



## **TRABAJO FIN DE GRADO**

**Titulación: Grado en Maestro  
en Educación Infantil**

**Modalidad de TFG: Propuesta de innovación.**

**Título: La promoción de los Derechos del Niño a través de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)**

**Alumno: David Martín Murillo**

**Tutor: Jorge Antonio Vázquez Parra**

Fecha: 26 de mayo

Firma:



Trabajo Fin de Grado

## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Grado desarrolla una propuesta didáctica dirigida al segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente a un grupo de 4 años, cuyo objetivo es trabajar los Derechos de la Infancia de forma vivencial y lúdica. Para ello, se emplea una narrativa original que guía al alumnado en un recorrido simbólico a través de las situaciones de aprendizaje planteadas. La propuesta se enmarca en metodologías activas que consideran al niño como protagonista de su aprendizaje, y se desarrolla mediante actividades secuenciadas promoviendo momentos de reflexión y la interiorización de valores. El trabajo parte de una sólida fundamentación teórica sobre el desarrollo infantil, el papel del juego en el aprendizaje y la importancia de la educación en valores desde edades tempranas. Asimismo, se destaca el papel del docente como mediador que acompaña, observa y favorece un clima de confianza y participación activa. Esta propuesta busca ser una herramienta útil para incorporar la educación en derechos de los menores en el aula de Infantil, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado y a la construcción de una ciudadanía consciente y comprometida.

## **PALABRAS CLAVE**

Derechos del niño, juego, educación.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project develops a didactic proposal addressed to the second cycle of Early Childhood Education, specifically to a group of 4 years old pupils, whose objective is to work on Children's Rights in an experiential and playful way. For this purpose, an original narrative is used to guide the students in a symbolic journey through the learning situations proposed. The proposal is framed in active methodologies that consider the child as the protagonist of their learning, and is developed through sequenced activities promoting moments of reflection and the internalization of values. The work is based on a solid theoretical foundation on child development, the role of play in learning and the importance of values education from an early age. It also highlights the role of the teacher as a mediator who accompanies, observes and favors a climate of trust and active participation. This proposal seeks to be a useful tool for incorporating education in children's rights in the early childhood classroom, contributing to the integral development of the students and the construction of a conscious and committed citizenship.

## **KEY WORDS**

Rights of the child, play, education.

## Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. MARCO TEÓRICO .....	2
2.1. Derechos del niño.....	2
2.1.1. <i>Perspectiva histórica</i> .....	3
2.1.2. <i>Enfoque detallado de cada derecho</i> .....	3
2.2. Derecho al juego.....	4
2.3. El juego .....	6
2.3.1. <i>Definición de juego</i> .....	6
2.3.2. <i>Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)</i> .....	7
2.3.3. <i>Gamificación</i> .....	9
2.3.4. <i>ABJ y gamificación en común</i> .....	9
3. JUSTIFICACIÓN .....	10
3.1. Objetivos.....	12
4. PROPUESTA DE LA INNOVACIÓN .....	12
4.1. Cronograma .....	12
4.1.1. <i>Horario semanal</i> .....	12
4.1.2. <i>Horario anual</i> .....	13
4.2. Situaciones de aprendizaje .....	15
4.2.1. <i>Primera situación</i> .....	15
4.2.2. <i>Segunda situación</i> .....	23
4.2.3. <i>Tercera situación</i> .....	30
4.3. Evaluación .....	36
5. CONCLUSIONES.....	37
6. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....	38
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40
7.1. Legislación.....	41
8. ANEXOS .....	41
8.1. Anexo I. ....	41
8.2. Anexo II .....	44
8.3. Anexo III. ....	44

## **1. INTRODUCCIÓN**

La infancia constituye una etapa crucial en la que los menores se encuentran en una situación de especial vulnerabilidad frente a la posible transgresión de sus derechos. En este sentido, el presente trabajo busca resaltar la importancia de proteger dichos derechos y, al mismo tiempo, fomentar la libre expresión de sus ideas. Para lograr este propósito, se ha considerado que el juego representa una herramienta pedagógica fundamental, ya que no solo es inherente a la infancia, sino que también actúa como un vehículo esencial para el aprendizaje.

Diversas investigaciones han demostrado que el juego desempeña un papel clave en el desarrollo cognitivo y social de los niños y niñas, como lo evidencian las teorías de Vygotsky y Piaget. Es importante señalar que, a través del juego, los niños no solo estructuran su conocimiento del entorno, sino que también desarrollan habilidades sociales esenciales. Por ello, este estudio propone utilizar el juego como estrategia educativa para sensibilizar sobre los derechos de la infancia, promoviendo así una educación integral y transformadora.

El rol del docente es fundamental en este proceso, ya que tiene la responsabilidad de crear un ambiente de aprendizaje seguro y estimulante, donde los estudiantes puedan adquirir conocimientos sobre sus derechos de manera significativa. Mediante el empleo de juegos y actividades dinámicas, es posible hacer que esta temática resulte atractiva y memorable para los estudiantes. Afortunadamente, existen numerosos estudios y publicaciones que proporcionan información detallada sobre los derechos de la infancia, lo que facilita la elaboración de actividades pertinentes y efectivas.

El objetivo principal de esta investigación es diseñar una propuesta educativa innovadora que favorezca la enseñanza y promoción de los derechos infantiles a través del juego. Para alcanzar este propósito, se llevará a cabo un estudio riguroso de la revisión bibliográfica disponible y se diseñará un conjunto de actividades lúdicas y creativas basadas en enfoques pedagógicos actuales.

Para garantizar la eficacia de la propuesta educativa, es imprescindible una planificación meticulosa que tome en cuenta los procesos del desarrollo infantil, las posibles dificultades de aprendizaje y las características individuales y grupales de los estudiantes. En este sentido, las actividades deberán adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje y atender de manera específica las necesidades particulares de cada niño.

Asimismo, se fomentará el trabajo en equipo y la interacción social como elementos clave para el aprendizaje. Finalmente, la observación continua del progreso de los alumnos permitirá ajustar las estrategias didácticas e implementar mejoras que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2. MARCO TEÓRICO**

Para comprender a fondo el tema central, comenzaremos estableciendo el marco teórico a través de una revisión de la literatura sobre los orígenes de los Derechos del Niño. Esto nos permitirá construir una base sólida sobre dichos derechos y el juego, lo que facilitará su conexión para explorar el Derecho al Juego.

### **2.1. Derechos del niño**

En palabras del Plan de acción de la Cumbre Mundial a Favor de la Infancia, del 30 de septiembre de 1990 (citado por el Comité Español de UNICEF, 2016):

No hay causa que merezca más alta prioridad que la protección y el desarrollo del niño, de quien dependen la supervivencia, la estabilidad y el progreso de todas las naciones y, de hecho, de la civilización humana. (p. 2).

De acuerdo con el artículo 1 de la Convención sobre los Derechos del Niño (1990), "Para los efectos de la presente Convención, se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad."

Asimismo, será fundamental tener presente qué es un derecho, pues según la definición de la Real Academia Española (RAE) en 2024, se refiere al “conjunto de principios y normas, expresivos de una idea de justicia y de orden, que regulan las relaciones humanas en toda sociedad y cuya observancia puede ser impuesta de manera coactiva”.

### **2.1.1. Perspectiva histórica**

Para comprender el origen de los derechos de la infancia, es fundamental remontarse a 1924, fecha en la que la Sociedad de las Naciones aprobó la Declaración de Ginebra sobre los Derechos del Niño. Este documento histórico estableció cinco principios esenciales destinados a proteger el bienestar de los niños, independientemente de su origen. Entre estos principios destacan el derecho a un desarrollo físico y mental adecuado, la prioridad en la asistencia en situaciones de emergencia, la protección contra la explotación laboral y otras formas de abuso, el fomento de una educación que promueva los valores humanos y el apoyo en condiciones de vida difíciles (Ferrer, T. A., 2008, p. 96).

