimiento y exploración del entorno - Comunicación y representación de la realidad		Primera semana Sesión 1 (45-60 minutos)
ELEMENTOS CURRICULARES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	
- Activar conocimientos previos sobre el pueblo - Participar en conversaciones grupales respetando turnos - Mostrar interés y motivación hacia el proyecto	- Observación y exploración de los elementos del entorno cercano - Participación en conversaciones y situaciones comunicativas - Expresión de vivencias, ideas y emociones mediante el lenguaje oral - Iniciación en la planificación y organización conjunta de actividades - Relaciones de cooperación y convivencia en actividades grupales	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
- Explorar y reconocer el entorno próximo mostrando curiosidad e interés - Participar en situaciones de comunicación oral utilizando diferentes lenguajes - Establecer relaciones de convivencia y cooperación en actividades grupales - Participar en propuestas de planificación y creación creativa	- Participa activamente en conversaciones y situaciones comunicativas - Expresa conocimientos, experiencias y opiniones relacionadas con el entorno - Coopera con el grupo respetando turnos y normas básicas de convivencia - Muestra interés e iniciativa en las propuestas colectivas	- CCL1 - CPSAA1 - CE1
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Asamblea motivadora con imágenes del pueblo y conversación inicial sobre los lugares conocidos.	Lluvia de ideas colectiva sobre lugares importantes del pueblo y experiencias vividas. Registro visual en mural.	Explicación del proyecto: creación de un juego de mesa cooperativo sobre el pueblo.
DIFUSIÓN		PRODUCTO FINAL
Exposición del mural en el aula		Lluvia de ideas y mural colectivo sobre el pueblo
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
- Observación directa - Registro anecdótico - Lista de control		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA		RECURSOS
- Uso de apoyos visuales - Participación oral flexible - Modelado verbal y ejemplos - Trabajo cooperativo		- Fotografías del pueblo (Anexo 2) - Cartulina - Rotuladores - Imágenes - Mural

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

La segunda sesión se centra en la reflexión y el intercambio de ideas sobre los espacios observados, promoviendo la expresión oral, la escucha activa y la participación grupal como base para la construcción compartida del aprendizaje.

Tabla 6. Sesión 2

TÍTULO DEL PROYECTO			
Salida y exploración del entorno			
ÁREAS IMPLICADAS		TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)	
• Descubrimiento y exploración del entorno • Comunicación y representación de la realidad		Segunda semana Sesión 2 (60 minutos)	
ELEMENTOS CURRICULARES			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE		SABERES BÁSICOS	
• Observar y reconocer espacios del pueblo • Participar respetando normas durante la salida • Relacionar los espacios observados con experiencias personales		• Observación y exploración del entorno natural, social y cultural • Normas básicas de convivencia y seguridad en actividades fuera del aula • Comunicación oral de descubrimientos, experiencias y emociones • Relaciones de cooperación y ayuda entre iguales • Curiosidad e interés por el entorno cercano	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
• Explorar y reconocer el entorno próximo mediante la observación directa • Participar en situaciones comunicativas con diferentes interlocutores • Establecer relaciones positivas y cooperativas con los demás • Actuar de forma progresivamente autónoma en diferentes contextos		• Identifica espacios del pueblo • Respetar normas durante la salida • Participa en conversaciones	• STEM1 • CPSAA3 • CCL1
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES			
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE	
Recordatorio de normas de salida y explicación del recorrido. (Anexo 3)	Visita a diferentes lugares del pueblo observando y comentando elementos significativos.	Asamblea breve para compartir lo observado.	
DIFUSIÓN		PRODUCTO FINAL	
Exposición oral en el aula		Recogida de información y observaciones sobre el pueblo	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
• Observación directa • Escala de observación			
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA		RECURSOS	
• Anticipación visual del recorrido • Apoyo verbal continuo • Participación adaptada a cada ritmo		• Entorno del pueblo • Fotografías • Chalecos identificativos	

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

En esta sesión el alumnado comenzará a formular preguntas, retos y situaciones relacionadas con el pueblo, desarrollando habilidades de pensamiento lógico, memoria y creatividad mediante dinámicas cooperativas.

Tabla 7. Sesión 3

TÍTULO DEL PROYECTO		
Elegimos los lugares del juego		
ÁREAS IMPLICADAS		TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)
• Descubrimiento y exploración del entorno • Comunicación y representación de la realidad		Tercera semana Sesión 3 (45-60 minutos)
ELEMENTOS CURRICULARES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	
• Seleccionar de forma cooperativa los espacios del juego • Tomar decisiones grupales • Expresar opiniones respetando a los demás	• Participación activa en propuestas grupales • Expresión oral de opiniones, ideas y preferencias • Iniciación en la toma de decisiones compartidas • Estrategias básicas de organización y planificación • Respeto por las aportaciones de los demás	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
• Participar en actividades cooperativas mostrando actitudes de respeto • Expresar ideas y opiniones mediante el lenguaje oral • Organizar y representar información relacionada con el entorno • Participar en procesos de planificación colectiva	• Participa en la toma de decisiones • Expresa sus ideas oralmente • Cooperar con el grupo	• CPSAA1 • CCL1 • CC3
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Recordatorio de la salida mediante fotografías.	Selección colectiva de lugares y organización de ideas para el tablero.	Acuerdo grupal sobre los espacios elegidos.
DIFUSIÓN		PRODUCTO FINAL
Selección definitiva de lugares del tablero		Mural visual de los lugares seleccionados
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
• Observación directa • Lista de control		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA		RECURSOS
• Apoyos visuales • Tiempo flexible de participación • Turnos guiados		• Cartulina • Pictogramas • Rotuladores • Fotografías

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

Durante esta sesión se trabajará la clasificación de las diferentes pruebas y preguntas según las categorías del juego, favoreciendo la asociación de ideas, la organización de la información y el trabajo en equipo.

