

Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

**Beneficios del aprendizaje a través del  
juego, la experimentación y la  
manipulación**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Goizalde Uriarte Urzelai
Tipo de trabajo:	Proyecto didáctico
Área:	Didáctica General, Práctica Docente y Organización de centros
Director:	Federico Salvador Pérez
Fecha:	1 de julio de 2021

## Resumen

Mediante este proyecto didáctico se pretende mostrar los beneficios que tiene el aprendizaje a través del juego, la experimentación y la manipulación en Educación Infantil a través de una metodología exenta de fichas, en la que los alumnos son los protagonistas y el adulto da un paso atrás. En un primer momento se verá qué es el juego y cuáles son sus características, así como la importancia y los beneficios que este tienen para la asimilación de los aprendizajes en edades tempranas. A continuación, se dará paso al proyecto de intervención educativa que, en este caso, se basará en la novela *“La vuelta al mundo en 80 días”* de Julio Verne. En él se verán con detalle varias actividades basadas en juegos, manipulación y experimentación, todas adecuadas para el alumnado del segundo ciclo de Infantil. Por último, se verá una reflexión personal sobre el trabajo en cuestión, ahondando en cuestiones más personales sobre este.

**Palabras clave:** educación infantil, juego, manipulación, aprendizaje significativo, beneficios.

## Índice de contenidos

1. Introducción.....	5
2. Objetivos del trabajo .....	6
2.1. General .....	6
2.2. Específicos .....	6
3. Marco Teórico.....	7
3.1. ¿Qué es el juego? Definición y características .....	7
3.2. La importancia del juego y sus beneficios en Educación Infantil .....	9
3.3. Factores que obstaculizan la implementación del juego en el aula.....	12
3.4. ¿Se deben buscar objetivos académicos u objetivos intelectuales?.....	13
3.5. Experimentación, manipulación y nuevas formas de trabajo en el aula .....	14
4. Contextualización .....	15
4.1. Características del entorno.....	15
4.2. Descripción del centro .....	15
4.3. Características del alumnado .....	16
5. Proyecto de intervención educativa.....	17
5.1. Introducción.....	17
5.2. Justificación .....	17
5.3. Referencias legislativas.....	17
5.4. Objetivos del proyecto .....	17
5.5. Contenidos que se abordan.....	18
5.6. Metodología .....	20
5.7. Actividades.....	20
5.8. Planificación temporal y cronograma.....	32
5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje .....	33
5.10. Sistema de Evaluación .....	33
5.10.1. Criterios de evaluación .....	34
5.10.2. Instrumentos de evaluación .....	35
6. Conclusiones.....	36
7. Consideraciones finales .....	38
8. Referencias Bibliográficas.....	39
9. Anexos .....	42

## Índice de tablas

Tabla 1. Factores que obstaculizan la implementación del juego en el aula .....	12
Tabla 2. Contenidos específicos del segundo ciclo de Educación Infantil.....	19
Tabla 3. Actividad 1. ¿Qué vamos a trabajar?.....	21
Tabla 4. Actividad 2. Phileas Fogg. ....	21
Tabla 5. Actividad 3. ¡Preparamos nuestro viaje! .....	22
Tabla 6. Actividad 4. Mapamundi.....	22
Tabla 7. Actividad 5. London .....	23
Tabla 8. Actividad 6. Conducimos por la izquierda .....	24
Tabla 9. Actividad 7. Cricket .....	24
Tabla 10. Actividad 8. مصر (Miṣr).....	25
Tabla 11. Actividad 9. Sarcófagos y momias .....	25
Tabla 12. Actividad 10. Jeroglíficos.....	26
Tabla 13. Actividad 11. भारत (Bharat) .....	26
Tabla 14. Actividad 12. Holi .....	27
Tabla 15. Actividad 13. 中国 (Zhōngguó) .....	28
Tabla 16. Actividad 14. Comemos con palillos chinos.....	28
Tabla 17. Actividad 15. ¡Kung Fu!.....	29
Tabla 18. Actividad 16. 日本 (Nihon) .....	29
Tabla 19. Actividad 17. Origami.....	30
Tabla 20. Actividad 18. Sushi dulce .....	30
Tabla 21. Actividad 19. United States of America .....	31
Tabla 22. Actividad 20. 4 <sup>th</sup> of July.....	31
Tabla 23. Cronograma .....	32
Tabla 24. Criterios de evaluación .....	34
Tabla 25. Correlación entre evaluación, objetivos, resultados de aprendizaje y actividades ..	35

## Índice de Figuras

Figura 1: plano del aula. Elaboración propia.....	20
---	----

## 1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado surge a raíz de observar durante el Prácticum II la ausencia de aprendizaje a través del juego en el aula. Es indiscutible que a edades tan tempranas el juego es vital para afrontar un aprendizaje más significativo, por lo tanto, someter a los niños a un aprendizaje constante a través de fichas no suele ser tan llamativo y placentero para ellos, ya que no asimilan de la misma manera lo que se les quiere enseñar y no les ayuda a desarrollar sus capacidades.

Con este trabajo lo que se pretende demostrar es que no solo disfrutan mucho más mediante una metodología que les permita jugar, manipular y experimentar, sino que la manera de interiorizar todos estos aprendizajes es mucho más útil a la hora de llevarlos a la práctica en su día a día. Serán más capaces de identificar el parentesco que les une con sus familiares y el que les une a ellos (padre, madre, hijo...), por ejemplo, si pueden llevar fotos al aula para crear un árbol genealógico en lugar de ver en una hoja un dibujo con diferentes personas que para ellos no significan nada y que en muchas ocasiones son caricaturas.

A lo largo de este trabajo se plasmará qué es el juego según diferentes autores y cuáles son las características más comunes de este. De igual manera se verá su importancia durante las primeras edades de los niños y los beneficios que este entabla a la hora de desarrollar a través de él diferentes capacidades.

Por otra parte, se analizarán algunos de los obstáculos a la hora de implantar el juego en las aulas, ya que no es un trabajo sencillo y los docentes se encuentran con varias trabas a la hora de hacerlo, ya sea por causas externas o por falta de conocimientos.

Se explicarán algunos de los tipos de juegos más comunes en la etapa de Infantil, ya que son con los que más disfrutan a esas edades.

El mayor objetivo de este trabajo pretende ser el de demostrar por qué es más beneficioso para los niños el aprendizaje basado en el juego y la manipulación dentro de las aulas de Infantil, por lo que se proporcionarán actividades para llevar a cabo en un aula de cinco años.

## 2. Objetivos del trabajo

### 2.1. General

- Demostrar los beneficios del aprendizaje a través de una metodología que les permita jugar, manipular y experimentar.

### 2.2. Específicos

- Exponer qué es el juego y sus características.
- Hacer hincapié en la importancia que tiene el juego a la hora de asimilar nuevos aprendizajes.
- Abordar cuáles son los factores que obstaculizan la implementación del juego en el aula.
- Diferenciar entre objetivos académicos y objetivos intelectuales.
- Dar a conocer nuevas formas de trabajo en el aula.

### 3. Marco Teórico

A continuación, se presenta el marco teórico de este trabajo, exponiendo en él qué es y cuáles son las características del juego según diferentes autores, al igual que su importancia en Educación Infantil y qué tipo de juegos se pueden encontrar.

#### 3.1. ¿Qué es el juego? Definición y características

Si se busca la palabra “juego” en el diccionario, se verá que salen diversas definiciones: “acción y efecto de jugar por entretenimiento” o “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (RAE). Sin embargo, el juego es un concepto mucho más complicado de definir, ya que muchos autores, al intentar definirlo en sus propias teorías, se han centrado en diferentes aspectos de su realidad.

Johan Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, elaboró una definición indicando que el juego es una actividad libre que se desarrolla dentro de sus propios límites de tiempo y de espacio, se lleva a cabo mediante reglas fijas y absorbe al jugador intensa y completamente (Huizinga, 1938, mencionado por Gray, 2013).

Por su parte, Vygotsky (1978) calificó el juego infantil como una actividad deseada por el niño que siempre involucra una situación imaginaria y reglas. Estas reglas están en las mentes de los jugadores y se pueden establecer o no antes de comenzar la acción. Según él, el juego es el medio a través del cual los niños aprenden a acatar las reglas socialmente acordadas, al igual que aprenden a controlar sus impulsos.

Rubin, Fein y Vandenberg (1983) sugirieron que, al unir las siguientes características, se definía el juego, siendo este algo que está intrínsecamente motivado, es espontáneo y está libre de sanciones externas y con objetivos autoimpuestos. Debido a esto, es distinto al comportamiento exploratorio, ya que los niños no se preguntan “¿qué es este objeto y qué hago con él?”, sino “¿qué puedo hacer con este objeto?”. No es una interpretación estricta de una actividad o de un comportamiento al que se asemeja, sino que consiste en actividades que se pueden clasificar como simulación, pues está libre de normas impuestas de manera externa e implica un compromiso activo.

En su libro *Juega*, Brown (2009) tampoco habla de una definición concreta en cuanto al juego se refiere, pero indica que algunas de sus propiedades son las siguientes: su fin es divertir, se

lleva a cabo de manera voluntaria, absorbe, ayuda a improvisar y entretiene, siendo algo que se desea constantemente. También se expone que el juego llena de vitalidad y de energía, aligerando las cargas personales.