Asimismo, Ferrer, T. A. (2008, p.96) añade que la Declaración de Ginebra fue asumida en 1945 por la ONU. Además, el Consejo Económico y Social impulsó la recuperación de dicha Declaración y tomó medidas en favor de la infancia. Este trabajo dio lugar a la creación del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) en 1950.

En el año 1948, la Declaración de Ginebra de los Derechos del Niño se ratificó. Esto tuvo lugar en el contexto de un debate sobre la necesidad de una declaración específica para los derechos de los niños, frente a la postura de que ya estaban cubiertos por la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Sin embargo, y debido a las críticas y a su evidente insuficiencia como documento específico para la infancia, la Asamblea General de las Naciones Unidas creó la Declaración de los Derechos del Niño (Barna, A., 2012, p.7).

A día de hoy, la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), publicada por la Asamblea General de la ONU el 20 de noviembre de 1989, se considera el documento internacional sobre la defensa y protección de la infancia más respaldado. En ella, se establecen cincuenta y cuatro principios que abarcan la definición de niño desde el nacimiento hasta los 18 años, así como la prohibición de la discriminación, el interés superior del niño, la obligación del Estado de aplicar la Convención, los derechos y responsabilidades de los padres, y una amplia gama de derechos que incluyen el derecho a la vida, la identidad, la familia, las libertades civiles, la protección contra el maltrato y la explotación, los derechos económicos, sociales y culturales, la protección en situaciones especiales como conflictos armados, y la administración de la justicia de menores, además de la difusión y aplicación de la Convención (Comité Español de UNICEF, 2016).

Tras la Convención sobre los Derechos del Niño, se creó un Comité que supervisa la correcta aplicación de los derechos, formado por dieciocho expertos independientes, quienes aprueban y analizan las observaciones finales y velan por que los países firmantes cumplan con los compromisos adquiridos en la Convención. A partir de este análisis, el Comité conmina al Estado Español a seguir avanzando en la adecuada incorporación de la Convención al ordenamiento jurídico y garantizar la aplicación de los Derechos del Niño por parte de las autoridades nacionales, autonómicas y locales, lo que evidencia el esfuerzo que todavía le queda a España por realizar (Martínez San Millán, 2019, pp. 16-22).

### **2.1.2. Enfoque detallado de cada derecho**

La idea de que los menores ya tienen derechos es un pilar básico y fundamental que se aplica a nivel mundial, este principio subyace en la legislación de cada estado, cuyo objetivo principal es la tutela integral de los derechos de niños y niñas de manera universal e inviolable, independientemente de su procedencia geográfica, estatus socioeconómico o identidad de género (UNICEF, 2025).

Acto seguido y en aras de una mayor comprensión de su significado, se expondrán los Derechos del Niño que protegen la infancia y garantizan el bienestar integral de la población infantil (UNICEF, 2025):

1. **Derecho a la vida:** Todo infante posee el derecho fundamental a la vida, cuyo ejercicio debe garantizarse a través de las acciones del gobierno. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), muchas enfermedades siguen causando millones de muertes debidas, principalmente, a la falta de acceso a vacunas esenciales.
2. **Derecho a la salud:** Los gobiernos tienen el deber de garantizar el crecimiento y desarrollo saludable de los menores, proporcionándoles atención médica siempre que sea necesaria. El envejecimiento poblacional y el aumento de enfermedades crónicas representan desafíos futuros para los sistemas de salud.
3. **Derecho a la protección:** Este derecho es esencial para resguardar a los niños y niñas de diversas amenazas y garantizar un desarrollo seguro y libre. El Estado debe atender uno de los principales problemas, como la migración infantil, promoviendo la reunificación familiar y el acceso a la educación y la atención médica.
4. **Derecho a la educación:** Debe garantizarse el acceso universal a una educación de calidad, inclusiva y gratuita en la etapa primaria, así como el acceso equitativo a la educación secundaria y universitaria. Esta educación debe permitir el desarrollo pleno de las capacidades cognitivas y físicas.
5. **Derecho a una identidad:** El registro civil de cada nacimiento es un requisito legal imprescindible, cuya ausencia afecta a un tercio de la población infantil. Este registro es fundamental para garantizar la efectividad de los derechos fundamentales de los menores de edad.
6. **Derecho a una información de calidad:** Los medios de comunicación desempeñan una función crucial en la difusión de información dirigida a menores y adolescentes, especialmente aquella en formato digital. No obstante, resulta esencial que los adultos supervisen y filtren los contenidos para eliminar aquellos que puedan resultar perjudiciales y validar la información relevante.
7. **Derecho a expresar su opinión y ser escuchado:** Se debe garantizar el derecho a la libre expresión y la escucha activa de los menores, tanto de manera individual como colectiva, especialmente cuando sus opiniones afectan directamente su bienestar. Este derecho sitúa a los menores en una posición activa en la defensa de sus derechos.
8. **Derecho a la intimidad:** El marco legal debe proteger la intimidad infantil y su entorno cercano. Por ello, tanto las familias como las administraciones públicas tienen la responsabilidad de educar a los menores y adolescentes en materia de privacidad y protección de datos.
9. **Derecho a asociarse:** La población infantil goza del derecho a la libre asociación y reunión, siempre que se garantice un ambiente de respeto mutuo entre todos los integrantes. Esta situación propicia el empoderamiento colectivo en la defensa de los derechos, particularmente entre aquellos en situación de vulnerabilidad.
10. **Derecho al juego:** El derecho al juego, fundamental en esta propuesta, defiende el tiempo de recreación y acceso a actividades lúdicas y culturales esenciales para el pleno desarrollo infantil.

## 2.2. Derecho al juego.

En perspectiva de nuevo con UNICEF (2025) define el derecho al juego como:

“Jugar, reír, soñar... Todos los niños tienen el derecho de seguir siendo niños durante toda su infancia. Por ello es muy importante que tengan tiempo y oportunidades para el ocio y las actividades culturales.”

“El juego y el ocio en los niños y las niñas no es algo banal, sino un elemento fundamental de su desarrollo y su socialización y por eso están reconocidos como

derechos. El trabajo infantil, la carga excesiva de actividades educativas, la falta de espacios públicos o la comercialización de los espacios y los tiempos de ocio limitan el ejercicio de estos derechos.”

En consonancia con esta perspectiva, la Convención sobre los Derechos del Niño reafirma la importancia del derecho fundamental al juego en el artículo 31:

“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”.

“Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”. (Boletín Oficial del Estado, 1990).

La Convención sobre los Derechos del Niño ha sido ratificada por 196 países, incluido España, que lo ratificó en diciembre del 1990 el único país que no forma parte de este grupo es Estados Unidos, país que a pesar de firmar, no ha aprobado la Convención a nivel interno, que no pertenece al marco legal del país.

Siguiendo con la idea de la relevancia de este derecho, la UNESCO (1991) confirma que el juego representa una necesidad fundamental en la infancia. Es una actividad que el infante vive con pasión, y entrega, este deseo de jugar es tan fuerte que, cuando se les impide hacerlo, pueden experimentar frustración y conflictos con los mayores, cuya percepción minimiza su importancia. En el contexto educativo y familiar, el juego es visto como una actividad secundaria frente a las obligaciones académicas, lo que limita su potencial como herramienta pedagógica. Con frecuencia, se emplea como un incentivo condicionado al cumplimiento de tareas escolares, lo que puede afectar la motivación intrínseca por el aprendizaje y generar una visión fragmentada de la educación, donde el estudio se percibe como una imposición y no como un proceso enriquecedor que potencie el desarrollo cognitivo y socioemocional del individuo.

La infancia experimenta un proceso dinámico y continuo de desarrollo, en el cual su propia esencia se manifiesta de manera espontánea. En cada etapa del crecimiento, emergen distintas funciones cognitivas, emocionales y motoras que requieren ser estimuladas y ejercitadas para su óptimo desarrollo. Dentro de estas manifestaciones, el juego ocupa un rol central, ya que constituye la primera forma de actividad a través de la cual los niños y niñas canalizan su energía y responden a sus necesidades evolutivas.