Tabla 8. Sesión 4

TÍTULO DEL PROYECTO		
Creamos las preguntas del juego		
ÁREAS IMPLICADAS	TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)	
• Descubrimiento y exploración del entorno • Comunicación y representación de la realidad	Cuarta semana Sesión 4 (45-60 minutos)	
ELEMENTOS CURRICULARES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	
• Elaborar preguntas sencillas sobre el pueblo • Participar en pequeños grupos • Relacionar imágenes y lenguaje oral	• Uso del lenguaje oral para comunicar preguntas e ideas • Formulación de preguntas relacionadas con el entorno • Relaciones cooperativas en pequeños grupos • Representación de información mediante imágenes y símbolos • Escucha activa y respeto por las intervenciones de los demás	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
• Utilizar el lenguaje oral para expresar conocimientos y experiencias • Participar en actividades cooperativas compartiendo responsabilidades • Relacionar elementos del entorno próximo con experiencias personales • Mostrar iniciativa en propuestas colectivas	• Formula preguntas sencillas • Participa en el trabajo grupal • Relaciona preguntas con espacios del pueblo	• CCL2 • CPSAA3 • CE1
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Conversación sobre para qué sirven las tarjetas del juego.	Creación de preguntas y respuestas en pequeños grupos con ayuda del docente. (Anexo 4)	Lectura compartida de algunas tarjetas creadas.
DIFUSIÓN	PRODUCTO FINAL	
Exposición de tarjetas en el rincón del proyecto	Tarjetas de preguntas y respuestas	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
• Observación directa • Registro anecdótico		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA	RECURSOS	
• Uso de pictogramas • Apoyo verbal individualizado • Trabajo cooperativo heterogéneo	• Tarjetas • Pictogramas • Rotuladores • Imágenes	

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

La quinta sesión estará dedicada a la creación colectiva del tablero del juego, permitiendo al alumnado representar de forma visual y simbólica los espacios más significativos del entorno trabajado.

Tabla 9. Sesión 5

TÍTULO DEL PROYECTO		
Diseñamos el tablero		
ÁREAS IMPLICADAS		TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)
- Descubrimiento y exploración del entorno - Comunicación y representación de la realidad		Quinta semana Sesión 5 (60 minutos)
ELEMENTOS CURRICULARES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	
- Diseñar de forma cooperativa el tablero - Representar gráficamente espacios del pueblo - Desarrollar la creatividad	- Representación gráfica y artística del entorno - Organización espacial en composiciones visuales - Trabajo cooperativo y reparto de tareas - Uso creativo de materiales plásticos - Valoración de las producciones propias y colectivas	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
- Representar ideas y elementos del entorno mediante diferentes lenguajes - Participar en propuestas artísticas colectivas - Cooperar con el grupo respetando acuerdos y materiales - Mostrar creatividad e iniciativa en las producciones plásticas	- Participa en la creación del tablero - Representa lugares del entorno - Comparte materiales y espacios	- CCEC2 - CPSAA3 - CE1
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Presentación de la base del tablero y distribución de tareas	Decoración y construcción colectiva del tablero	Observación conjunta y conversación sobre el resultado
DIFUSIÓN		PRODUCTO FINAL
Exposición del tablero en el aula		Tablero cooperativo del juego (Anexo 5)
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
- Observación directa - Escala de observación		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA		RECURSOS
- Adaptación de tareas manipulativas - Diferentes formas de participación - Apoyo visual y verbal		- Cartón grande - Pinturas - Pegamento - Imágenes - Tijeras

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

En esta sesión los infantes participarán en la creación de las tarjetas del juego, expresando ideas mediante el lenguaje oral, gráfico y escrito con apoyo del docente.

Tabla 10. Sesión 6

TÍTULO DEL PROYECTO		
Finalizamos los materiales del juego		
ÁREAS IMPLICADAS	TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)	
- Comunicación y representación de la realidad - Crecimiento en armonía	Sexta semana Sesión 6 (45-60 minutos)	
ELEMENTOS CURRICULARES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	
- Completar los materiales del juego - Participar de forma autónoma - Respetar acuerdos grupales	- Desarrollo progresivo de la autonomía personal - Organización y cuidado de materiales y espacios - Cooperación y ayuda entre iguales - Participación activa en actividades grupales - Resolución dialogada de pequeñas dificultades	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
- Participar activamente en propuestas colectivas - Organizar y utilizar materiales de manera adecuada - Establecer relaciones positivas de cooperación - Actuar con progresiva autonomía en las tareas	- Utiliza correctamente los materiales - Participa activamente - Respetar normas y acuerdos	- CPSAA1 - CE2 - CCEC2
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Revisión colectiva de los materiales pendientes.	Creación de fichas, normas visuales y montaje final del juego. (Anexo 6)	Presentación colectiva del juego terminado.
DIFUSIÓN	PRODUCTO FINAL	
Exposición del juego en el aula	Juego completo preparado	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
- Observación directa - Lista de control		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA	RECURSOS	
- Flexibilidad en las tareas - Uso de organizadores visuales de tareas - Apoyo individualizado	- Cartulina - Fichas - Dado - Pegamento - Colores	

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

La séptima sesión se centrará en la experimentación y puesta en práctica del juego cooperativo, permitiendo comprobar el funcionamiento de las normas, las preguntas y los retos elaborados previamente.