Después de analizar varias teorías en las que se define el juego, Gray (2009) concluyó que las características que más se repetían entre los diferentes autores son las siguientes:

- El juego es autoelegido y autodirigido.

Ante todo, jugar es lo que cada individuo quiere hacer, los jugadores eligen tanto el jugar como el cómo jugar, y, la mayor libertad de esto es poder dejarlo cuando uno quiera. Esta libertad asegura que todos los jugadores están participando de manera voluntaria, que están haciendo lo que realmente quieren hacer sin ningún tipo de obligación.

- Está intrínsecamente motivado – los medios son más valorados que los fines.

Desde el punto de vista del jugador, es una actividad que se lleva a cabo por su propio placer más que por algún tipo de recompensa externa. El juego suele tener metas, pero se experimentan como parte integral de la actividad, no como la razón principal de esta.

- Es guiado por reglas mentales, pero estas dejan sitio a la creatividad.

A pesar de ser una actividad que se elige con total libertad, no es libre. El juego siempre consta de una estructura, y esa estructura deriva de las reglas que los jugadores tienen en mente. Estas reglas marcan unos límites dentro de los cuales se tienen que llevar a cabo las acciones, pero no dictan qué acciones, de ahí que dejen sitio a la creatividad.

- Es imaginativo.

Algo en lo que la mayoría de los autores coinciden, es en que el juego implica una separación mental, en mayor o menor medida, del mundo real que les rodea. Volviendo a Vygotsky (1978), este autor alega que, en la medida en que el juego tiene lugar en un mundo imaginario, las acciones de todos los jugadores deben guiarse por reglas que estén en mente de los participantes y no por impulsos.

- Se lleva a cabo en un estado de ánimo activo y alerta, pero relativamente relajado.

Al tener que seguir las reglas establecidas, los jugadores tienen que estar atentos, deben pensar en qué van a hacer en cada momento, pero a su vez, al no depender de una

recompensa externa o de tener que conseguir un fin en concreto, cuentan con la tranquilidad de poder experimentar las actividades de una manera relajada, sin presiones ni estrés.

### 3.2. La importancia del juego y sus beneficios en Educación Infantil

La Declaración de los Derechos del niño (1959) dice que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Por otra parte, el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño (1989) alega que “los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

En la Declaración mencionada en el primer párrafo, se puede observar que el juego se considera un derecho desde hace más de cincuenta años, por lo que no se debe cuestionar su importancia tanto dentro como fuera del aula. Las metodologías que se utilicen, al estar basadas en el juego, serán las más apropiadas a la hora de favorecer un aprendizaje significativo, ya que, a edades tan tempranas, el juego constituye la base de su día a día.

Autores como Piaget, Vygotsky o Brunner consideran el juego como una gran parte del desarrollo de los niños. Piaget (1965) alega que los procesos de aprendizaje se van desarrollando mediante la asimilación y la acomodación de la información que van recibiendo los niños. El juego y la imitación ayudan al desarrollo de la inteligencia, siendo el juego parte de la asimilación debido a que, durante la repetición de cierto hecho, se adapta y se acaba haciendo propio.

Este autor distingue dos tipos de juego de repetición; el que usa la repetición de una acción que ya es conocida para el niño, y el que la usa para conocer una acción que aún no se conoce. También relaciona el juego estrechamente con la manipulación y la exploración, al igual que lo asocia a la capacidad de representar escenas o simbolizarlas (Ferreira 2007, mencionado por Lacalle-Cortés, 2012).

Vygotsky (1966), por su parte, aborda el juego como un componente que progresa de forma natural y sociocultural, mediante este, el niño asimila su entorno, la cultura que pertenece a

este, los estilos sociales y los conocimientos. Mediante el juego, descubre el significado de todo lo que le rodea (Ferreira, 2007, mencionado por Lacalle-Cortés, 2012).

Desde otro punto de vista, Bruner (1986) opina que el juego es una oportunidad para poder trabajar las rutinas de conducta, es decir, a la vez que el niño está jugando, percibe ciertos contrastes que le sirven para seguir con el juego, lo que pertenece al aspecto social de cualquier aprendizaje (Ferreira, 2007, mencionado por Lacalle-Cortés, 2012).

Asimismo, Garaigordobil (2016) alega que el juego es la principal fuente de aprendizaje de los niños, ayudándoles a desarrollar y a potenciar sus capacidades mentales, sociales, motoras, afectivas y emocionales, así como también estimula sus ganas de aprender, de observar y de explorar su entorno. Todo esto se debe a que, como se ha mencionado, el juego es una actividad placentera, por lo que no se sienten obligados por nada ni por nadie a la hora de desarrollar todas estas capacidades, además, les permite seguir sus propios ritmos de aprendizaje.

Esta autora también indica que las capacidades anteriores se desarrollan con más eficacia a través del juego que mediante cualquier otra metodología. Cualquier juego que les presente nuevos o mayores retos será una nueva oportunidad de aprendizaje, haciendo que aprendan con una mayor facilidad, debido a que, como se ha expuesto en el párrafo anterior, se dedican con gran placer a estas actividades.

A continuación, se elaborará más a fondo la cuestión de cómo ayuda el juego en el desarrollo de las capacidades anteriormente mencionadas desde el punto de vista de la autora anterior en el libro *El juego en la primera infancia* (2016):

- Desarrollo intelectual

El niño aprende a través del juego al obtener nuevas experiencias, puede equivocarse y reestructurar la actividad para solucionar los problemas que le surjan. Se estimulan tanto el pensamiento como la creatividad, ya que este es un instrumento que ayuda a que estas capacidades se desarrollen de forma natural. Estimula la memoria, la atención y la imaginación y, gracias a esto, pueden aprender a discriminar entre fantasía y realidad, ayudando a desarrollar el pensamiento abstracto. Además, favorece el desarrollo del lenguaje, ya que, en la mayoría de los juegos sociales, es necesario no solo expresarse y comprender a los demás,

sino también entender las normas del juego. Mediante el juego descubre tanto su entorno como a sí mismo.

- Desarrollo social

Como se ha comentado en el punto anterior, el juego ayuda a comunicarse y a sociabilizar, es el instrumento que les ayuda a introducirse en la sociedad de la que forman parte. En los juegos de representación, los niños van descubriendo en qué consiste la vida social de los adultos que les rodean, así como las reglas con las que estas relaciones se rigen, aprendiendo así normas de comportamiento.

Por otro lado, mediante los juegos de reglas, también aprenden no solo a respetar esas reglas, sino que también ahondan en la responsabilidad y en la democracia. Por último, y gracias a los juegos cooperativos, los niños son capaces de intercambiar entre ellos mensajes positivos, dejando a un lado los negativos, ya que este tipo de juegos les ayudan a incrementar las conductas prosociales mientras hacen que disminuyan las conductas negativas, como la terquedad, la apatía o la timidez.

- Desarrollo psicomotor

Mediante el juego se fomentan capacidades como el control postural, la fuerza o el equilibrio, ya que estas están presentes en las actividades lúdicas y gracias a la práctica se van incrementando, aprenden a confiar en el uso de su propio cuerpo y se desarrollan sus sentidos. Poco a poco van consiguiendo movimientos más precisos, con una coordinación mayor.

No solo se desarrolla la psicomotricidad gruesa, también se desarrolla la fina, la cual exige tener un mayor control del sistema motor, ya sea en cuanto a ejercer cierto grado de fuerza o en el tono muscular. Estos movimientos se efectúan por medio de grupos musculares pequeños en comparación con la psicomotricidad gruesa, donde intervienen grupos musculares amplios para así poder saltar, subir y bajar escalones, etc. La psicomotricidad fina también requiere de coordinación, se necesita práctica para poder aprender y ejecutar bien este tipo de movimientos, para ello, es importante mantener cierto grado de esmero y de concentración durante las actividades.

- Desarrollo afectivo-emocional

El juego les ayuda a desarrollar la personalidad, así como la salud mental y el equilibrio afectivo, les proporciona placer y les entretiene, al igual que deja que se expresen de manera libre y descarguen cualquier tipo de tensión. Les protege ante los problemas o dificultades que puedan llegar a tener, ya que les permite asimilar estas experiencias y así controlar de alguna manera las situaciones (un ejemplo sería el juego simbólico, un niño puede actuar como si fuera un médico y atender a un “paciente” habiendo sido él mismo ese paciente en algún momento). También les puede ayudar a interiorizar técnicas de solución de conflictos, ya que en muchas ocasiones estos conflictos aparecen durante el juego y es necesario solucionarlos para poder seguir con él.

### 3.3. Factores que obstaculizan la implementación del juego en el aula

Según *The LEGO Foundation* en apoyo de Unicef (2018) existen varios puntos que no permiten que el aprendizaje basado en el juego esté completamente integrado en las aulas de Infantil, siendo estos los siguientes:

**Tabla 1. Factores que obstaculizan la implementación del juego en el aula**

<b>No saber hasta qué punto ayuda el juego en la adquisición del aprendizaje</b>
A pesar de todos los estudios que existen, hoy en día aún hay muchas personas en el ámbito educativo que no conocen las ventajas que este tipo de metodologías ofrecen a la hora de implementarlas en el aula. Bien por falta de interés o bien por comodidad, se limitan a enseñar de forma más teórica, haciendo que los niños sean receptores pasivos.
<b>Falsas ideas de los adultos con respecto al juego</b>
Mucha gente opina que el juego es una actividad de carácter frívolo con la que no se permite llegar al “verdadero aprendizaje”, como ya se ha mencionado anteriormente, el juego beneficia enormemente el aprendizaje de los niños, haciendo que este sea mucho más significativo y placentero, por lo que este pensamiento es incorrecto y se debe a la ausencia de información al respecto.