Esta predisposición hacia el juego no es únicamente el resultado de influencias externas, sino que obedece principalmente a mecanismos intrínsecos vinculados con su desarrollo. No es el objeto lúdico en sí mismo, como un balón o un juguete, lo que motiva la acción, sino la activación de procesos internos que buscan estímulos adecuados en el entorno para favorecer la exploración, la experimentación y el fortalecimiento de sus habilidades. En este sentido, el juego no solo es una manifestación del placer infantil, sino un mecanismo esencial que permite a la infancia interactuar con su realidad y consolidar aprendizajes significativos. (UNESCO, 1991).

El Comité de los Derechos de Niño de Naciones Unidas (2013), en su afán de determinar y evaluar el interés superior del niño, señala que es fundamental considerar la obligación del Estado de garantizar su protección y cuidado, entendidos en un sentido amplio, con el propósito de salvaguardar su bienestar integral. En este contexto, la seguridad del niño adquiere especial relevancia, ya que implica su derecho a ser protegido frente a cualquier forma de abuso, maltrato físico o psicológico, acoso, explotación sexual o económica, trata de personas, uso indebido de sustancias, explotación laboral y afectaciones derivadas de conflictos armados.

Asimismo, el enfoque del interés superior del niño en los procesos de toma de decisiones requiere no solo valorar su seguridad e integridad en el presente, sino también prever posibles riesgos y daños a

futuro, aplicando el principio de precaución para evitar situaciones que vulneren sus derechos fundamentales y su desarrollo pleno.

En este sentido, el Comité (2013) destaca además la importancia de atender las diversas situaciones de vulnerabilidad que pueden afectar el desarrollo y bienestar de la infancia, tales como la discapacidad, la pertenencia a un grupo minoritario, la condición de refugiado o solicitante de asilo, la experiencia de malos tratos o el hecho de vivir en situación de calle. Garantizar el pleno ejercicio de sus derechos no solo implica el cumplimiento de la Convención sobre los Derechos del Niño, sino también de otros tratados de derechos humanos que abordan estas condiciones específicas, como la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y la Convención sobre el Estatuto de los Refugiados, entre otros marcos normativos pertinentes.

De manera complementaria, el Comité (2013) subraya que el interés superior de un infante en situación de vulnerabilidad no puede determinarse de manera generalizada, ya que cada caso presenta particularidades que requieren una evaluación individualizada. Las autoridades y los responsables de la toma de decisiones deben considerar los distintos tipos y niveles de vulnerabilidad de cada niño, asegurando un análisis detallado de su historial desde el nacimiento y estableciendo revisiones periódicas a cargo de un equipo multidisciplinario. Adicionalmente, es fundamental realizar los ajustes razonables necesarios para garantizar su bienestar a lo largo de su proceso de desarrollo, adaptando las medidas de protección y apoyo a sus necesidades específicas (Comité de los Derechos del Niño, 2013, pp. 16-17).

### **2.3. El juego**

El juego ha sido reconocido como un pilar fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños explorar su entorno, expresar emociones y adquirir nuevos conocimientos de forma natural y significativa. En el ámbito educativo, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se presenta como una metodología innovadora que potencia la motivación y la participación activa, facilitando la construcción del conocimiento a través de experiencias lúdicas. A continuación, se abordará la definición del juego, sus características esenciales y la relevancia del ABJ en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **2.3.1. Definición de juego**

Según la RAE, el juego es la “acción y efecto de jugar por entretenimiento” y, a su vez, define jugar como “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”. Sin embargo, Huizinga (2010, pp. 45-46) ofrece una definición más concreta y exacta del juego:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente.

De acuerdo con el artículo “El juego como herramienta de aprendizaje” (María Isabel Benítez Murillo, 2009, p. 3), el juego posee una serie de características generales dentro del entorno educativo:

- Los educandos emplean el juego como lenguaje para comunicarse con el entorno.
- Los intereses, los miedos, las fantasías y los deseos personales de cada individuo se ven plasmados a través del juego.
- A través de la actividad lúdica, los infantes manifiestan su autoconcepto, su percepción interpersonal y su representación del entorno.
- Los individuos procesan sus experiencias pasadas, su realidad presente y fomenta la capacidad de anticipación para el porvenir.

- El juego estimula la percepción sensorial y agudiza las facultades creativas e imaginativas.
- Se canaliza la energía física y cognitiva, orientados a fines productivos y/o recreativos.
- El juego promueve un desarrollo integral a través de diversas áreas de aprendizaje, abarcando desde habilidades físicas y lingüísticas, hasta el desarrollo socioemocional e intelectual. Se enfoca en la adquisición de destrezas como la interacción social, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la conciencia del entorno, fomentando el crecimiento personal y social equilibrado.

Por otro lado, desde la perspectiva de Piaget (citado en Delgado Linares, I. 2011, p. 5), marca la definición del juego como “la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad.” Siguiendo con la teoría piagetiana el juego se clasifica en cuatro categorías diferentes:

- **El juego de ejercicio:** correspondiente al estadio sensoriomotor (0-2 años). Este estadio se caracteriza por la interacción del infante con el medio mediante la exploración sensorial y la actividad física. Esta etapa se distingue además por la intencionalidad de la conducta, el concepto de permanencia o el desarrollo del juego imitativo.
- **El juego simbólico:** correspondiente al estadio preoperacional (2-7 años). Los menores emplean símbolos para representar la realidad, proceso también conocido como pensamiento representacional. Esta forma de juego evoluciona desde la manipulación de objetos concretos en secuencias simples hasta la asunción de roles sociales complejos, promoviendo habilidades cognitivas y sociales, así como la creatividad y la imaginación. Del mismo modo, la consolidación del pensamiento representacional facilita la adquisición y expansión del lenguaje, en concordancia con las teorías de Piaget.
- **El juego de reglas:** emerge con anterioridad al estadio de las operaciones concretas (previo a los 7 años). Inicialmente, las reglas surgen dentro del juego simbólico, aunque se desarrollan de manera gradual, presentando un carácter arbitrario y aleatorio, sin derivar del acuerdo entre los jugadores o con el adulto, las reglas son percibidas como verdades absolutas. Para que las normas adquieran mayor estructura y concreción, es necesario el tránsito hacia el estadio de las operaciones concretas, donde los niños empiezan a comprender el carácter consensuado de las reglas y su aplicación dentro del juego en grupo.
- **El juego de construcción:** este juego surge a partir del primer año de vida, y actúa como un vínculo integrador entre los distintos estadios del desarrollo propuestos por Piaget. Esta forma de juego favorece la adquisición de competencias intelectuales a través de la exploración y manipulación de materiales. Además, puede llevarse a cabo de manera individual o en colaboración dentro de proyectos comunes, fomentando tanto la autonomía como la interacción social.

Según este autor, también “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón” (Cañeque, 1993, p. 6)

### **2.3.2. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)**

Una definición que se puede encontrar sobre este método ofrecida por Cornellá, Estebanell y Brusi (2020), es que se emplean juegos como herramienta pedagógica, los cuales generalmente son

adaptados por los docentes para establecer una conexión entre los contenidos curriculares y el juego mismo. De esta manera, se pretende que el estudiante aplique en situaciones reales lo que ha aprendido. Así, el juego se transforma en un medio para trabajar un concepto específico o para llevar a cabo una experiencia de aprendizaje.

Ciertamente, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se erige como una metodología educativa que se fundamenta en la utilización del juego como vehículo principal para la adquisición de conocimientos y habilidades. No obstante, es imperativo subrayar que, a pesar del uso extendido del término "juego", su delimitación conceptual continúa siendo objeto de debate por parte de los académicos, particularmente en lo que respecta a la inclusión de ciertas actividades dentro de esta misma categoría de juego.

En este contexto, el ABJ se distingue del concepto genérico de juego al hacer hincapié en el aprendizaje como componente esencial. En otras palabras, esta metodología se fundamenta en la creación de experiencias lúdicas diseñadas con el propósito de fomentar el desarrollo de habilidades específicas y la consecución de objetivos de aprendizaje predeterminados.