Tabla 11. Sesión 7

TÍTULO DEL PROYECTO		
Probamos nuestro juego		
ÁREAS IMPLICADAS	TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)	
- Comunicación y representación de la realidad - Crecimiento en armonía	Séptima semana Sesión 7 (45-60 minutos)	
ELEMENTOS CURRICULARES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	
- Comprender y respetar las normas del juego - Cooperar durante la partida - Resolver pequeñas dificultades grupales	- Comprensión y respeto de normas de juego - Estrategias básicas de resolución pacífica de conflictos - Cooperación y trabajo en equipo - Expresión de emociones y opiniones - Participación activa en juegos colectivos	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
- Participar en juegos cooperativos respetando normas y turnos - Establecer relaciones de convivencia positivas - Expresar emociones y opiniones de forma adecuada - Resolver pequeñas situaciones de conflicto mediante el diálogo	- Respetar las normas - Cooperar con los compañeros - Participa activamente	- CPSAA3 - CCL1 - CC2
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Recordatorio de normas y dinámica del juego.	Partida cooperativa guiada por el docente.	Conversación sobre dificultades y mejoras.
DIFUSIÓN		PRODUCTO FINAL
Juego compartido con otros compañeros del centro		Primera partida del juego cooperativo
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
- Observación directa - Registro anecdótico		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA		RECURSOS
- Explicaciones visuales - Ayuda entre iguales - Adaptación de tiempos		- Juego completo - Tarjetas - Fichas - Dado

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

En la última sesión se llevará a cabo el desarrollo completo del juego y una reflexión final sobre los aprendizajes adquiridos, favoreciendo la valoración de la experiencia, la cooperación y la participación activa del alumnado.

Tabla 12. Sesión 8

TÍTULO DEL PROYECTO		
Jugamos y evaluamos nuestro proyecto		
ÁREAS IMPLICADAS	TEMPORALIZACIÓN (semanas, mes y sesiones)	
- Comunicación y representación de la realidad - Crecimiento en armonía	Octava semana Sesión 8 (45-60 minutos)	
ELEMENTOS CURRICULARES		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS/APRENDIZAJE	SABERES BÁSICOS	
- Disfrutar del juego cooperativo - Expresar opiniones sobre el proyecto - Valorar el trabajo realizado	- Expresión oral de experiencias, emociones y aprendizajes - Valoración de producciones propias y colectivas - Relaciones de convivencia y cooperación - Participación activa en actividades grupales - Reflexión compartida sobre el proceso vivido	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
- Participar activamente en juegos y dinámicas cooperativas - Expresar emociones, opiniones y aprendizajes mediante el lenguaje oral - Valorar el trabajo realizado de forma individual y colectiva - Mostrar actitudes de respeto, ayuda y convivencia positiva	- Participa en el juego - Expresa lo aprendido - Valora el trabajo grupal	- CCL1 - CPSAA5 - CCEC3
DESCRIPCIÓN TAREAS/ACTIVIDADES		
ACTIVIDAD DE INICIO	DESARROLLO	CIERRE
Motivación y preparación del juego final.	Partida autónoma del juego cooperativo.	Asamblea final de evaluación y reflexión sobre el proyecto.
DIFUSIÓN	PRODUCTO FINAL	
Presentación del juego a las familias	Juego cooperativo terminado y evaluación final	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
- Observación directa - Asamblea final - Rúbrica (Anexo 7)		
MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA INDIVIDUALIZADAS/DUA	RECURSOS	
- Participación flexible - Expresión oral o visual - Apoyo emocional y verbal	- Juego cooperativo completo - Mural del proyecto	

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

5.11. Organización de espacios de aprendizaje

Los espacios de aprendizaje se organizan de forma flexible y funcional, combinando el aula ordinaria, espacios comunes del centro y el entorno del pueblo como recurso educativo principal. En el aula se realizan las sesiones de asamblea, creación de materiales y construcción del juego, organizando el espacio por rincones o zonas de trabajo cooperativo. El entorno exterior se utiliza como espacio de aprendizaje vivencial durante la salida, favoreciendo la

observación directa y la conexión con la realidad del alumnado. Se priorizan espacios accesibles, seguros y que fomenten la interacción y la autonomía.

5.12. Recursos humanos y materiales

Los recursos humanos incluyen a la docente como figura principal, que guía, acompaña y dinamiza el proyecto, pudiendo contar con el apoyo de otros profesionales del centro si fuera necesario durante la salida al entorno. También se promueve la participación activa de los infantes como agentes principales del aprendizaje.

En cuanto a los recursos materiales, se utilizan materiales fungibles (cartulinas, rotuladores, pegamento, tijeras), materiales reciclados, plantillas del tablero, dados, fichas, tarjetas elaboradas por el alumnado y recursos del entorno real del pueblo como elemento educativo.

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

Se aplican los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples formas de implicación, representación y expresión. Se adaptan las tareas a los diferentes ritmos y niveles de desarrollo, permitiendo distintos grados de participación en la creación del juego. Se utilizan apoyos visuales, modelado, trabajo cooperativo y lenguaje sencillo para facilitar la comprensión. Además, se fomenta la inclusión de todo el alumnado, garantizando la participación activa de cada uno, respetando sus necesidades individuales y favoreciendo la cooperación y el apoyo entre iguales.

5.14. Sistema de Evaluación

La evaluación será global, continua y formativa, centrada en el proceso de aprendizaje más que en el resultado final. Se llevará a cabo principalmente mediante la observación directa sistemática durante todas las sesiones, utilizando instrumentos como listas de control, escalas de observación y registros anecdóticos. Se valorará la participación, la cooperación, la creatividad, la comprensión del entorno y la implicación en la creación del juego. También se incorporará una evaluación final en asamblea, adaptada a la etapa infantil, donde los infantes expresarán de forma oral o mediante imágenes lo que han aprendido y cómo han vivido el proyecto.

5.14.1. Criterios de evaluación

Según el Article 53.1. del Decret 21/2023 de la Llei 12/2009, los criterios de evaluación que se establecen son todas las descritas en el Anexo 1. A continuación, en la tabla 13 se muestran los criterios de evaluación de esta propuesta.