<b>Falta de formación de los profesionales en torno al aprendizaje a través del juego</b>
En ocasiones, el problema se trata de una falta de formación por parte de los maestros, ya que se cuenta con los objetos necesarios, pero no se sabe cómo emplearlos correctamente. Al no conocer plenamente este tipo de metodología, muchos docentes no se atreven a dar el paso para llevarla al aula.
<b>La ratio en las aulas</b>
Es muy difícil llevar a cabo ciertas actividades cuando apenas se cuenta con material para todos, cuando no se puede mantener una atención tan individual y personalizada como los alumnos se merecen o cuando el espacio no permite efectuar algunos de los juegos que se quieren plantear.

Fuente: elaboración propia

### 3.4. ¿Se deben buscar objetivos académicos u objetivos intelectuales?

En el artículo *Distinctions between academic versus intellectual goals for young children* (2015), de la doctora Katz, Universidad de Illinois, se hace una distinción entre los objetivos académicos y los intelectuales.

#### A. Objetivos académicos

Aquellos generalmente relacionados con las destrezas previas a la alfabetización, se trabajan mediante hojas de trabajo y simulacros diseñados para preparar a los niños para los siguientes niveles de alfabetización. Los elementos aprendidos tienen respuestas correctas e incorrectas, dependen en gran medida de la memorización, de la aplicación de fórmulas versus la comprensión y de dar al profesorado las respuestas que los niños saben que ellos esperan.

#### B. Objetivos intelectuales

Estos enfatizan el razonamiento, la hipótesis, la formulación de preguntas, la predicción de respuestas a las preguntas, la búsqueda de comprensión, etc. Son aquellos que abordan lo relacionado con la mente, incluyendo la moralidad.

En este artículo se habla sobre un análisis hecho por Blair (2002) en el que se menciona que la instrucción académica formal no es la forma adecuada de optimizar el desarrollo temprano del cerebro, sino que son necesarias metas emocionales, sociales e intelectuales en lugar de las académicas. De acuerdo con Goldbeck (2001) y Marcon (2002), mencionados también en este artículo, existen una serie de estudios de seguimiento longitudinales que indican que, los

métodos de enseñanza que enfatizan los roles interactivos y la iniciativa de los niños, a pesar de no ser tan impresionantes a corto plazo como lo es la instrucción formal, producen mejores resultados escolares a largo plazo.

### 3.5. Experimentación, manipulación y nuevas formas de trabajo en el aula

Salguero (2011) explica que es necesario experimentar con aquellos objetos y materiales que los niños tienen a su alcance, por lo que el papel de los docentes es el de facilitar esas situaciones. Para ello, se deben elaborar actividades que motiven a los alumnos y que sean apropiadas para su edad contando con materiales, espacios y tiempos adecuados. Según este artículo, este tipo de aprendizaje se crea a través de la curiosidad que todos los niños tienen, con él se aprende de manera activa y a través de la manipulación.

Según autores como Villa y Cardo (2009, mencionado por Morillas Peralta, 2014), la manipulación está estrechamente relacionada con el juego, por lo que es importante no solo fomentarlo en el aula, sino fuera de esta también. Para ello, es necesario impulsar la curiosidad y el interés de los niños, así como la motivación que estos puedan tener a la hora de plantearles las actividades pertinentes.

Una vez que los alumnos participan de manera activa, todo cobra un nuevo sentido para ellos, los aprendizajes dejan de ser mecánicos y se convierten en experiencias que les ayudan a comprender las cosas de forma mucho más significativa, como se ha comentado anteriormente (Piaget, 1969, mencionado por Morillas Peralta, 2014).

En el artículo *Using effective methods in Preeschool and Primary school educational system*, se alega que, actualmente, muchos sistemas educativos alrededor del mundo están experimentando una transformación, implementando elementos constructivistas en la enseñanza que reemplazan gradualmente el enfoque tradicional, transformando los métodos de enseñanza utilizados hasta el momento (Xoshimova, 2020).

Una de las formas de trabajo que más peso ha ganado en los últimos años es el trabajo por rincones, según Ibáñez (2010, mencionado por Salvador Torres, 2015) un método que permite que el alumnado pueda investigar, manipular, desarrollar su creatividad o incluso sus relaciones tanto con sus compañeros como con los adultos. Al trabajar en pequeños grupos, se puede dar una atención mucho más individualizada y personalizada.

## 4. Contextualización

Para elaborar este proyecto se han tenido en cuenta varios factores, siendo estos el entorno en el que se encuentra el centro en el que se llevará a cabo y las características del alumnado al que va dirigido.

### 4.1. Características del entorno

El centro en el que se implementará este proyecto se encuentra en Basauri, municipio de Bizkaia de aproximadamente 40.000 habitantes, siendo la mayor parte de ellos de la misma provincia, un pequeño porcentaje de diferentes comunidades autónomas y un 5% natural de otros países.

La principal actividad económica de Basauri es la de Servicios, seguida por el Comercio, la Hostelería, el Transporte, la Administración Pública, la Educación y la Sanidad, dejando en último lugar a la Construcción, la Industria y la Energía (Ayuntamiento de Basauri, 2021).

El uso de las lenguas oficiales en la enseñanza no universitaria en el País Vasco está regulado por el Decreto 138/1983 del Departamento de Educación y Cultura del Gobierno Vasco. Este establece los siguientes modelos de enseñanza bilingüe:

Modelo A: la enseñanza utiliza el castellano como lengua vehicular, exceptuando la asignatura de Lengua y Literatura Vasca.

Modelo B: en este caso, algunas de las asignaturas se imparten en castellano y otras en euskera.

Modelo C: la lengua vehicular es el euskera excepto en la asignatura de Lengua y Literatura.

A pesar de no ser oficial, existe un cuarto modelo, se trata del *Modelo X*, este incluye todo aquel alumnado que estudia en centros de dependencia extranjera que no imparten euskera, como el Colegio Alemán, por ejemplo.

### 4.2. Descripción del centro

El centro es una pequeña escuela infantil privada en la que se abarca únicamente dicha etapa. Cuenta con un edificio de dos pisos, dejando el primer piso para el alumnado del primer ciclo y el segundo piso para el del segundo ciclo. Como ya se ha dicho, es una escuela pequeña que únicamente cuenta en su interior con seis aulas, cada una con un baño incorporado y

adaptado a los alumnos, un baño en cada piso para adultos, conserjería, cocina y comedor, un aula de psicomotricidad, un despacho, una sala de profesores que también se utiliza como sala de reuniones y un patio exterior. Este patio, además de tener una zona cubierta para los días de lluvia, cuenta con una zona de hierba en una de sus esquinas.

### 4.3. Características del alumnado

El proyecto está dirigido a los alumnos de 5 años del centro, cuya clase está compuesta por 17 alumnos, siendo 8 de ellos niños y 9 niñas. Dos de los niños, gemelos, provienen de una familia marroquí que forma parte del pueblo y participa en sus actividades desde que llegaron 11 años atrás. Una de las niñas es adoptada, vino desde china cuando tenía 2 años y se incorporó al centro a esa edad. A pesar de que su adaptación en un principio fue muy complicada, se acabó adaptando a la perfección ese mismo curso.

En este grupo no hay ningún alumno con Necesidades Educativas Especiales, aunque el proyecto es flexible y se puede ir adaptando a las necesidades de los alumnos según se va implementando, ya que, aparte de que cada uno de los alumnos tiene su propio ritmo de aprendizaje, no siempre trabajan de igual manera y hay días en los que es necesario parar, reevaluar y reestructurar las actividades.

## 5. Proyecto de intervención educativa

### 5.1. Introducción

Este proyecto pertenece al área de *Didáctica General, Práctica Docente y Organización de centros*, su título es *Beneficios del aprendizaje a través del juego, la experimentación y la manipulación* y consiste en llevar a cabo actividades llamativas y atrayentes para que el alumnado interiorice los aprendizajes necesarios con mayor facilidad. A lo largo de las actividades planteadas se trabajarán diferentes países, ya que se partirá de la historia de *La vuelta al mundo en 80 días* de Julio Verne.

### 5.2. Justificación

El proyecto surge a raíz de observar en un aula de 3 años la falta de motivación en el alumnado a la hora de aprender debido a tener que hacerlo a través de fichas. Como se ha mencionado en el marco teórico, una metodología más activa y manipulativa, con juegos y experimentación en ella, es más atractiva para los niños, lo que hace que se interesen más por aprender y que su aprendizaje sea mucho más placentero, significativo y divertido.

### 5.3. Referencias legislativas

Legislación estatal:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE-A-2006-7899)
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE-A-2013-12886)

Legislación autonómica:

- Decreto 237/2015, de 22 de diciembre, por el que se establece el currículo de Educación Infantil y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco (BOPV, 15-01-2016)

### 5.4. Objetivos del proyecto

1. Progresar en el control del cuerpo, el equilibrio y la coordinación, y descubrir tanto las posibilidades como las limitaciones de uno mismo.
2. Promover el ejercicio físico a través del juego.

3. Desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa.
4. Planificar y secuenciar la propia acción para resolver tareas sencillas y aumentar el sentimiento de autoconfianza.
5. Desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
6. Identificar y acercarse con una actitud abierta al conocimiento de distintos grupos sociales, a sus producciones culturales y formas de vida, para generar actitudes de confianza, respeto y aprecio.
7. Conocer y participar en fiestas, tradiciones y costumbres ajenas, para disfrutarlas y valorarlas.
8. Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación oral, comprender los mensajes de otras personas y familiarizarse con las normas que rigen estos intercambios.
9. Iniciarse en los usos sociales del lenguaje escrito para valorarlo como instrumento de comunicación y disfrute.
10. Fomentar el desarrollo creativo a través del trabajo individual y/o en equipo.

### 5.5. Contenidos que se abordan

Los contenidos recogidos a continuación forman parte del Decreto 237/2015, de 22 de diciembre, por el que se establece el currículo de Educación Infantil y se implanta en la Comunidad Autónoma del País Vasco (BOPV, 15-01-2016), estos están relacionados con las competencias básicas transversales comunes a todos los ámbitos:

- Identificación, obtención y recuperación de información.
- Comprensión, memorización y expresión de la información.
- Valoración y expresión de la información.
- Creación y expresión de las ideas.
- Planificación y análisis de tareas y proyectos.
- Ejecución de lo planificado y, en su caso, ajuste.
- Valoración de lo planificado y realizado y desarrollo de propuestas de mejora.
- Comunicación del resultado alcanzado.

- Desarrollo de las relaciones y comunicación interpersonal.
- Colaboración y cooperación en las tareas de aprendizaje en grupo.
- Respeto a los derechos humanos y a las convenciones sociales.
- Gestión de conflictos.
- Autorregulación de la dimensión corporal y de las emociones.

Los contenidos específicos del segundo ciclo de Educación Infantil son los siguientes:

**Tabla 2. Contenidos específicos del segundo ciclo de Educación Infantil**

ÁMBITO DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA PROPIA IDENTIDAD Y DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL
Bloque 1. Construcción de la propia identidad
Elaboración y representación de un esquema corporal cada vez más ajustado.
Valoración y aceptación progresiva de las características propias, así como de sus posibilidades y limitaciones.
Exploración del entorno a través del juego: juegos motores, sensoriales, simbólicos y de reglas. Valoración del juego como medio de disfrute y relación con los demás.
Comprensión y aceptación de las reglas de juego. Valoración de su necesidad y participación en su regulación.
Valoración del propio trabajo y reconocimiento de los errores como vía para mejorar acciones.
Petición y aceptación de ayuda en situaciones que la requieran. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
Coordinación y control de las habilidades manipulativas y utilización eficaz de utensilios de uso habitual.
Confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos.
Interés por descubrir soluciones diversas para una misma tarea y valoración de las diferentes propuestas de sus compañeros-as.
Bloque 2. Interacción con el medio social
Actitud positiva para establecer relaciones de afecto y empatía, colaborando en la realización de tareas en grupo.
ÁMBITO DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA PROPIA IDENTIDAD Y DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO FÍSICO Y SOCIAL
Bloque 1. Comunicación verbal y escrita
Comprensión de textos orales sencillos: descripciones, relatos, cuentos, canciones, rimas, refranes, adivinanzas...
Participación, escucha activa y utilización de estrategias adecuadas para iniciar y mantener conversaciones y diálogos.
Interés y respeto hacia el uso de las diversas lenguas y variantes dialectales.
Bloque 3. Lenguaje matemático
Nociones topológicas básicas y realización de desplazamientos orientados.
Bloque 4. Otras formas de comunicación artística
Participación en la elaboración de proyectos colectivos e interés por las diferentes producciones artísticas presentes en el entorno.
Iniciación en la utilización de las destrezas y técnicas artísticas básicas.

Fuente: elaboración propia, adaptado del BOPV

## 5.6. Metodología

La metodología que se utilizará estará basada en juegos, en experimentos y en manipulación. La clase se dividirá por rincones para poder llevar a cabo las distintas actividades en el rincón correspondiente. Se trabajará tanto con la clase entera como con grupos pequeños para que aprendan a colaborar entre ellos y a respetar las opiniones de los demás. En la figura que se ve a continuación, se puede observar cómo estará distribuida el aula para poder trabajar de esta manera.



*Figura 1: plano del aula. Elaboración propia.*

Como se ha repetido a lo largo del proyecto, no se trabajará por medio de ninguna ficha, ya que este tipo de aprendizaje es más significativo y atrayente para los niños debido a que el juego y la manipulación forman parte de su vida. Se les dará gran protagonismo a los niños, dejando al docente en un segundo plano, convirtiéndose en un guía y dejando que sean ellos mismos los que descubran los aprendizajes deseados.

## 5.7. Actividades

A continuación, se explicarán las actividades que se llevarán a cabo a lo largo del proyecto. Las primeras dos serán para introducirles el tema que se va a trabajar.

**Tabla 3. Actividad 1. ¿Qué vamos a trabajar?**

Actividad 1. ¿Qué vamos a trabajar?	
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros.
Duración	15-20 minutos. <span style="background-color: #1a3d4d; color: white; padding: 2px;">Participantes</span> Toda la clase.
Descripción	Se introducirá el tema de los viajes durante la asamblea para saber cuánto saben sobre ello, se lanzarán preguntas como: <i>¿Quién sabe cómo podemos viajar? ¿Alguien ha viajado en avión/tren/barco? ¿A dónde habéis ido?</i> Se les dejará tiempo para pensar y comentar lo que necesiten, siempre y cuando respeten su turno y escuchen a sus compañeros, se les recordará que es una conversación y no un monólogo, por lo que deberán interactuar entre ellos, no solo contar sus historias.
Materiales: <span style="float: right;">Espacios:</span>	
Ninguno <span style="float: right;">Rincón de asamblea.</span>	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.

Fuente: elaboración propia

**Tabla 4. Actividad 2. Phileas Fogg.**

Actividad 2. Phileas Fogg	
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan tanto Phileas como los compañeros.
Duración	35-40 minutos. <span style="background-color: #1a3d4d; color: white; padding: 2px;">Participantes</span> Toda la clase.
Descripción	Una vez terminada la asamblea, llegará al aula Phileas Fogg (profesor voluntario) para contar sus viajes, se aprovechará para ver si utilizó algunos de los transportes que se han mencionado previamente o si alguno de los alumnos ha viajado a alguno de los lugares que él visitó. Llevará su "diario de viajes" para dejarlo en el aula y así poder ir leyendo más sobre sus recorridos a medida que se vayan trabajando. Se les dejará a los niños formular las preguntas que quieran siempre y cuando levanten la mano para hacerlo. Antes de irse, Phileas repartirá pasaportes a los alumnos para que vayan añadiendo los sellos correspondientes cada vez que visiten un nuevo país.
Materiales: <span style="float: right;">Espacios:</span>	
Disfraz de Phileas Fogg (bigote, sombrero, traje). "Diario de viajes". Pasaportes. <span style="float: right;">Rincón de asamblea.</span>	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas. Escucha de forma activa y comprende distintos tipos de textos orales. Comprende las intenciones comunicativas de la persona adulta y/o sus iguales en situaciones de juego.

Fuente: elaboración propia

**Tabla 5. Actividad 3. ¡Preparamos nuestro viaje!**

Actividad 3. ¡Preparamos nuestro viaje!			
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Fomentar la escritura. Promover la creatividad.		
Duración	20 minutos.	Participantes	La mitad de la clase, la otra mitad estará haciendo el mapamundi, después intercambiarán la actividad. Al finalizar, se juntará toda la clase en el rincón de asamblea.
Descripción	Cada alumno cogerá su pasaporte y se le dará su propia foto (una copia de su foto de aula) para que la recorte y la pegue en él. Tendrán que rellenar sus datos (nombre y primer apellido) y poner el nombre del aula para simular que es su dirección. Una vez hecho esto, se utilizará la tinta de los sellos para untar su dedo índice en él y dejar la huella correspondiente en el pasaporte. En un folio en blanco tendrán que dibujar los sellos como ellos quieran, la única condición es que cada uno lleve el nombre de uno de los países.		
Materiales:		Espacios:	
Pasaportes. Fotos individuales de los alumnos. Lápices. Tijeras. Pegamento. Tinta para sellos. Pinturas.		Rincón de plástica.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Pide y ofrece ayuda para satisfacer tanto sus necesidades como las de los demás.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 6. Actividad 4. Mapamundi**

Actividad 4. Mapamundi			
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Fomentar la creatividad y el trabajo en equipo. Recordar la información aprendida previamente.		
Duración	20 minutos.	Participantes	La mitad de la clase, la otra mitad estará haciendo el sello, después intercambiarán la actividad. Al finalizar, se juntará toda la clase en el rincón de asamblea.
Descripción	Se dejará un hueco libre en el aula y se pondrá en el suelo un gran trozo de papel marrón en el que tendrán que dibujar de manera colaborativa un mapamundi. Tendrán uno delante para poder copiarlo. A continuación, se les darán diferentes colores de témpera para que lo pinten. Una vez seco, se colgará en la pared y con la ayuda de la profesora se determinará cuál es el punto de partida, para ello tendrán que recordar qué es lo que contó Phileas cuando visitó el aula. Se tendrá que tomar una decisión unánime, en caso de no llegar a ella, será la profesora la que, con la ayuda del “diario de viajes”, les recuerde dónde comenzó el viaje de Phileas.		
Materiales:		Espacios:	
Papel marrón. Lápices. Borra gomas. Témperas. Pinceles. Un mapamundi. Chinchetas.		Rincón de plástica y rincón de asamblea.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Pide y ofrece ayuda para satisfacer tanto sus necesidades como las de los demás. Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva.		