Así pues, si bien el aprendizaje no constituye un requisito indispensable para que una actividad sea considerada como juego, sí lo es en el contexto del ABJ. Por consiguiente, esta metodología trasciende la mera creación de juegos con fines de entretenimiento, adentrándose en el diseño de actividades de aprendizaje que introducen conceptos de manera gradual y sistemática, conduciendo a los estudiantes hacia la consecución de un objetivo educativo final. (Solas Martínez et al., 2023, p. 17).

De esta manera, la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos impulsa el desarrollo de diversas habilidades. Las competencias relacionadas con la interacción social y la capacidad de autorregulación experimentan un fortalecimiento notable a través del juego libre. En contraposición, el juego estructurado o dirigido ejerce un impacto más marcado en la adquisición de destrezas académicas, por lo tanto, la aplicación del ABJ favorece un crecimiento integral en la infancia, permitiendo la adaptabilidad a diversas áreas del conocimiento. Adicionalmente, al representar una modalidad de aprendizaje intrínsecamente motivadora, se alcanzan resultados de aprendizaje más duraderos y eficaces, sustentados en la experiencia práctica y el protagonismo del estudiante (Molaguero, 2019, p. 28).

Además, es importante nombrar que la implementación de un juego con fines pedagógicos exige una consideración exhaustiva de su potencial didáctico. Si bien, es amplia la adaptabilidad de cualquier juego para lograr ciertos objetivos de aprendizaje, no solo se pueden utilizar juegos exclusivos para la educación, se permite usar juegos del mercado o tradicionales y modificarlos para alinearlos a las metas educativas propuestas (Cornellá, Estebanell y Brusi, 2020).

Esta metodología se fundamenta en una serie de principios esenciales (Gamelearn, 2015). Estos principios son la construcción activa del conocimiento por parte del alumnado, la experiencia práctica, la motivación intrínseca, el fomento de la reflexión crítica, el autocontrol, la evaluación continua del progreso del estudiante, el estímulo de la creatividad, el desarrollo de habilidades sociales y la integración de herramientas digitales.

El rol del docente en la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos se revela como esencial y multifacético. Inicialmente, el educador debe seleccionar cuidadosamente el tipo de juego que se alinee con el área curricular y los objetivos de aprendizaje establecidos, así como con los recursos pedagógicos y tecnológicos disponibles.

Posteriormente, es crucial que el profesor prepare el entorno de aprendizaje en función de las etapas del juego, asegurando una integración fluida con los principios pedagógicos. Durante el desarrollo de la actividad lúdica, el maestro asume la función de acompañante y guía, motivando al alumnado, potenciando sus habilidades e impulsándolos hacia la consecución de nuevos retos.

Finalmente, el docente debe evaluar el desempeño de los estudiantes en la resolución de desafíos. Lo que permitirá realizar reajustar y optimizar la propuesta didáctica.

En esencia, el profesor se convierte en un arquitecto del aprendizaje, diseñando experiencias lúdicas significativas y facilitando la adquisición de conocimientos de manera activa y participativa (Microsoft Educator Centre, s.f.).

### **2.3.3. Gamificación**

En contraposición, es pertinente mencionar la metodología denominada “gamificación”. Karl Kapp (2012) define este término de la siguiente manera: “la gamificación es el uso de mecánicas basadas en juegos, estéticas y pensamiento de juego para comprometer a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas” (p. 12).

Otra opinión más amplia de la gamificación es ofrecida por Muntean (2011):

La gamificación no implica crear un juego. Significa hacer la educación más divertida y estimulante, sin minar su credibilidad. La gamificación ayuda a los estudiantes a ganar motivación hacia el estudio, y gracias a la retroalimentación positiva ellos son impulsados hacia adelante y se interesan y estimulan más a aprender. La gamificación puede constituir un poderoso ayudante para que se decidan a estudiar/leer más (p. 323).

En definitiva, distintos autores han abordado el concepto de gamificación desde perspectivas complementarias, coincidiendo en su potencial para incrementar la motivación y la implicación del usuario. Simões et al. (2013) subraya la relevancia del componente social, especialmente en entornos digitales interconectados; Bunchball (2010) y Zichermann (2012) la vinculan directamente con la participación activa, mientras que Burke (2011) enfatiza su capacidad para generar experiencias educativas atractivas. En conjunto, estas aportaciones evidencian que la gamificación no solo persigue dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también dotarlo de una dimensión emocional que favorezca el compromiso y el disfrute del alumnado.

Por lo tanto, valorando las diferentes definiciones sobre la gamificación, se puede afirmar que este método consiste en aplicar elementos propios del juego, como retos, puntuaciones o recompensas, en contextos educativos con el fin de motivar y mejorar la implicación del alumnado. A diferencia de un juego completo que busca principalmente el entretenimiento, la gamificación parte de un contenido didáctico y utiliza el espíritu del juego para influir en el comportamiento de los estudiantes, fomentando su autonomía y participación activa.

En el marco de las metodologías activas, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora en el ámbito educativo. A través del uso de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, esta técnica busca transformar la experiencia de aprendizaje, fomentando la implicación del alumnado, la motivación intrínseca y el desarrollo de competencias clave. A continuación, se exponen los principales aspectos que definen su funcionamiento y su potencial pedagógico.

La gamificación permite mejorar la atención y el compromiso de los estudiantes mediante la incorporación de dinámicas como retos, recompensas o progresión. Según Foncubierta y Rodríguez (2014), este enfoque contribuye a reducir la desmotivación, al generar un entorno de aprendizaje en el que el error se asume como parte del proceso y el alumno siente mayor control sobre su avance. Asimismo, diversos estudios destacan su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, como el pensamiento crítico o el trabajo en equipo.

### **2.3.4. ABJ y gamificación en común**

En sinergia con estas ideas, aunque tanto el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como la gamificación comparten el objetivo de estimular el aprendizaje, exhiben diferencias notables en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. El ABJ se caracteriza por la implementación, adaptación o creación de juegos como instrumentos pedagógicos dentro de un aula, mientras que la gamificación incorpora

mecánicas, reglas y elementos lúdicos para contextualizar el contenido y modular el comportamiento de los participantes.

Así, en el ABJ, el juego actúa como vehículo para la adquisición de conocimiento, pudiendo involucrar dinámicas competitivas con ganadores y perdedores. En contraste, la gamificación puede fomentar la colaboración, orientando sus reglas hacia el progreso y la generación de experiencias de aprendizaje diversificadas.

Por consiguiente, ambas estrategias recurren al juego como recurso educativo, pero su diferenciación resulta crucial al momento de su implementación, dada la singularidad de sus características. Ambas metodologías están enmarcadas como didácticas emergentes sustentadas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y promueven activamente la motivación y el compromiso en los procesos de aprendizaje.

Considerando la riqueza de sus fundamentos y la diversidad de habilidades que fomenta, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se erige como una metodología educativa de notable valor. Su capacidad para integrar el juego como herramienta pedagógica, promoviendo tanto el desarrollo de competencias socioemocionales como la adquisición de conocimientos académicos, lo convierte en una opción especialmente atractiva. Además de fomentar la participación activa, la reflexión y la creatividad, el ABJ genera experiencias de aprendizaje significativas y duraderas, preparando a los estudiantes para desenvolverse con éxito en la sociedad actual (Trujillo, 2023, pp. 9-15).

### **3. JUSTIFICACIÓN**

Este marco teórico se fundamenta en la premisa de que la infancia constituye una etapa fundamental en el desarrollo humano, lo que exige una atención integral orientada a garantizar el ejercicio pleno de sus derechos. En este sentido, la Convención sobre los Derechos del Niño, como piedra angular de la legislación internacional en materia de infancia, establece un conjunto de principios y disposiciones encaminadas a la protección y promoción del bienestar de todos los infantes, sin distinción de origen o condición. Dentro de este marco, la CDN consagra expresamente el derecho al juego en su artículo 31, resaltando su relevancia en el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo de la infancia.