Tabla 13. *Criterios de evaluación*

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Identificar los principales espacios y servicios del entorno cercano - Expresar ideas, experiencias y conocimientos de forma oral y comprensible - Formular preguntas y respuestas relacionadas con situaciones del entorno - Desarrollar habilidades básicas de pensamiento lógico a partir de situaciones cotidianas - Recordar información relevante sobre los espacios trabajados - Representar acciones y situaciones mediante la expresión corporal - Participar activamente en actividades grupales de carácter cooperativo - Respetar normas básicas de convivencia, turnos de palabra y acuerdos - Colaborar en la creación de materiales de juego (tablero y tarjetas) - Tomar decisiones de forma conjunta en el desarrollo del juego - Mostrar interés y motivación hacia el aprendizaje a través del juego	- Eje 2. CE1. Participar en situaciones de comunicación y relación con los demás utilizando diferentes lenguajes y formas de expresión - Eje 2. CE2. Expresar y representar ideas, vivencias, emociones y conocimientos utilizando diferentes lenguajes y formas de representación - Eje 3. CE1. Explorar y reconocer elementos y situaciones del entorno próximo mostrando curiosidad, interés e iniciativa - Eje 4. CE1. Establecer interacciones sociales positivas, cooperando y participando activamente en las propuestas y actividades grupales - Eje 1. CE2. Participar en situaciones de aprendizaje compartidas iniciándose en la planificación, organización y creación colectiva	- Participar activamente en situaciones de conversación, juego y aprendizaje compartido mostrando interés e iniciativa - Explorar, observar y reconocer elementos y espacios del entorno próximo relacionándolos con experiencias propias - Expresar ideas, emociones, intereses y conocimientos utilizando diferentes lenguajes y formas de representación - Participar en actividades grupales cooperando con los demás y respetando normas y acuerdos básicos de convivencia - Mostrar progresiva autonomía en la utilización de materiales, recursos y espacios durante las actividades - Participar en propuestas de creación colectiva aportando ideas e iniciativas propias
SABERES BÁSICOS		COMPETENCIAS CLAVE
- Observación y exploración de los elementos físicos, naturales, sociales y culturales del entorno cercano - Participación en conversaciones y situaciones comunicativas utilizando diferentes lenguajes - Expresión de emociones, vivencias, intereses y conocimientos mediante el lenguaje oral y otros lenguajes expresivos - Relaciones de convivencia, cooperación y ayuda en situaciones de juego y actividades compartidas - Iniciación en estrategias de planificación, organización y resolución de situaciones cotidianas y retos compartidos - Uso de materiales, herramientas y recursos para la representación y creación colectiva		- CCL - CPSAA - CC - CE - CCEC

• Comprensión y progresiva incorporación de normas de convivencia y juego • Participación activa en propuestas de exploración, creación y descubrimiento del entorno • Valoración de las producciones propias y colectivas y del proceso realizado	
--	--

Fuente: elaboración propia basada en Decret 21/2023

5.14.2. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación usados en el proyecto son los descritos en la siguiente tabla.

Tabla 14. *Instrumentos de evaluación y evidencias de aprendizaje*

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIPO DE EVIDENCIA
Observación directa	Participación en actividades y juegos cooperativos
Lista de cotejo	Respeto de normas, turnos y acuerdos grupales
Escala de observación	Nivel de autonomía, cooperación y comunicación oral
Registro anecdótico	Interacciones, resolución de conflictos y actitudes
Rúbrica (Sesión 8) (Anexo 2)	Proceso de creación del juego y trabajo cooperativo
Producciones del alumnado	Tablero, tarjetas, dibujos y materiales creados
Asamblea final	Expresión oral de aprendizajes, emociones y valoración del proyecto
Documentación pedagógica	Fotografías y evidencias del proceso de aprendizaje

Fuente: elaboración propia

6. Conclusiones

El presente TFG ha permitido diseñar una situación de aprendizaje basada en la creación de un juego de mesa cooperativo sobre el entorno cercano del alumnado de Educación Infantil. A través de esta propuesta, se ha podido comprobar la importancia de desarrollar experiencias educativas activas, significativas y contextualizadas que sitúen al infante como protagonista de su propio aprendizaje.

En relación con el objetivo general planteado, este se ha alcanzado satisfactoriamente mediante la elaboración de una propuesta didáctica coherente con el currículo de Educación Infantil de Cataluña y fundamentada en el juego cooperativo, la exploración del entorno y el aprendizaje significativo. Asimismo, los objetivos específicos también se han cumplido, ya que las actividades diseñadas favorecen el conocimiento del entorno próximo, la comunicación oral, la creatividad, el trabajo cooperativo y la participación activa del alumnado.

La propuesta ha permitido reflexionar sobre el valor educativo del juego como herramienta fundamental en Educación Infantil. A través de la creación colectiva del juego, los infantes pueden desarrollar habilidades sociales, emocionales y comunicativas, además de aprender de forma motivadora y funcional. Del mismo modo, trabajar a partir del entorno cercano favorece la conexión entre la escuela y la realidad cotidiana del alumnado, promoviendo aprendizajes más significativos y próximos a sus experiencias.

Otro aspecto relevante ha sido la incorporación de medidas inclusivas y principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo diferentes formas de participación y expresión para atender a la diversidad del aula. Esto ha permitido plantear una propuesta flexible y accesible que busca garantizar la participación de todo el alumnado.

Entre las principales aportaciones del trabajo destaca la demostración de que las metodologías activas y cooperativas pueden favorecer el desarrollo integral del alumnado desde edades tempranas. Además, este TFG ha permitido profundizar en el papel del docente como guía y acompañante del proceso educativo, fomentando espacios de aprendizaje participativos, creativos y respetuosos con los ritmos e intereses infantiles.

En conclusión, este trabajo pone de manifiesto la importancia de ofrecer alternativas activas, manipulativas y cooperativas frente al uso excesivo de las pantallas en la infancia. A través del juego cooperativo, la exploración del entorno y la interacción social, se favorecen aprendizajes significativos de los infantes desde una perspectiva lúdica e inclusiva.