Fuente: elaboración propia

Cada vez que vaya a dar comienzo una nueva sesión, se informará a las familias para que junto a sus hijos puedan recabar información sobre el país que se trabajará en el aula (tradiciones, comidas, costumbres, dialecto...).

### **Sesión LONDRES**

La primera actividad de cada sesión será la misma para cada país, se leerá la parte correspondiente del “diario de viaje” de Phileas, se marcará el país en el mapamundi que han creado, se recopilará la información que han traído, se verá un vídeo y se hablará sobre ello en la asamblea. Esto servirá para sentar las bases de las actividades siguientes y para que ellos mismos formen parte de la materia que van a trabajar.

**Tabla 7. Actividad 5. London**

Actividad 5. London	
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros. Mantener un intercambio de información. Respetar y valorar diferentes culturas.
Duración	20-25 minutos. <span style="background-color: #2c5e8c; color: white; padding: 2px;">Participantes</span> Toda la clase.
Descripción	En el rincón de asamblea se les pedirá que enseñen y hablen sobre la información que han traído, no se forzará a hablar a ningún alumno, esto es algo totalmente voluntario. Al hacer esto, podrán intercambiar y recopilar más información. Cuando los alumnos que quieran hacerlo terminen de hablar sobre ello, se pondrá un vídeo (anexo 1). Por último, se situará el país en el mapamundi escribiendo su nombre en el lugar correspondiente.
Materiales:	
Espacios:	
Ordenador. Proyector, PDI. Mapamundi. Rotulador. Diario de viaje. La información que traigan de casa.	
Rincón de asamblea.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.

Fuente: elaboración propia

**Tabla 8. Actividad 6. Conducimos por la izquierda**

<b>Actividad 6. Conducimos por la izquierda</b>			
Objetivos	Desarrollar la lateralidad. Progresar en el control del cuerpo. Promover el ejercicio físico a través del juego.		
Duración	5 minutos para dibujar el circuito y 15 minutos para la actividad.	Participantes	Toda la clase repartida en dos grupos.
Descripción	Se les explicará que en Londres no conducen por el mismo lado que aquí, por lo que se saldrá al patio para simular que van conduciendo por el lado izquierdo. Se dibujará un circuito con tizas, una carretera de dos sentidos con sus correspondientes pasos de cebra y se harán turnos para ser coches o ser peatones. Cada alumno será una cosa u otra durante aproximadamente 7 minutos.		
Materiales:		Espacios:	
Tizas.		Patio.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 9. Actividad 7. Cricket**

<b>Actividad 8. Cricket</b>			
Objetivos	Progresar en el control del cuerpo. Promover el ejercicio físico a través del juego. Fomentar el trabajo en equipo.		
Duración	25-35 minutos.	Participantes	Toda la clase dividida en dos equipos.
Descripción	Se harán dos equipos y se explicarán las normas, que se adaptarán a la edad de los niños, al igual que el material y el campo. Se les explicará que habrá un bateador y un lanzador, cada uno pertenecerá a uno de los equipos. El lanzador tirará la pelota y el bateador tendrá que golpearla lo más lejos posible. Frente al bateador, al lado del lanzador, habrá otra persona del equipo del primero. Una vez golpeada la pelota, ambas personas del mismo equipo tendrá que correr para intercambiar sus puestos. En caso de que el equipo contrario aún no haya recogido la pelota, podrán seguir intercambiando su puesto, ya que cada vez que lo hagan ganarán 1 punto.		
Materiales:		Espacios:	
Bate de espuma. Pelota de tenis. Petos de dos colores.		Patio.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo.		

Fuente: elaboración propia

## Sesión EGIPTO

**Tabla 10. Actividad 8. مصر (Miṣr)**

Actividad 8. مصر (Misr)		
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros. Mantener un intercambio de información. Respetar y valorar diferentes culturas.	
Duración	20-25 minutos.	Participantes Toda la clase.
Descripción	En el rincón de asamblea se les pedirá que enseñen y hablen sobre la información que han traído, no se forzarán a hablar a ningún alumno, esto es algo totalmente voluntario. Al hacer esto, podrán intercambiar y recopilar más información. Cuando los alumnos que quieran hacerlo terminen de hablar sobre ello, se pondrá un vídeo (anexo 2). Por último, se situará el país en el mapamundi escribiendo su nombre en el lugar correspondiente.	
Materiales:		Espacios:
Ordenador. Proyector, PDI. Mapamundi. Rotulador. Diario de viaje. La información que traigan de casa.		Rincón de asamblea.
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.	

Fuente: elaboración propia

**Tabla 11. Actividad 9. Sarcófagos y momias**

Actividad 9. Sarcófagos y momias		
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Promover la creatividad. Respetar el trabajo de los compañeros.	
Duración	30-40 minutos	Participantes Grupos pequeños (4, 4, 4, 5).
Descripción	Utilizando arcilla y agua, crearán sus propios sarcófagos, teniendo en cuenta que después tendrán que poder meter una momia que también crearán utilizando los mismos materiales y añadiendo trozos de venda. Una vez esté todo seco, podrán decorar los sarcófagos con témpera de diferentes colores.	
Materiales:		Espacios:
Arcilla. Agua. Venda. Pinceles. Témperas de diferentes colores.		Rincón de plástica, rincón de matemáticas, rincón de juegos de mesa, rincón de plastilina.
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva.	

Fuente: elaboración propia

**Tabla 12. Actividad 10. Jeroglíficos**

<b>Actividad 10. Jeroglíficos</b>			
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros. Mantener un intercambio de información respetando el turno de palabra. Respetar las ideas de los compañeros.		
Duración	30 minutos	Participantes	Grupos pequeños (4, 4, 4, 5).
Descripción	En esta actividad, se volverán a juntar en grupos pequeños (4, 4, 4, 5) para crear sus propios jeroglíficos grupales. Tendrán que ponerse de acuerdo en cada grupo mediante el diálogo para decidir cómo dibujar cada una de las letras. Una vez terminados los 4 tipos de jeroglíficos, se colgarán en la pared para que los puedan usar en sus juegos y escribir de esa manera.		
Materiales:		Espacios:	
Folios. Cartulinas. Lápices. Borra gomas. Pinturas. Rotuladores.		Rincón de plástica, rincón de matemáticas, rincón de juegos de mesa, rincón de plastilina.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva.		

Fuente: elaboración propia

### **Sesión INDIA**

Al iniciar esta sesión se les pedirá a las familias que traigan en una bolsa ropa blanca para dejar en la escuela, de manera que puedan utilizarla durante la actividad “Holi”.

**Tabla 13. Actividad 11. भारत (Bharat)**

<b>Actividad 11. भारत (Bharat)</b>			
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros. Mantener un intercambio de información. Respetar y valorar diferentes culturas.		
Duración	20-25 minutos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	En el rincón de asamblea se les pedirá que enseñen y hablen sobre la información que han traído, no se forzará a hablar a ningún alumno, esto es algo totalmente voluntario. Al hacer esto, podrán intercambiar y recopilar más información. Cuando los alumnos que quieran hacerlo terminen de hablar sobre ello, se pondrá un vídeo (anexo 3). Por último, se situará el país en el mapamundi escribiendo su nombre en el lugar correspondiente.		
Materiales:		Espacios:	
Ordenador. Proyector, PDI. Mapamundi. Rotulador. Diario de viaje. La información que traigan de casa.		Rincón de asamblea.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 14. Actividad 12. Holi**

Actividad 12. Holi			
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Promover el ejercicio físico a través del juego. Disfrutar de fiestas, tradiciones y costumbres ajenas.		
Duración	Esta actividad se repartirá en 3 días (anexo 4): Primer día: 20-30 minutos para la preparación de los colores. Segundo día: se usará únicamente para que los colores se sequen. Tercer día: 15 minutos para jugar con ellos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	Se prepararán varios cuencos en la cocina de la escuela en los que se mezclará 1 taza de maicena, media taza de agua (en caso de ser necesario se usará un poco más) y un chorrito de colorante en gel. Cada alumno tendrá su propio cuenco que tendrá que mezclar hasta conseguir un color uniforme, para que no se les tiñan las manos usarán guantes. Una vez estén preparadas las mezclas, se depositarán en bandejas o moldes de aluminio y se dejarán secar al sol. Para que las mezclas no se estropeen con la humedad, la profesora guardará las bandejas dentro del edificio antes de irse a casa, de la misma manera, volverá a sacarlas cuando vuelva al centro por la mañana. Después de unas 24 horas debería estar seco, por lo que se cogerá el producto y se pasará por una licuadora para que desaparezcan todas las piedritas que se forman al secarse. Por último, se vestirán con la ropa blanca que previamente se les ha pedido a las familias y saldrán al patio a jugar con los polvos de colores.		
Materiales:		Espacios:	
Cuencos. Bandejas de aluminio. Licuadora. Maicena. Agua. Colorante en gel de diferentes colores. Guantes.		Cocina. Patio.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva. Participa en actividades de tradición cultural diversa e identifica algunas de las características que las definen. Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo.		