De manera complementaria la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, en su Observación General N.º 17 del año 2013, reafirmó este derecho al señalar que "[e]l niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones [...]; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho" (Principio 7). Esta proclamación se reforzó luego en la Convención sobre los Derechos del Niño (la Convención) de 1989, en cuyo artículo 31 se declara explícitamente 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".

Adicionalmente, la Convención resalta la estrecha vinculación entre el juego, la salud y el bienestar, destacando su papel en el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la autoconfianza. De manera correlativa, se reconoce su influencia en el fortalecimiento de habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales, lo que lo convierte en un factor determinante en la maduración cerebral, particularmente en los primeros años de vida. En este marco, el juego también incide en la adquisición de competencias para la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la regulación emocional, favoreciendo, a su vez, la exploración del entorno, la experimentación de nuevas experiencias y la consolidación de la identidad en el contexto social.

La educación sobre los derechos de la infancia trasciende la mera operacionalización de los derechos, erigiéndose como un proceso de empoderamiento intrínseco que dota a los menores de la potestad de reconocer su valía, defender su dignidad y participar activamente en la constitución de una sociedad más equitativa e inclusiva. La comprensión de sus derechos capacita a los infantes con la habilidad para identificar situaciones de vulneración, articular sus opiniones y demandar el respeto

debido. Este proceso formativo propicia el desarrollo de una ciudadanía crítica y comprometida, capaz de instigar transformaciones en su entorno y contribuir a la edificación de un futuro más justo.

En este contexto, el juego, reconocido como un idioma universal de la niñez, emerge como una herramienta pedagógica de suma eficacia para la transmisión significativa y experiencial de estos derechos. A través del juego, los infantes exploran su entorno, experimentan con diversos roles y situaciones, y desarrollan competencias socioemocionales esenciales. El juego simbólico, por ejemplo, facilita la representación de escenarios cotidianos y la reflexión sobre las normas y valores que rigen la convivencia, mientras que el juego reglado instruye en la negociación, el respeto de acuerdos y la resolución pacífica de conflictos.

En primer lugar, la legislación educativa vigente, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020 de Mejora de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), enfatiza en su artículo 1 el compromiso del sistema educativo con la garantía de los derechos reconocidos en la Convención sobre los Derechos del Niño. Como norma de mayor jerarquía en el ordenamiento jurídico educativo, esta ley constituye el marco legal que fundamenta y da lugar a lo establecido posteriormente en las normas de desarrollo. En esta línea, el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, incorpora entre sus principios y fines educativos el cumplimiento de los derechos recogidos en dicho tratado internacional. Finalmente, el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, que regula la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid, se alinea con estas disposiciones al concebir esta etapa como un período que debe respetar la cultura de la infancia definida tanto en la Convención como en las Observaciones Generales de su Comité.

Por su parte, en lo que respecta al juego la LOMLOE en su artículo 14, relativo a la ordenación y principios pedagógicos, subraya que los métodos de enseñanza deben sustentarse en experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas, integrando actividades y el juego en un entorno de afecto y confianza. En la misma dirección, se hace referencia al juego en el Real Decreto 95/2022 en su artículo 6 y en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, que se vincula con el inicio del aprendizaje permanente mediante el desarrollo de competencias clave, entre ellas la creatividad, la cual se ve especialmente estimulada a través del juego simbólico.

Bajo esta óptica, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) representa un enfoque pedagógico innovador que integra el juego como un vehículo para la adquisición de conocimientos y habilidades. A diferencia de la gamificación, que recurre a elementos lúdicos con fines motivacionales, el ABJ se centra en la concepción de experiencias lúdicas específicamente diseñadas para la consecución de objetivos educativos predefinidos. Esta metodología fomenta un aprendizaje activo y participativo, estimulando la motivación intrínseca, la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico en los educandos.

Asimismo, se promueve el desarrollo transversal de las competencias clave, tal como se establece en el Decreto 36/2022, entre las que se incluyen: la competencia en comunicación lingüística, la competencia plurilingüe, la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, la competencia digital, la competencia personal, social y de aprender a aprender, la competencia ciudadana, así como las competencias emprendedora, creativa y cultural.

Cabe señalar que, conforme a lo dispuesto en el citado Decreto 36/2022, se utiliza el término contenidos para referirse a lo que en el Real Decreto 95/2022 se denominan saberes básicos. Por tanto, en el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje dentro del ámbito de la Comunidad de Madrid, se empleará la denominación contenidos, en coherencia con la normativa autonómica vigente.

Con todas estas valoraciones, la propuesta de innovación de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se orienta a la exploración del potencial inherente al juego como instrumento pedagógico estratégico para la instrucción de la infancia en sus derechos fundamentales. Se plantea el diseño e implementación de actividades lúdicas que permitan a los infantes aprehender el significado de sus

derechos, reflexionar sobre su trascendencia y desarrollar las competencias necesarias para ejercerlos de manera autónoma y responsable. Esta propuesta se alinea consecuentemente con las recomendaciones emanadas del Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, que enfatiza la relevancia de abordar las diversas situaciones de vulnerabilidad que pueden impactar negativamente el desarrollo y el bienestar infantil. A través de actividades lúdicas inclusivas y adaptadas a las necesidades específicas de cada infante, se busca garantizar la igualdad de oportunidades en el aprendizaje y el ejercicio de sus derechos.

### **3.1. Objetivos**

A partir de lo anteriormente expuesto, se presentan a continuación los objetivos que se pretenden alcanzar con este Trabajo de Fin de Grado:

- Promover una propuesta para que el alumnado aprenda y ejerza los derechos del niño de la Convención de 1989.
- Diseñar situaciones de aprendizaje que desarrollen las competencias del currículo vigente.
- Acercar al alumnado a los Derechos del Niño de manera lúdica.
- Desarrollar una propuesta educativa sobre los Derechos del Niño a través del juego.
- Incentivar la reflexión sobre la importancia de los Derechos del Niño en los alumnos y alumnas.
- Utilizar correctamente los diferentes tipos de juegos atendiendo a la diversidad del alumnado.

## **4. PROPUESTA DE LA INNOVACIÓN**

Para acercar al alumnado de 4 años al conocimiento y ejercicio de sus derechos fundamentales, se plantea una propuesta didáctica basada con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) con elementos de gamificación. A través de esta metodología, se diseñan tres situaciones de aprendizaje, una por trimestre, en las que cada sesión estará conformada por tres o cuatro actividades lúdicas, cada una enfocada en un derecho específico.

Estas experiencias estarán adaptadas al nivel de desarrollo infantil, promoviendo el aprendizaje significativo mediante el juego simbólico, la exploración y la experimentación. La finalidad de esta propuesta es que los infantes no solo internalicen sus derechos, sino que también los vivencien de manera activa, favoreciendo su autonomía, la convivencia y la construcción de una ciudadanía comprometida con el respeto y la equidad.

### **4.1. Cronograma**

#### **4.1.1. Horario semanal**

El presente horario escolar se presenta como un marco flexible y dinámico para el desarrollo de la propuesta innovadora. En este, se destaca un espacio dedicado a la situación de aprendizaje, un bloque especialmente diseñado para la implementación de las actividades que tendrán lugar en este proyecto. Este horario tiene como intención integrar de manera efectiva las actividades curriculares regulares con las dinámicas propias del proyecto.