7. Consideraciones finales

La realización de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto para mí una experiencia muy importante tanto a nivel académico como personal. Este proceso me ha permitido integrar muchos de los conocimientos adquiridos durante la carrera y aplicarlos en el diseño de una propuesta educativa real y contextualizada. Además, me ha ayudado a reflexionar sobre la importancia de ofrecer experiencias de aprendizaje activas, significativas e inclusivas en la etapa de Educación Infantil.

A lo largo del trabajo, he podido comprender mejor el papel del docente como guía y acompañante del aprendizaje, más allá de la simple transmisión de contenidos. Considero que el maestro o maestra debe crear espacios seguros, motivadores y participativos donde el alumnado pueda expresarse, explorar y aprender de forma autónoma y cooperativa. En este sentido, el proyecto me ha permitido reafirmar la importancia del juego como herramienta educativa fundamental para favorecer el desarrollo integral de los infantes.

Asimismo, la elaboración de este TFG me ha ayudado a reflexionar sobre la necesidad de atender a la diversidad presente en el aula y de diseñar propuestas flexibles que permitan la participación de todo el alumnado. Esto me ha hecho tomar mayor conciencia sobre el tipo de docente que quiero llegar a ser: una maestra cercana, inclusiva, creativa y respetuosa con los diferentes ritmos y necesidades infantiles.

A nivel personal, también ha supuesto un reto que me ha permitido desarrollar capacidades de organización, planificación y autonomía. Además, una de mis intenciones iniciales era poder implementar este proyecto durante las prácticas académicas que estoy realizando actualmente, ya que consideraba que podía ser una propuesta muy enriquecedora para el alumnado. Sin embargo, finalmente no ha sido posible llevarlo a la práctica debido a diferentes problemas de logística y organización con el centro. Aun así, el proceso de diseño y planificación me ha permitido reflexionar sobre cómo adaptar propuestas educativas reales al contexto escolar y me ha ayudado a ganar confianza en mí misma y en mis futuras capacidades profesionales.

Finalmente, este trabajo representa el cierre de una etapa muy importante de mi formación y el inicio de una nueva etapa profesional. Afronto el futuro con motivación e ilusión, con ganas de seguir aprendiendo y creciendo dentro del ámbito educativo, intentando siempre ofrecer propuestas que favorezcan el bienestar, la participación y el aprendizaje significativo.

8. Referencias Bibliográficas

- Anderson-McNamee, J., & Bailey, S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. <https://surl.li/vlvdhi>
- Aprendizaje, C. (2021). *Aprendiendo juntos y solos. Perspectivas pioneras en aprendizaje cooperativo: Teoría, investigación y práctica en el aula para diversos enfoques del aprendizaje colaborativo*, 44. <https://surl.lt/udmmku>
- Asociación Española de Pediatría. (2022). *Recomendaciones sobre el uso de pantallas en la infancia*. <https://surl.li/gkpymo>
- Barahona, C. M. A., & Paiz, R. E. C. (2024). *Explorando la eficacia de la gamificación en el proceso de aprendizaje infantil: un enfoque multidisciplinario*. Nexus Research Journal, 3(2), 5–16. <https://surl.li/eishrg>
- Bruner, J. (1985). *El habla infantil: Aprendiendo a usar el lenguaje. Enseñanza y terapia del lenguaje infantil*, 1 (1), 111-114. <https://surl.li/fiuyec>
- Díaz, M. D. (2007). *La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil*. Psicología Educativa. Revista de los Psicólogos de la Educación, 13(2), 133–149. <https://surl.lt/vrvdgg>
- de Cataluña, D. D. E. (2017). Decreto 150/2017 de 17 de octubre, de la atención educativa al alumnado en el marco de un sistema educativo inclusivo. La Administración al Día. <https://sl1nk.com/0jsmgd7>
- Espitia, J. D. C. B., Loaiza, E. E. M., & Carrasco, F. C. (2020). *Factores que potencian la autorregulación y el aprendizaje significativo en Primera Infancia*. Nodos y Nudos, 6(48). <https://surl.lu/caxrte>
- Gallardo, L. S. D., Velez, E. A. B., & Bedón, L. M. G. (2023). *Potenciando el aprendizaje significativo en educación inicial a través de la neuroeducación*. Revista UNO, 3(5), 15–25. <https://surl.lt/sjshps>
- García, M. V. M., & Asencio, E. N. (2021). *Influencia de la metodología constructivista sobre la motivación en la etapa de educación infantil*. Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1(1), 373–380. <https://surl.li/lyikve>

- García, P. S. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Voces de la Educación. <https://surl.li/arumqx>
- García, T. A. (2009). *El juego en educación infantil*. Revista digital Innovación y Experiencias Educativas, 16, 1–9. <https://surl.lu/miqpev>
- García-Cuenca, A. (2012). *Metodologías constructivistas en las aulas de Educación Infantil* (Trabajo de fin de grado). <https://surl.li/vfuzzy>
- Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá, Colombia. <https://surl.li/ebmhhr>
- Gómez, A. M. G. (2009). *La importancia del juego y desarrollo en educación infantil*. Cuadernos de Educación y Desarrollo, (10). <https://surl.li/qzwkod>
- Gómez, B. J. M. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–294. <https://surl.li/mgeckj>
- Gómez Salas, F. (1998). *La importancia del entorno social en el desarrollo curricular del segundo ciclo de Educación Infantil* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. <https://surl.li/umtitg>
- Herrera Linares, L. Á. (2017). *El juego como herramienta de aprendizaje en la Educación Infantil*. <https://surl.li/rofccq>
- Jiménez, V. (2012). *Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil* (Trabajo de fin de grado). <https://n9.cl/0hibd>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://n9.cl/svi0>
- Manzano, M. A. R. T. A. (2019). *El aprendizaje cooperativo en Educación Infantil*. Revista Digital Docente, 4(13), 11–16. <https://n9.cl/l3kcr>
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata. <https://surl.lu/otkswl>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Directrices sobre actividad física, sedentarismo y sueño para niños menores de 5 años*. Organización Mundial de la Salud. <https://surl.li/bdcbpp>
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge. <https://n9.cl/dd0jr>