Fuente: elaboración propia

**Sesión CHINA**

**Tabla 15. Actividad 13. 中国 (Zhōngguó)**

<b>Actividad 13. 中国 (Zhongguó)</b>			
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros. Mantener un intercambio de información. Respetar y valorar diferentes culturas.		
Duración	20-25 minutos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	En el rincón de asamblea se les pedirá que enseñen y hablen sobre la información que han traído, no se forzará a hablar a ningún alumno, esto es algo totalmente voluntario. Al hacer esto, podrán intercambiar y recopilar más información. Cuando los alumnos que quieran hacerlo terminen de hablar sobre ello, se pondrá un vídeo (anexo 5). Por último, se situará el país en el mapamundi escribiendo su nombre en el lugar correspondiente.		
Materiales:		Espacios:	
Ordenador. Proyector, PDI. Mapamundi. Rotulador. Diario de viaje. La información que traigan de casa.		Rincón de asamblea.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 16. Actividad 14. Comemos con palillos chinos**

<b>Actividad 14. Comemos con palillos chinos</b>			
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Disfrutar de fiestas, tradiciones y costumbres ajenas. Progresar en el control del cuerpo.		
Duración	20-25 minutos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	Para este día, pediremos a las familias que para el almuerzo les traigan frutos secos, pequeñas galletas, fruta cortada en trocitos... Intentarán usar los palillos para comer, en caso de que les cueste excesivamente, podrán usar las manos.		
Materiales:		Espacios:	
Palillos chinos.		Aula.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Participa en actividades de tradición cultural diversa e identifica algunas de las características que las definen. Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 17. Actividad 15. ¡Kung Fu!**

Actividad 15. ¡Kung Fu!			
Objetivos	Desarrollar la lateralidad. Progresar en el control del cuerpo. Promover el ejercicio físico a través del juego. Imitar los movimientos de la profesora.		
Duración	20-25 minutos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	Para esta actividad se usará la sala de psicomotricidad. Se hará una pequeña clase de Kung Fu, teniendo mucho cuidado de que ningún alumno golpee a algún compañero o de que se haga daño.		
Materiales:		Espacios:	
Ninguno.		Aula de psicomotricidad.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva. Participa en actividades de tradición cultural diversa e identifica algunas de las características que las definen. Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo.		

Fuente: elaboración propia

### Sesión JAPÓN

**Tabla 18. Actividad 16. 日本 (Nihon)**

Actividad 16. 日本 (Nihon)			
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros. Mantener un intercambio de información. Respetar y valorar diferentes culturas.		
Duración	20-25 minutos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	En el rincón de asamblea se les pedirá que enseñen y hablen sobre la información que han traído, no se forzará a hablar a ningún alumno, esto es algo totalmente voluntario. Al hacer esto, podrán intercambiar y recopilar más información. Cuando los alumnos que quieran hacerlo terminen de hablar sobre ello, se pondrá un vídeo (anexo 6). Por último, se situará el país en el mapamundi escribiendo su nombre en el lugar correspondiente.		
Materiales:		Espacios:	
Ordenador. Proyector, PDI. Mapamundi. Rotulador. Diario de viaje. La información que traigan de casa.		Rincón de asamblea.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 19. Actividad 17. Origami**

Actividad 17. Origami			
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Fomentar la ayuda entre iguales.		
Duración	10-15 minutos por grupo.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	En grupos pequeños, se repartirán entre el rincón de plástica y el de matemáticas, la profesora se sentará entre ambas mesas e irá haciendo una figura muy sencilla paso a paso para que los alumnos lo imiten. Se irá haciendo y explicando lentamente, y cada vez que algún alumno tenga una duda, se le ayudará, los que no tengan ningún problema podrán ayudar a sus compañeros.		
Materiales:		Espacios:	
Pequeños folios cuadrados.		Rincón de plástica y rincón de matemáticas.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva. Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo. Pide y ofrece ayuda para satisfacer tanto sus necesidades como las de los demás.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 20. Actividad 18. Sushi dulce**

Actividad 18. Sushi dulce			
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Disfrutar de fiestas, tradiciones y costumbres ajenas. Seguir las instrucciones recibidas.		
Duración	20-25 minutos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	Esta receta se preparará en la cocina (anexo 7). Se le dará a cada alumno 1 o 2 rebanadas de pan de molde, dependerá del hambre que tengan, a continuación, tendrán que aplastarlas hasta que queden muy finas, se hará uso de un rodillo para ello, harán turnos para usarlo. Le podrán echar lo que quieran de las opciones que haya (Nocilla, crema de cacahuete, queso crema...). Una vez estén listas, las enrollarán y cortarán simulando rollitos de sushi.		
Materiales:		Espacios:	
Pan de molde. Nocilla. Crema de cacahuete. Queso crema. Rodillo. Cuchillo.		Cocina.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Participa en actividades de tradición cultural diversa e identifica algunas de las características que las definen. Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo.		

Fuente: elaboración propia

**Sesión ESTADOS UNIDOS**

**Tabla 21. Actividad 19. United States of America**

<b>Actividad 19. United States of America</b>			
Objetivos	Adoptar una actitud abierta hacia la comunicación. Respetar el turno de palabra. Escuchar con atención lo que cuentan los compañeros. Mantener un intercambio de información. Respetar y valorar diferentes culturas.		
Duración	20-25 minutos.	Participantes	Toda la clase.
Descripción	En el rincón de asamblea se les pedirá que enseñen y hablen sobre la información que han traído, no se forzarán a hablar a ningún alumno, esto es algo totalmente voluntario. Al hacer esto, podrán intercambiar y recopilar más información. Cuando los alumnos que quieran hacerlo terminen de hablar sobre ello, se pondrá un vídeo (anexo 8). Por último, se situará el país en el mapamundi escribiendo su nombre en el lugar correspondiente.		
Materiales:		Espacios:	
Ordenador. Proyector, PDI. Mapamundi. Rotulador. Diario de viaje. La información que traigan de casa.		Rincón de asamblea.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza el lenguaje oral para comunicarse, usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que hablar o esperar su turno de palabra. Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.		

Fuente: elaboración propia

**Tabla 22. Actividad 20. 4<sup>th</sup> of July**

<b>Actividad 20. 4<sup>th</sup> of July</b>			
Objetivos	Desarrollar la psicomotricidad fina. Disfrutar de fiestas, tradiciones y costumbres ajenas. Seguir las instrucciones recibidas. Fomentar la creatividad. Respetar el trabajo de los compañeros.		
Duración	15 minutos por grupo.	Participantes	Grupos pequeños.
Descripción	Para esta actividad se volverán a juntar en grupos pequeños y se harán fuegos artificiales utilizando pajitas y témpera azul y roja. Se unirán 7 u 8 pajitas con celo de manera que la parte que se dobla quede hacia fuera, simulando la forma de las luces de un fuego artificial. Untarán esa parte en la témpera, primero en un color y lo plasmarán en la cartulina que previamente se les habrá dado, después harán lo mismo con el otro color.		
Materiales:		Espacios:	
Pajitas. Témpera roja y azul. Celo. Cartulina.		Rincón de plástica.	
Criterios de evaluación	Participa activamente en la actividad, aceptando y respetando las normas que la rigen. Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación. Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva. Participa en actividades de tradición cultural diversa e identifica algunas de las características que las definen.		

Fuente: elaboración propia

## 5.8. Planificación temporal y cronograma

Este proyecto se llevará a cabo durante los meses de abril, mayo y junio. Para alguna de las actividades es necesario que haga buen tiempo, por lo que será posible jugar con las fechas, que en este caso serán orientativas.

**Tabla 23. Cronograma**

### *“La vuelta al mundo en 80 días”*

		ABRIL				
		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Actividad 1		12 de abril				
Actividad 2		12 de abril				
Actividad 3			13 de abril			
Actividad 4			13 de abril			
<b>LONDRES</b>						
Actividad 5		19 de abril				
Actividad 6			20 de abril			
Actividad 7					22 de abril	
<b>EGIPTO</b>						
Actividad 8		26 de abril				
Actividad 9				28 de abril		
Actividad 10					29 de abril	
<b>MAYO</b>						
<b>INDIA</b>						
Actividad 11		3 de mayo				
Actividad 12			4 de mayo	5 de mayo		7 de mayo
<b>CHINA</b>						
Actividad 13		10 de mayo				
Actividad 14				12 de mayo		
Actividad 15						14 de mayo
<b>JAPÓN</b>						
Actividad 16		17 de mayo				
Actividad 17				19 de mayo		
Actividad 18						21 de mayo
<b>ESTADOS UNIDOS</b>						
Actividad 19		24 de mayo				
Actividad 20				26 de mayo		

Fuente: elaboración propia

## 5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

Lo primero que se debe tener en cuenta a la hora de diseñar y llevar un proyecto a la práctica es que ningún niño es igual que sus compañeros y no siempre tienen las mismas ganas de trabajar, por lo que siempre se debe tener en mente que es probable que las actividades no se lleven a cabo como está establecido. De igual manera, es posible que ciertas actividades funcionen de maravilla en un aula y no se trabajen bien en la otra.