Cabe destacar, que por disposición de horario, el viernes, 28 de marzo, se requerirá la sesión de biblioteca para completar una actividad de la segunda situación de aprendizaje. Además, en caso de fuerza mayor, salidas extraescolares o alguna situación que impida realizar las actividades del proyecto el miércoles, se utilizará la sesión de biblioteca del viernes de la misma semana.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA
9:45-10:30	RINCONES	RINCONES	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	RINCONES	RINCONES
10:30-11:15	HIGIENE Y DESAYUNO	HIGIENE Y DESAYUNO	HIGIENE Y DESAYUNO	HIGIENE Y DESAYUNO	HIGIENE Y DESAYUNO
11:15-11:45	RECREO				
11:45-12:30	RELIGIÓN/ ATENCIÓN EDUCATIVA	RELAJACIÓN	RELIGIÓN/ ATENCIÓN EDUCATIVA	RELAJACIÓN	ARTE
12:30-13:15	INGLÉS	ROBÓTICA	INGLÉS	INGLÉS	ROBÓTICA
13:15-14:00	PSICO	MÚSICA	TRABAJO INDIVIDUAL	PSICO	BIBLIOTECA

#### 4.1.2. Horario anual

El siguiente horario anual estructura el desarrollo de la propuesta de innovación a lo largo de todo el curso escolar, organizándose en trimestres, cada uno dedicado a las tres situaciones de aprendizaje. Dentro de cada trimestre, se detallan las fechas exactas en las que tendrán lugar las diferentes sesiones y actividades que componen cada proyecto. Además, este cronograma permite visualizar la planificación temporal detallada de las actividades, facilitando el seguimiento y la implementación efectiva de cada una de sus fases a lo largo del año, siempre teniendo en cuenta los festivos del curso y la situación escolar.

TRIMESTRE	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	MES	FECHA	ACTIVIDAD	SESIÓN	
PRIMERO	LA AVENTURA DE LA TRIBU SALUDABLE	SEPTIEMBRE	11/9	N.º 1. Formamos la tribu	<u>Sesión 1:</u> Creación de diademas y escudos.	
			25/9	N.º 2. La tribu Zenith de Corazones Sanos y Unidos (derecho a la vida)	<u>Sesión 1:</u> Creación de la bandera <u>Sesión 2:</u> misiones de los peligros de la isla.	
			2/10		<u>Sesión 3:</u> Obtención de la gema.	
		OCTUBRE	9/10			<u>Sesión 3:</u> Obtención de la gema.
			16/10	N.º 3. Búsqueda del tesoro de la salud (derecho a la salud)		<u>Sesión 1:</u> Lectura y desciframiento del mapa.
			23/10		<u>Sesión 2:</u> Realización de los desafíos del mapa.	
			39/10		<u>Sesión 3:</u> Obtención de la gema.	

		NOVIEMBRE	6/11	N.º 4. La guardia protectora de la tribu (derecho a la protección)	Sesión 1: Creación del campamento seguro.
			13/11		Sesión 2: La gymcana de los superprotectores.
			20/11		Sesión 3: Obtención de la gema.
			27/11	N.º 5. El circuito del juego (derecho al juego)	Sesión 1: Actividades del circuito.
		4/12	Sesión 2: Baile final de la tribu.		
		11/12	Sesión 3: Obtención de la gema.		
		DICIEMBRE	18/12	N.º 6. Baile tribal final	Sesión 1: Función de Navidad.
SEGUNDO	LA MISIÓN INTERGALÁCTICA DE LOS GUARDIANES DEL CONOCIMIENTO	ENERO	8/1	Nº 1. Nos convertimos en exploradores	Sesión 1: Mochila propulsora intergaláctica.
			15/1		Sesión 2: Nave espacial.
			22/1		Sesión 3: Pasaporte espacial.
			29/1	Nº 2. El Planeta Educaria (derecho a la educación)	Sesión 1: Las estaciones del saber.
		5/2	Sesión 2: Los rincones del saber.		
		FEBRERO	12/2	Nº 3. El Planeta Identitia (derecho a una identidad)	Sesión 3: Obtención de la estrella
			19/2		Sesión 1: ¿Quién soy yo?
			26/2		Sesión 2: Tarjetas identificativas.
		MARZO	5/3	Nº 4. El Planeta Informia (derecho a una información de calidad)	Sesión 3: Obtención de la estrella
			12/3		Sesión 1: El buzón de las noticias.
			19/3		Sesión 2: La radio planetaria.
			26/3	Sesión 3: Obtención	

					de la estrella
			28/3	Nº 5. Graduación Estelar	<u>Sesión 1:</u> Fiesta de celebración.
TERCERO	LOS SALVADORES DEL BOSQUE DEL ÁRBOL DE HOJAS MÁGICAS	ABRIL	2/4	Nº 1. Una nueva aventura	<u>Sesión 1:</u> Preparación para la aventura.
			9/4	Nº 2. La cueva silenciosa del erizo (derecho a la intimidad)	<u>Sesión 1:</u> Mi espacio y camino personal.
			23/4		<u>Sesión 2:</u> La nueva madriguera.
			30/4		<u>Sesión 3:</u> Obtención de la hoja.
		MAYO	7/5	Nº 3. La colina de los sonidos de la ardilla (derecho a expresar su opinión y ser escuchado)	<u>Sesión 1:</u> El caos musical.
			14/5		<u>Sesión 2:</u> El coro musical.
			21/5		<u>Sesión 3:</u> Obtención de la hoja.
			28/5	Nº 4. La pradera de los colores del zorro (derecho a asociarse)	<u>Sesión 1:</u> Reunión de colores.
		JUNIO	4/6		<u>Sesión 2:</u> Preparación de la fiesta de animales.
			25/6	<u>Sesión 3:</u> Obtención de la hoja y fiesta de los animales.	

## 4.2. Situaciones de aprendizaje

### 4.2.1. Primera situación

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N.º 1	LA AVENTURA DE LA TRIBU SALUDABLE
<b>Justificación y contextualización</b>	Esta propuesta se basa en el Derecho a la vida, Derecho a la salud, el Derecho a la Protección y el Derecho al juego. Los niños y niñas se convierten en miembros de una tribu de exploradores en una isla mágica donde cada actividad les enseña a cuidar su salud y proteger su vida. En cada rincón de la isla, enfrentan desafíos y actividades para ganar gemas mágicas que representan estos derechos fundamentales.
<b>Curso. Áreas</b>	Curso: Segundo ciclo de Educación Infantil. Áreas: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crecimiento en armonía</li> <li>2. Descubrimiento y exploración del entorno</li> </ol>

	3. Comunicación y representación de la realidad	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover el cuidado y la protección de la vida a través del trabajo en equipo y la cooperación.</li> <li>• Aprender los derechos a través de juegos de aventura, promoviendo la actividad física y la cooperación.</li> <li>• Reconocer hábitos saludables y seguros.</li> <li>• Colaborar en la resolución pruebas físicas, trabajando en equipo.</li> <li>• Potenciar la expresión corporal y emocional a través del movimiento.</li> <li>• Desarrollar empatía y compromiso.</li> <li>• Disfrutar con el juego libre y organizado.</li> </ul>	
<b>Temporalización: Primer trimestre</b>	Número de sesiones: 14 (una sesión inicial, una final y tres sesiones para cada Derecho de la Infancia)	
<b>Fundamentación curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenidos</b>
<b>ÁREA I. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b>		
<p>Al. 1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.</p> <p>Al. 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.</p> <p>Al. 4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.</p>	<p>1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.</p> <p>3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.</p> <p>3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás</p> <p>4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>4.2. Reproducir conductas,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias.</li> <li>• Identificación y respeto de las diferencias.</li> <li>• Los sentidos, sus funciones y la estimulación de los mismos. El cuerpo y el entorno: referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos...) y temporales (duración, orden, velocidad, ritmo...).</li> <li>• El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.</li> </ul> <p>Habilidades motrices básicas de locomoción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación, la higiene y el descanso.</li> <li>• Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.</li> <li>• Habilidades sociales</li> </ul>

	<p>acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.</p> <p>4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.</p>	<p>(pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.</li> <li>• La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia para impulsar habilidades que entre ellas promuevan: el respeto a la vida, al ser humano, a la dignidad, fomentando las relaciones sociales y las buenas acciones.</li> <li>• Fórmulas de cortesía y relación social e interacción social positiva (respeto a las personas mayores, a los padres, a los niños). Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas.</li> </ul>
--	---	--