- Pujades, L. G., & Renau, M. A. (2021). *El entorno cercano como realidad de aprendizaje interdisciplinar: una propuesta de intervención educativa en educación infantil*. Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad, (92), 9. <https://n9.cl/593th>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 28, de 2 de febrero de 2022. <https://n9.cl/o7gjk>
- Tejero Rodríguez, J. C. (2022). *Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil: el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. <https://n9.cl/ix4ul>
- Urbón Domínguez, H. (2024). *La importancia de conocer el entorno natural más cercano en las primeras edades*. <https://n9.cl/zw443f>
- Vygotsky, LS, y Cole, M. (1978). *La mente en la sociedad: Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press. <https://n9.cl/31ozmr>
- Zabala, A. (2000). *La práctica educativa: cómo enseñar*. Graó. <https://l1nq.com/iaaa35v>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Pasek, K. H., ... & Whitebread, D. (2017). Learning through play: A review of the evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 18(1), 1–35. <https://n9.cl/4k3hf>

9. Anexos

ANEXO 1

Competencias Clave

- Competencia en comunicación lingüística: Desarrollo de la capacidad de expresar e interpretar conceptos y sentimientos de forma oral y escrita.
- Competencia plurilingüe: Inicio del contacto con lenguas y culturas distintas a la familiar para fomentar el respeto a la diversidad y el enriquecimiento del repertorio lingüístico.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: Iniciación en el razonamiento matemático y el pensamiento científico mediante el juego, la experimentación y la indagación.
- Competencia digital: Iniciación en el uso saludable y responsable de herramientas digitales para el aprendizaje y la comunicación (especialmente en el segundo ciclo).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: Reconocimiento de las propias emociones, desarrollo de la autonomía y establecimiento de relaciones afectivas seguras.
- Competencia ciudadana: Aprendizaje de actitudes basadas en valores de respeto, equidad y convivencia democrática.
- Competencia en pensamiento creativo: Uso de la curiosidad, la iniciativa y la imaginación para indagar y crear a través del juego.
- Competencia en conciencia y expresión culturales: Conocimiento y valoración de diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

EJE 1: Un niño o niña que crece con autonomía y confianza

Competencia específica 1: Progresar en el conocimiento y el dominio del cuerpo, en el movimiento y la coordinación, dándose cuenta de sus posibilidades y limitaciones de expresión y de equilibrio emocional.

- Criterios de evaluación:
 - Progresar en el conocimiento del propio cuerpo y en la adquisición de estrategias de equilibrio emocional.

- Manifestar control y coordinación de los movimientos en las actividades de la vida diaria y de juego.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Exploración y conocimiento global y segmentario del cuerpo, de las características individuales y de los cambios físicos; Dominio progresivo de las habilidades motrices básicas: saltar, girar, respirar, manipular objetos, desplazarse, trepar y hacer equilibrios.
 - Segundo ciclo: Control y consciencia corporal; Dominio activo del tono muscular y la postura; Experimentación manipulativa y dominio progresivo de la psicomotricidad fina e inicio del desarrollo grafomotor.

Competencia específica 2: Lograr seguridad afectiva y bienestar emocional, formándose una autoimagen y una imagen positivas de los demás.

- Criterios de evaluación:
 - Manifestar seguridad afectiva y confianza en las propias capacidades en situaciones de juego y vida cotidiana.
 - Identificar y expresar las propias emociones y sentimientos, y empezar a aceptar los de los demás.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Vivencia y expresión de emociones, sentimientos y sensaciones; Disposición para establecer relaciones afectivas positivas.
 - Segundo ciclo: Desarrollo de estrategias de seguridad afectiva y emocional; Sentimiento de pertenencia al grupo en proyectos compartidos; Expresión de relaciones afectivas sabiendo pedir y aceptar ayuda.

Competencia específica 3: Adquirir autonomía en situaciones cotidianas, resolviendo y superando nuevos retos de forma creativa, para actuar con seguridad y eficacia.

- Criterios de evaluación:
 - Mostrar iniciativa y autonomía en la resolución de tareas habituales y de nuevos retos.
 - Organizar el espacio y el tiempo de forma progresivamente autónoma en situaciones de la vida diaria.

- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Orientación autónoma en los espacios habituales e inicio en el uso de términos relativos al espacio (aquí, allá, dentro, fuera); Orientación en secuencias temporales de la vida diaria.
 - Segundo ciclo: Utilización de nociones temporales y espaciales básicas en relación con el cuerpo y los objetos; Comprensión progresiva de la idea del paso del tiempo (días, semanas, meses, estaciones, fiestas populares).

Competencia específica 4: Progresar en la adquisición de normas y hábitos saludables y ecosocialmente responsables, ganando confianza en sus posibilidades para construir su identidad.

- Criterios de evaluación:
 - Incorporar estrategias y hábitos saludables relacionados con el cuidado personal y del entorno con iniciativa.
 - Comprender la necesidad de acuerdos y normas en contextos de juego y convivencia.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Participación en acciones cotidianas de alimentación e higiene; Vivencia de las propias necesidades, preferencias e intereses.
 - Segundo ciclo: Incorporación progresiva de hábitos de salud y bienestar; Consumo responsable y sostenible a partir de situaciones cercanas.

EJE 2: Un niño o niña que se comunica con diferentes lenguajes

Competencia específica 1: Participar en situaciones comunicativas de forma activa para interactuar con el entorno y las personas, con una actitud de respeto y escucha.