Es importante respetar los ritmos de trabajo de cada uno de los alumnos a pesar de tener establecidos ciertos tiempos por actividad, al igual que, en determinadas ocasiones, será necesario adaptar las actividades y/o brindar una atención más individualizada.

Al ser actividades basadas en juegos y en manipulación, sin tener que memorizar la información recibida, es más sencillo trabajarlas con todo tipo de alumnado. Además, la mayoría de ellas son muy visuales y de trabajar por grupos, lo que hace que los alumnos se ayuden entre ellos.

Como se verá a continuación, tampoco se tendrá en cuenta el resultado final en las actividades, sino el camino que recorra cada alumno.

## 5.10. Sistema de Evaluación

A la hora de evaluar al alumnado, se debe tener en cuenta no solo si alcanza los objetivos que se tienen establecidos, sino el progreso de cada individuo, de manera que, a pesar de no haber llegado a esos objetivos, se pueda ver si ha habido una mejora o no. En muchas ocasiones, ese avance es más importante que llegar al objetivo en cuestión.

A continuación, se presenta una tabla con los criterios de evaluación y los resultados de aprendizaje correspondientes.

**Tabla 24. Criterios de evaluación**

Criterios de evaluación		Resultados de aprendizaje
1	Controla progresivamente el propio cuerpo tanto en movimiento, como en reposo.	Conoce dónde están sus limitaciones, al igual que hasta dónde llegan sus posibilidades.
2	Utiliza distintos materiales y herramientas con adecuada coordinación.	Utiliza el material de forma correcta.
3	Participa activamente en distintos tipos de juegos y propuestas de grupo, aceptando y respetando las normas que los rigen.	Participa de manera armónica en las actividades.
4	Participa en actividades de tradición cultural diversa e identifica algunas de las características que las definen.	Aprecia las diferentes culturas, así como sus tradiciones, valores y costumbres.
5	Pide y ofrece ayuda para satisfacer tanto sus necesidades como las de los demás.	Pide la ayuda necesaria cuando no entiende qué hay que hacer, también ofrece su ayuda a los compañeros.
6	Utiliza el lenguaje oral para comunicarse usando algunas de las convenciones sociales, como escuchar, mirar a la persona que habla o esperar su turno para hablar.	Respeto los turnos de palabra, escucha con atención y se comunica verbalmente.
7	Escucha de forma activa y comprende distintos tipos de textos orales.	Presta atención a los relatos.
8	Es capaz de mantener la atención durante periodos cada vez más prolongados en situaciones comunicativas.	Atiende durante los intercambios de información.
9	Comprende las intenciones comunicativas de la persona adulta y/o sus iguales en situaciones de juego.	Entiende lo que tanto los adultos como los compañeros le dicen durante los juegos.
10	Participa en actividades de expresión corporal y/o plástica tanto de forma individual como colectiva.	Trabaja de forma tanto individual como grupal.

Fuente: elaboración propia

### 5.10.1. Criterios de evaluación

En la próxima tabla se muestra la correlación entre los criterios de evaluación, los objetivos del proyecto, el resultado de aprendizaje y las actividades realizadas a lo largo del proyecto.

**Tabla 25. Correlación entre evaluación, objetivos, resultados de aprendizaje y actividades**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivos	Resultado de aprendizaje	Sesión/ Actividad
Criterio 1	1, 2, 3	Conoce dónde están sus limitaciones, al igual que hasta dónde llegan sus posibilidades.	6, 7, 12, 14, 15, 17, 18
Criterio 2	1, 3, 4	Utiliza el material de forma correcta.	3, 4, 9, 10, 12, 14, 17, 18, 20
Criterio 3	5, 6, 7, 8	Participa de manera armónica en las actividades.	Todas
Criterio 4	5, 6, 7, 8	Aprueba las diferentes culturas, así como sus tradiciones, valores y costumbres.	12, 14, 15, 18, 20
Criterio 5	4, 5, 8	Pide la ayuda necesaria cuando no entiende qué hay que hacer, también ofrece su ayuda a los compañeros.	3, 4, 17
Criterio 6	4, 5, 8	Respeto los turnos de palabra, escucha con atención y se comunica verbalmente.	1, 2, 5, 8, 11, 13, 16, 19
Criterio 7	5, 8	Presta atención a los relatos.	2
Criterio 8	5, 8	Atiende durante los intercambios de información.	1, 2, 5, 8, 11, 13, 16, 19
Criterio 9	8	Entiende lo que tanto los adultos como los compañeros le dicen durante los juegos.	2
Criterio 10	1, 2, 3, 4, 5, 10	Trabaja de forma tanto individual como grupal.	4, 9, 10, 12, 15, 17, 20

Fuente: elaboración propia

### 5.10.2. Instrumentos de evaluación

A la hora de llevar a cabo el proceso de evaluación, el principal método que se utilizará será la observación directa, por lo que siempre que el alumnado esté realizando una actividad se le prestará atención de manera continuada. Para ayudar a llevar un registro de lo observado se utilizarán tanto listas de control (anexo 9) como rúbricas (anexo 10).

La lista de control (anexo 9) se llevará a cabo en 2 ocasiones. La primera vez será antes del inicio del proyecto, simplemente para tener una idea aproximada del nivel de cada alumno. De esta manera, será más sencillo adaptar las actividades más adelante en caso de ser necesario. La segunda vez será una vez se haya concluido con el proyecto.

La rúbrica se hará únicamente al finalizar todas las actividades y se evaluarán cosas más generales.

## 6. Conclusiones

Una vez concluido el proyecto, se retoman los objetivos planteados en el punto 2 del trabajo para así poder analizar el grado de consecución de dichos objetivos por medio de una reflexión.

El objetivo general de este proyecto era demostrar los beneficios del aprendizaje a través de una metodología que permitiera a los niños jugar, manipular y experimentar en el aula. A lo largo de las actividades planteadas se han propuesto ejercicios que han dejado las fichas de lado para que el aprendizaje sea mucho más significativo y placentero para el alumnado.

El primer objetivo específico abordado era exponer de una manera breve qué es el juego y cuáles son sus características según diferentes autores, ya que no hay una definición común debido a los diferentes puntos de vista desde los que se aborda, como se ha podido comprobar en el marco teórico.

Siguiendo con los objetivos, se ha podido ver cómo a través de las actividades planteadas, los niños pueden adquirir conocimientos sin apenas darse cuenta de que están interiorizando aprendizajes nuevos, por lo que, gracias a eso, se comprueba la importancia que tiene el juego a la hora de asimilar esos nuevos aprendizajes.

En el marco teórico se exponen cuáles son los factores que obstaculizan la implementación del juego en el aula. A pesar de ello, a lo largo del proyecto se comprueba que con algo de esfuerzo y de imaginación se pueden implementar diferentes tipos de juego, llevarlos a la práctica tanto en grupos pequeños como en grupos grandes e involucrar a las familias.

El siguiente objetivo se comprueba una vez más a lo largo de las actividades, ya que los objetivos que se plantean para cada una de ellas no son académicos, no se busca que los niños memoricen la información para dar las respuestas correctas cuando se les pregunta, se busca que trabajen en grupos, que se ayuden entre ellos, que respeten el trabajo de los compañeros... para así producir mejores resultados escolares a largo plazo y no inmediatamente, que es lo que consiguen los objetivos académicos.

Por último, y como se ha mencionado anteriormente, todas las actividades planteadas dan a conocer nuevas formas de trabajo en el aula, como se especifica en el último objetivo del trabajo, ya sea mediante juegos, manipulación o experimentación. Se ha procurado no repetir

la misma actividad a excepción de la primera de cada sesión, que es la que hace de puente entre la información recaudada en casa con la familia y la nueva información que puedan recibir en el aula.

A través de este trabajo se puede apreciar cómo el aprendizaje en Educación Infantil puede llegar a ser mucho más beneficioso para los niños, interiorizando conocimientos sin darse cuenta debido a que lo hacen a través del juego, algo que forma parte de su vida. Con esto no se quiere pretender que no hay un gran trabajo de fondo en cada actividad. Hay veces que puede creerse que esta es una manera sencilla de trabajar, pero detrás de cada una de las actividades hay unos objetivos, un motivo por el que plantearla y muchas ideas descartadas porque no son apropiadas.

## 7. Consideraciones finales

Lo primero que me gustaría decir es el gran trabajo que supone hacer un trabajo como este. Ha sido duro en muchas ocasiones, en especial al principio cuando lo único que tenía en mente era el tema, pero no estaba segura de cómo enfocarlo. He intentado reflejar la manera en la que me gustaría trabajar en un futuro en el aula, ya que creo firmemente en todo lo recogido a lo largo del trabajo, así como en lo que se me ha enseñado a lo largo de la carrera.

Cuando estudié el Grado Superior ya me inculcaron este tipo de enseñanza mediante metodologías mucho más activas, donde los alumnos son los protagonistas y los adultos damos un paso atrás para ejercer de guías, por lo que esto me ha servido para reforzar esos conocimientos.