**ÁREA II. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO**

<p>All. 2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>2.2. Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.</li> <li>• Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las</li> </ul>
---	--	---

	estrategias.	<p>personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</li> </ul>
<b>ÁREA III. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b>		
<p>AIII. 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.</p> <p>AIII. 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.</p>	<p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.</p> <p>3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repertorio lingüístico. Conjunto de elementos lingüísticos de cada alumno: fonemas, palabras, construcciones, registros y variedades lingüísticas.</li> <li>• El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico, estructuración gramatical, entonación, ritmo y tono adecuado y pronunciación clara.</li> <li>• Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de estimación.</li> <li>• Diario de observación.</li> <li>• Rúbrica de autoevaluación docente</li> </ul>	
<b>Metodología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).</li> <li>• Gamificación.</li> </ul>	
<b>Agrupamientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades en gran grupo.</li> <li>• Pequeños grupos en algunos desafíos.</li> </ul>	
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales psicomotores: cuerdas, aros, cojines, ladrillos grandes de gomaespuma, botellas de agua.</li> <li>• Elementos visuales: mapa de la isla, símbolos de la tribu, banderas.</li> <li>• Música y sonidos para la ambientación.</li> <li>• Disfraces o elementos simbólicos (cintas de colores, diademas, plumas).</li> <li>• Materiales para manualidades y pintura (témperas, pinceles, lápices de colores, hojas de papel, cartones).</li> </ul>	
<b>Espacios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula o espacio inicial para presentar la historia.</li> <li>• Patios y gimnasio para los desafíos físicos.</li> <li>• Zona de relajación para la vuelta a la calma.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rincón de la tribu donde se expondrán las gemas obtenidas.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Actividades</b></p>	<p><b>1. FORMAMOS LA TRIBU:</b></p> <p><b>Descripción:</b> El alumnado va a conocer a la tribu más importante y saludable del planeta, conocidos como la Tribu Zenith, también llamados Tribu de Corazones Unidos y Sanos, para demostrar las ganas de conocerles van a crear su propia diadema tribal con cartulinas y plumas, las cuales usarán en el resto de actividades de la tribu. Además, en varios cartones previamente recortados en forma de escudo, la clase formará cuatro grupos, y cada uno decorará uno de los escudos con diferentes elementos tribales para colocar en la clase. Por último, se presentará un mural decorado con motivos tribales, pero con cuatro espacios vacíos visiblemente separados entre sí, destinado cada uno de ellos a un derecho diferente. Este mural se convertirá en el corazón de la tribu, donde se irán colocando las gemas obtenidas en cada derecho.</p> <p><b>2. LA TRIBU ZENITH DE CORAZONES UNIDOS Y SANOS:</b></p> <p><b>Descripción:</b> Es el momento en el que los niños y niñas se convierten en exploradores de una tribu protectora en una isla mágica que tienen mucha sabiduría que enseñar. Para poder pertenecer a esta tribu, se requiere realizar una misión que consiste en superar los peligros de la isla, ese es el requisito para poder ser parte de la tribu y ganar la gran gema del derecho a la vida, para ello, deberán trabajar unidos y en equipo.</p> <p><b>Desafío:</b> En la isla se enfrentarán a tres grandes peligros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de la bandera (sesión 1), la tribu explica que el objetivo es llevar una bandera tribal hasta el final de las pruebas, esa bandera tiene que llegar intacta y cuidada por todos los integrantes de la tribu. Para ello, en una tela vacía se dibujará un escudo que resulte representativo para toda el aula, y se decorará tanto el escudo como el resto de la bandera por todos los integrantes de la clase. Esta bandera deberá ser resguardada y cuidada por varios integrantes de la tribu mientras se realizan las actividades.</li> <li>- El Bosque Oscuro (sesión 2), deberán atravesar el Bosque lleno de tormentas mágicas cruzando los obstáculos sin salirse de la cuerda, caminando juntos de manera ordenada y ayudándose entre todos hasta encontrar el refugio, una zona segura libre de tormentas.</li> <li>- El Lago Profundo (sesión 2), los niños se enfrentan al lago más profundo de la isla. Este lago separa a los miembros de la tribu del pozo que les proporciona agua, para ayudarles, juntos deberán construir un puente con ladrillos grandes que atraviesen el lago y ayudar a llevar agua a la Isla, llevando las botellas de agua del pozo trabajando en equipo intentando que el agua no se derrame por el camino del puente.</li> <li>- La Montaña Infinita (sesión 2), escalando la Montaña más alta de la Isla que solo podrán alcanzar si trabajan en equipo, trepando diferentes materiales como aros, cojines o cuerdas, si algún niño cae, el resto de la tribu debe "ayudarlo" levantándolo o dándole un "abrazo de seguridad" para que se sienta protegido.</li> <li>- Al llegar a la cima de la Montaña, plantarán una bandera con un símbolo de la tribu y obtendrán la gema del derecho a la vida.</li> </ul> <p><b>Obtención de la gema:</b> (sesión 3), como celebración de la obtención de la gema del derecho a la vida, los niños y niñas plasmarán en uno de los huecos del mural destinado a este derecho una representación de su viaje y los desafíos superados. Decorarán esta parte del mural con dibujos, pinturas y elementos que les resulten significativos, simbolizando los momentos clave de su aventura</p>

y el valor del derecho a la vida.

### **3. BÚSQUEDA DEL TESORO DE LA SALUD:**

**Descripción:** La tribu saludable lleva años buscando el tesoro de la salud sin éxito, los exploradores ayudarán a encontrarlo, para ello reciben un mapa de la isla con varios puntos donde deberán realizar actividades relacionadas con la salud hasta llegar al tesoro.

**Desafío:** En cada estación, se debe completar un reto relacionado con el cuidado personal. Las estaciones son :

- Lectura y desciframiento de las diferentes estaciones a través de pistas y dibujos relacionados con acciones saludables, para descifrar las estaciones encontrarán pistas, dibujos y palabras clave que les ayude a saber que pruebas pueden llegar a encontrarse, posteriormente deben pensar estrategias grupales que creen que tendrán que seguir para superar cada estación, los diferentes roles que pueden asignar a cada individuo y maneras de trabajar en equipo (sesión 1).
- El laberinto de agilidad, creado con cuerdas tensadas a diferentes alturas y conos, colaborando en equipo para adentrarse en el laberinto sin tocar las pruebas coordinando los movimientos (sesión 2).
- El panel de la higiene, en un panel se encontrarán imágenes de escenas de higiene personal, como lavarse las manos, los dientes, ducharse, y otras que no lo son, pegando cada imagen en la columna que corresponda, debatiendo cuantas veces al día o a la semana realizan dichas rutinas (sesión 2).
- La mesa de las comidas saludables, encontrando imágenes de diferentes alimentos, deberán separar aquellos que son buenos para la salud, que les ayuda a tener un corazón sano y fuerte, de aquellos que no lo son, debatiendo en conjunto el motivo de esas ideas (sesión 2).
- La carrera energética de los 20 metros, cada explorador de la tribu elegirá un alimento de la mesa anterior que consideren que les dará energía para ser más rápidos, con ese alimento correrán los 20 metros con la energía que les ha proporcionado esa comida, ayudando a los compañeros que se sientan con menos energía (sesión 2).
- El salto en la charca de los 30 segundos en la cuerda,, donde mencionarán las actividades que más les guste (sesión 2).
- El reto de la respiración profunda, actividad de vuelta a la calma tras las actividades físicas, en esta se guiará para inhalar profundamente por la nariz, llenando los pulmones como si fuesen globos y exhalar lentamente por la boca, al ritmo de la música suave y relajante (sesión 2).

Al completar los puntos del mapa recibirán el Tesoro de la Salud obteniendo la gema de la Salud.

**Obtención de la gema:** (sesión 3), como celebración de la obtención de la gema del derecho a la salud, de igual manera que en el resto de los derechos, los niños y niñas plasmarán en otro de los huecos del mural una representación de su viaje y los desafíos superados. Decorarán esta parte del mural con dibujos, pinturas y elementos que les resulten significativos, simbolizando los momentos clave de su aventura y el valor del derecho a la salud.