- Criterios de evaluación:
 - Participar en conversaciones compartiendo descubrimientos, hipótesis y sentimientos.
 - Utilizar la lengua oral para mostrar acuerdos, desacuerdos y resolver conflictos.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Iniciación en la comunicación oral y escucha activa; Interés progresivo por textos literarios infantiles orales y escritos.

- Segundo ciclo: Descubrimiento del uso social de la lectura y la escritura; Uso significativo de estrategias para aproximarse a la lectura: formulación de hipótesis e identificación de palabras significativas.

Competencia específica 2: Expresarse de manera comprensible, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando sus posibilidades.

- Criterios de evaluación:
 - Interpretar y crear manifestaciones artísticas individuales y colectivas utilizando diferentes instrumentos y técnicas.
 - Experimentar con las posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Exploración libre del gesto y el movimiento en el espacio; Exploración de posibilidades sonoras y visuales a través de elementos del entorno.
 - Segundo ciclo: Iniciación al desarrollo del trazo y de la grafía; Uso saludable y responsable de aplicaciones y herramientas digitales para la creación y el aprendizaje.

EJE 3: Un niño o niña que descubre el entorno con curiosidad

Competencia específica 1: Observar y reconocer características de materiales y elementos mediante la experimentación y manipulación sensorial.

- Criterios de evaluación:
 - Establecer relaciones entre elementos, diferenciando cualidades o atributos y captando patrones.
 - Observar y comprender las manifestaciones de algunos fenómenos naturales básicos.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Identificación de cualidades sensoriales de los objetos (color, forma, tamaño); Curiosidad e interés por la exploración de elementos naturales.

- Segundo ciclo: Propiedades de los materiales y objetos en situaciones de experimentación; Formulación de hipótesis, anticipación y comprobación de resultados.

Competencia específica 2: Desarrollar habilidades de razonamiento matemático y pensamiento científico para resolver retos complejos de forma creativa.

- Criterios de evaluación:
 - Utilizar estrategias y formas propias de razonar para resolver un reto y explicar el proceso.
 - Construir la noción de cantidad a partir de situaciones contextualizadas y significativas.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Iniciación a la comprensión del uso del lenguaje matemático (mucho/poco, largo/corto).
 - Segundo ciclo: Reconocimiento de números en situaciones cotidianas (cantidad, orden, situación); Iniciación al pensamiento computacional y la programación básica.

EJE 4: Un niño o niña que forma parte de la diversidad del mundo

Competencia específica 1: Avanzar en la relación con los demás en condiciones de igualdad, creando vínculos, para construir la propia identidad basada en valores democráticos.

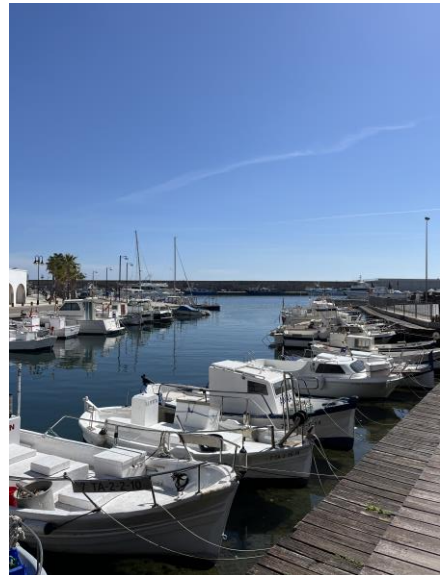
- Criterios de evaluación:
 - Utilizar estrategias de ayuda mutua y colaboración en proyectos compartidos.
 - Participar en juegos respetando las normas y las diferencias individuales.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Establecimiento de vínculos afectivos con adultos y otros niños; Colaboración y ayuda mutua en la vida cotidiana.
 - Segundo ciclo: Reconocimiento de grupos sociales cercanos y sentimiento de pertenencia; Conocimiento de las celebraciones, costumbres y tradiciones de Cataluña y el entorno.

Competencia específica 2: Apreciar el entorno social y cultural cercano mostrando interés y respeto por convivir en la diversidad.

- Criterios de evaluación:
 - Observar la diversidad de costumbres, lenguas y procedencias, aceptándola como forma de aprendizaje.
 - Identificar y rechazar estereotipos o prejuicios con el acompañamiento del adulto.
- Saberes básicos:
 - Primer ciclo: Comprensión progresiva de las costumbres y estilos de vida referidos a la propia cultura.
 - Segundo ciclo: Conocimiento de la realidad lingüística del aula y el entorno; Adopción de actitudes positivas y de respeto hacia todas las lenguas.