Este último curso he aprovechado para hacer los Prácticum II y III, a pesar de haber sido en el mismo colegio, el primero (PII) fue en el aula de 3 años y el segundo (PIII) en el aula de 5 años. Esto es algo que también me ha ayudado a descubrir, dentro de la Educación Infantil, qué edades me llaman más la atención a la hora de trabajar, ya que lo que se puede hacer con unas o con otras edades es muy diferente, y siento que gracias a estos 4 años soy capaz de llevarlo a la práctica de manera satisfactoria.

Por último, me gustaría añadir que una carrera no entraba en mis planes, nunca he dejado de estudiar, pero después del instituto me centré en hacer diferentes tipos de grados, siempre teniendo en mente el Grado Superior de Educación Infantil. Una vez hecho, y a mis casi 30 años, sentí que necesitaba saber más, aumentar mi formación y conocimiento, por lo que opté por estudiar la carrera que nunca se me pasó por la mente.

## 8. Referencias Bibliográficas

- Ambrosio, R., & Mosqueda, J. S. H. (2018). Aprendizaje por proyectos, una experiencia socioformativa. *Voces de la educación*, 3(5), 3-19.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6475488>
- Ayuntamiento de Basauri. (2021). *Conoce Basauri*. <http://www.basauri.net/content/basauri>
- Convención sobre los derechos del niño, adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su Resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989.  
[https://www.unicef.org/convencion\(5\).pdf](https://www.unicef.org/convencion(5).pdf)
- Craftingeeek\* (3 de marzo de 2016). *Cómo hacer polvos arcoíris caseros FÁCIL /Holi NO tóxico*, Craftingeeek. <https://www.youtube.com/watch?v=CougV5FOWi4>
- Craig, G. J. y Baucum, D. (2009). *Desarrollo psicológico* (9a. ed.). Pearson Educación.  
<https://bv.unir.net:3555/es/lc/unir/titulos/39544>
- Cupido, S. (26 de septiembre de 2019). *03. Japón – Serie conozcamos los países*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Wf8x3nWF24A>
- Cupido, S. (8 de noviembre de 2019). *08. Reino Unido – Serie conozcamos los países*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Sz3M32tQxy8>
- Cupido, S. (24 de enero de 2020). *11. Egipto – Serie conozcamos los países*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=zP9NBI\\_x0Bk](https://www.youtube.com/watch?v=zP9NBI_x0Bk)
- Cupido, S. (5 de febrero de 2020). *12. China – Serie conozcamos los países*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=l1N01un4zkA>
- Cupido, S. (29 de febrero de 2020). *14. Estados Unidos – Serie conozcamos los países*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=PSjDfaAH9Tw>
- Cupido, S. (20 de marzo de 2020). *15. India – Serie conozcamos los países*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=C2nINub\\_aDY&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=C2nINub_aDY&t=2s)
- Declaración de los Derechos del Niño, 20 de noviembre de 1959.  
<https://www.humanium.org/es/declaracion-de-los-derechos-del-nino-texto-completo/>

Decreto 237/2015, de 22 de diciembre, por el que se establece el currículo de Educación Infantil y se implanta de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Boletín oficial del País Vasco (BOPV), de 15 de enero de 2016 <https://www.euskadi.eus/y22-bopv/es/bopv2/datos/2016/01/1600142a.pdf>

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*.

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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

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

Gray, P. (2009). Play as a foundation for hunter-gatherer social existence. *American Journal of Play*, 1, 476-522.

<https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-4-article-hunter-gatherer-social-existence.pdf>

Gray, P. (2013). Definitions of play. *Scholarpedia*, 8(7), 30578.

[http://www.scholarpedia.org/article/Definitions\\_of\\_Play](http://www.scholarpedia.org/article/Definitions_of_Play)

Lacalle-Cortés, A. (2012). *Influencia del juego guiado en el desarrollo del aprendizaje del niño de 3-4 años. Análisis de algunos factores intervinientes* (Bachelor's thesis).

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/821>

Morillas Peralta, V. (2014). La manipulación y la experimentación en Educación Infantil.

<https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16622/tfg%20final.pdf?sequence=8&isAllowed=y>

Pinilla-Sánchez, F. (2014). Movimiento libre y psicomotricidad fina en el Taller de Arena de Playa (Bachelor's thesis).

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2311/Pinilla-Sanchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Rubin, K. H., Smith, K. A. (2018). *Play in Human Development*. [https://www.researchgate.net/publication/309231819\\_Play\\_in\\_Human\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/309231819_Play_in_Human_Development)
- Salguero, M.J. (2011). Ciencia en Educación Infantil: la importancia de un “rincón de observación y experimentación” o “de los experimentos en nuestras aulas”. *Pedagogía Magna*, (10), 58-63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628271>
- Salvador Torres, S. (2015). El trabajo por rincones en educación infantil. [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG\\_2014\\_SalvadorTorresS.pdf](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG_2014_SalvadorTorresS.pdf)
- Sanmartin Tacuri, J. A. (2019). *Estimulación de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años mediante la manipulación de diferentes materiales de la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios, en la ciudad de Cuenca, 2018-2019* (Bachelor's thesis). <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17995/1/UPS-CT008547.pdf>
- The LEGO Foundation en apoyo de Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNIR. (2015). *Didáctica de las Ciencias Naturales y Educación Ambiental en Educación Infantil*. Capítulo 1. El profesor y las ciencias naturales en Educación Infantil. Material no publicado.
- UNIR. (2019). *Didáctica de la Educación Física en Educación Infantil y Primaria*. Capítulo 3. Fundamentos del juego motor como instrumento educativo. Material no publicado.
- Romero, V. (28 de abril de 2020). *Receta de sushi dulce para niños*. Recetas gratis. <https://www.recetasgratis.net/receta-de-sushi-dulce-para-ninos-59274.html>
- Xoshimova, D. R. (2020). Using effective methods in preschool and primary school educational system. *Science and Education*, 1(5), 170-173. <https://www.openscience.uz/index.php/sciedu/article/view/104>

## 9. Anexos

Anexo 1. Actividad 5. Londres.

<https://www.youtube.com/watch?v=Sz3M32tQxy8>

Anexo 2. Actividad 8. Egipto.

[https://www.youtube.com/watch?v=zP9NBI\\_x0Bk](https://www.youtube.com/watch?v=zP9NBI_x0Bk)

Anexo 3. Actividad 11. India.

[https://www.youtube.com/watch?v=C2nINub\\_aDY&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=C2nINub_aDY&t=2s)

Anexo 4. Actividad 12. Cómo hacer polvos arcoíris caseros, Holi.

<https://www.youtube.com/watch?v=Cougv5FOWi4>

Anexo 5. Actividad 13. China.

<https://www.youtube.com/watch?v=l1N01un4zkA>

Anexo 6. Actividad 16. Japón.

<https://www.youtube.com/watch?v=Wf8x3nWF24A>

Anexo 7. Actividad 18. Receta sushi dulce.

<https://www.recetasgratis.net/receta-de-sushi-dulce-para-ninos-59274.html>

Anexo 8. Actividad 19. Estados Unidos.

<https://www.youtube.com/watch?v=PSjDfaAH9Tw>

Anexo 9. Lista de control.

Nombre del alumno:				
Ítems	Conseguido	Progresión		Necesita ayuda
		Adecuadamente	Lentamente	
Controla su propio cuerpo				
Utiliza los materiales mediante una buena coordinación				
Participa activamente				
Respetar las normas				
Pide ayuda cuando la necesita				
Ayuda a los compañeros				
Utiliza el lenguaje oral para comunicarse				
Respetar los turnos para hablar				
Escucha de manera activa				
Mantiene la atención				
Trabaja de forma individual				
Trabaja en equipo				
Identifica algunas de las características de diferentes culturas				

Anexo 10. Rúbrica.

	Excelente	Bien	Progresos	Mal	Observaciones
Comunicación: Se expresa a través del lenguaje oral	Siempre contribuye a las conversaciones y explicaciones aportando información relevante	Contribuye a la mayoría de las conversaciones y explicaciones aportando información relevante	Contribuye ocasionalmente a las conversaciones y explicaciones con información relevante	Nunca contribuye de ninguna manera ni a las conversaciones ni a las explicaciones	
Atención: Presta atención durante las actividades	Siempre muestra interés durante las explicaciones	Generalmente muestra interés durante las explicaciones	A veces muestra interés durante las explicaciones	Nunca muestra interés durante las explicaciones	
Comprensión: Comprende las explicaciones	Siempre comprende y sigue las instrucciones establecidas	Casi siempre comprende y sigue las instrucciones establecidas	A veces comprende y sigue las instrucciones establecidas	Ni comprende ni sigue las instrucciones	
Participación: Participa en las actividades	Siempre participa con ilusión en las actividades y disfruta de ellas	Casi siempre participa con ilusión en las actividades y generalmente disfruta de ellas	Ocasionalmente participa con ilusión en las actividades y suele disfrutar de ellas	Nunca participa con ilusión en ninguna actividad, tampoco disfruta de ellas	
Responsabilidad: Cuida del material y procura hacer un buen trabajo	Siempre tiene mucho cuidado con el material y con su trabajo	Casi siempre cuida del material y de su trabajo	A veces cuida del material y de su trabajo	No cuida del material, tampoco de su trabajo	
Respeto: Respeto el trabajo de sus compañeros	Siempre alaba el trabajo de sus compañeros	Ocasionalmente alaba el trabajo de sus compañeros	A veces alaba el trabajo de sus compañeros	Nunca alaba el trabajo de sus compañeros	