ANEXO 2

Figura 6. *Imágenes de lugares del pueblo*



Fuente: elaboración propia



ANEXO 3

Figura 7. Normas de la salida



ANEXO 4

Figura 8. Preguntas de las tarjetas del juego

 LLENGUATGE	 PENSAMENT I Lògica	 MEMÒRIA	 EXPRESSIÓ CORPORAL	 COOPERACIÓ I EMOCIONS
1 NOMENA 3 COSES QUE ES PODEN COMPRAR AL MERCAT.	1 QUÈ SIGNIFICA CADA COLOR DEL SEMÀFOR?	1 RECORDA 3 LLOCS PELS QUALS HEM PASSAT.	1 IMITA COM JUGUES AL PARC.	1 DECIDIU JUNTS QUIN ÉS EL VOSTRE LLOC PREFERIT DEL POBLE I PER QUÈ.
2 EXPLICA QUÈ FAS A L'ESCOLA EN UN DIA.	2 PER QUÈ ÉS IMPORTANT CUIDAR ELS ESPAIS DEL POBLE?	2 QUINES FESTES DEL POBLE CONEIXES?	2 FES EL GEST D'ALEGRIA, DE POR O D'ENFADO.	2 DIGUEU ALGUNA COSA QUE US AGRADA DELS VOSTRES COMPANYYS.
3 QUÈ FA UN POLICIA PER AJUDAR-NOS?	3 QUÈ PASSARIA SI NO HI HAGUÉS HOSPITALS?	3 RECORDA 2 NORMES QUE HEM DE COMPLIR QUAN JUGUEM.	3 INVENTA UN BALL I ENSENYA'L ALS ALTRES.	3 AJUDA ALGUN COMPANYY A FER EL REpte.
4 NOMENA 2 LLOCS DEL POBLE QUE T'AGRADIN.	4 QUIN LLOC DEL POBLE CREUS QUE ÉS MÉS ANTIC? PER QUÈ?	4 QUÈ HAS APRÈS AVUI?	4 CAMINA COM UN ANIMAL PEL CARRER.	4 QUÈ PODEM FER JUNTS PER TENIR CURA DEL NOSTRE POBLE?
5 EXPLICA UNA FESTA DEL POBLE QUE CONEIXIS.	5 COM PODEM FER QUE EL NOSTRE POBLE SIGUI MÉS NET?	5 QUÈ VAM FER ABANS D'AQUEST JOC?	5 FES COM SI ESTIGUESSIS A LA BIBLIOTECA EN SILENCI.	5 QUÈ PODEM FER PER CUIDAR EL POBLE I EL PLANETA?
6 QUINS SERVEIS TÉ L'HOSPITAL?	6 QUÈ PASSARIA SI NO HI HAGUÉS BIBLIOTEQUES?	6 RECORDA TRES SERVEIS QUE HI HA AL POBLE.	6 IMITA COM TREBALLA UN METGE O UNA METGESSA.	6 COMPARTEIX UNA IDEA PER MILLORAR EL NOSTRE POBLE.
7 QUINS LLIBRES T'AGRADEN MÉS I PER QUÈ?	7 PER QUÈ ÉS IMPORTANT RECICLAR?	7 QUINS AMICS O COMPANYYS HAN PARTICIPAT AL JOC?	7 FES EL GEST DE DEMANAR AJUDA I EL DE DONAR-LA.	7 QUIN ÉS UN PROBLEMA DEL POBLE? COM EL PODRÍEM SOLUCIONAR JUNTS?
8 COM PODEM CUIDAR LA BIBLIOTECA?	8 QUIN TRANSPORT ÉS MÉS SOSTENIBLE? PER QUÈ?	8 RECORDA UN DETALL D'ALGUN LLOC DEL POBLE.	8 MOU-TE COM SI ANESSIS AMB BICICLETA PEL POBLE.	8 FELICITEU UN COMPANYY PER ALGUNA COSA QUE HAGI FET BÉ.
9 EXPLICA QUÈ ÉS UNA FARMÀCIA I PER A QUÈ SERVEIX.	9 QUÈ PODEM FER PER ESTALVIAR AIGUA AL POBLE?	9 QUÈ RECORDES QUE VAM DIR SOBRE CUIDAR EL POBLE?	9 REPRESENTA AMB EL COS UNA FESTA DEL POBLE.	9 COM PODEM AJUDAR ALGÚ QUE ESTÀ TRIST O ENFADAT?
10 QUÈ FARIES SI TINGUESSIS UN DIA LLUIRE AL POBLE?	10 COM PODEM AJUDAR LES PERSONES GRANS DEL POBLE?	10 QUINA ÉS LA TEVA PART PREFERIDA DEL POBLE?	10 FES EL GEST D'AGRAÏMENT A ALGÚ QUE T'HA AJUDAT.	10 PENSEU EN UNA ACCIÓ QUE PODEM FER TOTS JUNTS PER ALS ALTRES.

Fuente: elaboración propia con IA

ANEXO 5

Figura 9. Tablero del juego



Fuente: elaboración propia con IA

ANEXO 6

Figura 10. Normas de nuestro juego



Fuente: elaboración propia con IA

ANEXO 7

Tabla 15. Rúbrica de evaluación Sesión 8 “Jugamos y evaluamos nuestro proyecto”

RÚBRICA DE EVALUACIÓN SESIÓN 8 “JUGAMOS Y EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO”				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVEL 1. INICIAL	NIVEL 2. EN PROCESO	NIVEL 3. ADECUADO	NIVEL 4. EXCELENTE
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO COOPERATIVO	Participa con mucha ayuda y muestra poco interés	Participa de forma puntual, pero necesita apoyo frecuente	Participa activamente respetando la dinámica del juego	Participa con entusiasmo, iniciativa y ayuda a los demás
RESPETA NORMAS, TURNOS Y ACUERDOS GRUPALES	Le cuesta respetar normas y turnos	Respeto algunas normas con ayuda del adulto	Respeto normas y turnos de manera adecuada	Respeto y recuerda las normas ayudando al grupo a cumplirlas
EXPRESA ORALMENTE OPINIONES Y APRENDIZAJES	Tiene dificultades para expresar ideas o emociones	Expresa algunas opiniones con apoyo	Expresa de forma clara lo que ha aprendido y sentido	Expresa reflexiones elaboradas mostrando seguridad y participación
COOPERA Y MANTIENE RELACIONES POSITIVAS CON EL GRUPO	Presenta dificultades para cooperar o compartir	Coopera ocasionalmente con ayuda	Coopera y mantiene relaciones positivas durante la actividad	Coopera constantemente mostrando empatía, respeto y ayuda hacia los demás
VALORA EL TRABAJO REALIZADO INDIVIDUAL Y COLECTIVAMENTE	Muestra poco interés por valorar el trabajo realizado	Reconoce algunos aspectos positivos con ayuda	Valora de forma positiva el trabajo propio y grupal	Reflexiona y valora críticamente el proceso y el resultado final del proyecto

Fuente: elaboración propia