### **4. LA GUARDIA PROTECTORA DE LA TRIBU**

**Descripción:** la tribu Zenith explica a los exploradores que su tribu es saludable gracias a la protección de todo el grupo, quienes colaboran y se ayudan en todo

momento para superar cualquier adversidad que encuentre, así, enseñarán las maneras de protegerse mutuamente como grupo, al superar las pruebas no solo obtendrán la gema de la Protección, se les reconocerá con un cargo más en la tribu e imprescindible como lo es ser parte de los guardianes protectores de la tribu.

**Desafío:**

- El campamento seguro (sesión 1), la tribu necesita un espacio seguro donde puedan refugiarse ante los peligros que suscitan la isla, por lo tanto, los propios exploradores serán quienes crearán un campamento de supervivencia. Primero, deben pensar en aquellos peligros ya pasados y como sobrevivir a estos, reforzando los muros del campamento, sugiriendo maneras de solucionar dichos peligros, como curar a los miembros de la tribu que hayan resultado heridos, disponiendo en el campamento de todo aquel material necesario para posibles situaciones de peligro. Además, se pensarán más posibles peligros no vividos que podrían llegar a ocurrir, dando algunos ejemplos de peligros ocurridos a niños y niñas de la vida real como la migración, y también se pensarán ideas para ayudar en estos casos.

- La gymcana de los Superprotectores (sesión 2), se les explicará que cuatro jóvenes integrantes de la tribu Zenith se han perdido y se encuentran en distintas zonas de riesgo. Para poder salvarles formar cuatro equipos de rescate, cada grupo deberá encontrar a uno de los jóvenes para salvarles, protegerles y llevarles al campamento seguro.

Cada miembro se representará con un muñeco, y las zonas de riesgo en las que se encuentran son el Bosque Oscuro, el Lago Profundo, la Tormenta Infinita y el Volcán Ardiente.

La actividad consistirá en preparar una mochila con objetos que consideren útiles tanto para su destino como para proteger y curar al indefenso miembro de la tribu (tiritas, vendas, linternas, abrigo, comida o mantas entre otras cosas).

Tras equiparse, emprenderán el viaje siguiendo un mapa ficticio que representará el colegio, deberán orientarse y superar pruebas inspiradas en los peligros donde se dirigen hasta llegar al punto donde se encuentra el muñeco, una vez encontrado le protegerán de los peligros encontrados superando las pruebas con los objetos de la mochila hasta trasladarle al campamento seguro.

**Obtención de la gema:** (sesión 3) Una vez cumplida su misión como guardianes, colocarán la gema del derecho a la Protección en el tercer hueco del mural. Decorarán esta parte con dibujos de situaciones en las que se sintieron seguros o protegidos, y con elementos que simbolicen el cuidado y la ayuda mutua.

## **5. EL CIRCUITO DEL JUEGO:**

**Descripción:** Los valientes exploradores de la tribu Zenith se enfrentan a la prueba final: un emocionante circuito diseñado para celebrar el derecho al juego en todas sus formas. Este recorrido integra desafíos físicos, juegos tradicionales y reinventados y situaciones cotidianas presentadas de manera lúdica, fomentando la colaboración, la sana competencia y el puro disfrute, será realizada por pequeños grupos, cada uno realizando una actividad diferente.

**Desafío:** Las actividades que compondrán el circuito son:

- El cruce del río Cebra, para poder atravesar el río se cruzará por un paso de cebra ficticio, pudiendo pisar solo la parte blanca, para ello, cruzarán en pequeños grupos, y la norma será que antes de saltar a la

	<p>siguiente línea segura, tendrán que mirar a los lados asegurándose de que no viene ninguno de los obstáculos (sesión 1).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La senda infinita del equilibrio, atravesando una cuerda toda la tribu unida, atravesarán la cuerda sin soltar las manos de los compañeros y sin caerse (sesión 1).</li> <li>• El servicio de aguas, en pequeños grupos llevarán una bandeja con vasos de agua, desde la fuente hasta el hogar de la tribu de Corazones Unidos, caminando coordinadamente y despacio para no derramar el contenido de los vasos (sesión 1).</li> <li>• La rayuela tribal, dibujando una rayuela en el suelo en vez de números encontrarán símbolos de la tribu como animales o dibujos, tirando una piedra deben saltar hasta la casilla donde haya caído la piedra y volver para devolvérsela al siguiente explorador. Sin embargo, cada símbolo representará una manera de atravesar la rayuela, por ejemplo, si cae en el elefante deben saltar con los pies juntos, la jirafa a la pata coja y el mono todos a la vez (sesión 1).</li> <li>• Carrera de canguros, cada individuo del grupo se meterá dentro de un saco, saltando hasta llegar a la meta y volver para chocar las manos con el siguiente compañero a modo de relevo para que pueda salir el siguiente (sesión 1).</li> <li>• La travesía de la madriguera, un túnel con colchonetas, telas y aros que deben atravesar reptando o gateando para no derribar la madriguera de los conejos (sesión 1).</li> <li>• La construcción con los sentidos anulados, en esta actividad se anulará un sentido a cada miembro de la tribu, se tapan los ojos, otro los oídos y otro tendrá las manos atadas, con esto deberán construir una torre de 50 centímetros de altura, colaborando juntos y compensando las limitaciones de los demás (sesión 1).</li> <li>• Baile final de la tribu, al completar el circuito, la tribu se reúne para una gran celebración a través de la danza. Se guiará a los niños para que creen movimientos libres y espontáneos, inspirados en los animales de la isla, los elementos de la naturaleza o las acciones que realizaron en el circuito. Se puede poner música alegre y rítmica que invite al movimiento y a la expresión corporal. El objetivo es disfrutar juntos del movimiento, celebrar sus logros y compartir la alegría del juego a través del baile. Tras la realización del baile improvisado, en conjunto se elegirán los movimientos que más hayan gustado y disfrutado, recopilándolos para más adelante realizar un baile coreografiado que se representará en la función de Navidad (sesión 2).</li> </ul> <p>Tras la celebración final con el baile de la tribu, obtendrán la gema del Juego.</p> <p><b>Obtención de la gema:</b> (sesión 3), como celebración de la obtención de la gema del derecho al Juego, se volverá a plasmar en el último hueco del mural la última gema y dibujos del circuito y del baile final.</p> <p><b>6. BAILE TRIBAL FINAL:</b></p> <p><b>Descripción:</b> Para despedirnos de la Tribu Zenith de los Corazones Unidos y Sanos, en la función de Navidad que se lleva a cabo en el colegio, los exploradores de la tribu representarán un baile previamente ensañado, decorando el escenario con el mural de las gemas y el resto de elementos creados durante el viaje con la tribu.</p>
<p><b>Observaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptar la dificultad de los desafíos según las capacidades de los niños.</li> <li>• Priorizar la seguridad en cada actividad, asegurando un entorno</li> </ul>

	<p>controlado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la inclusión y participación de todos los niños sin presiones competitivas.</li> <li>• Reforzar positivamente los logros individuales y colectivos.</li> </ul>
--	---

#### 4.2.2. Segunda situación

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2	LA MISIÓN INTERGALÁCTICA DE LOS GUARDIANES DEL CONOCIMIENTO	
<b>Justificación y contextualización</b>	Esta propuesta se basa en el Derecho a una educación, el Derecho a una identidad y el Derecho a la información de calidad. Los niños y niñas se convierten en Guardianes del Conocimiento que forman una gran Alianza Galáctica del Conocimiento y la Sabiduría. Explorarán diferentes planetas, cada uno de ellos destinado a un derecho diferente, que al explorarlo y conocer al gran sabio de cada planeta obtendrán las estrellas de los derechos.	
<b>Curso. Áreas</b>	<p>Curso: Segundo ciclo de Educación Infantil.</p> <p>Áreas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crecimiento en armonía</li> <li>2. Descubrimiento y exploración del entorno</li> <li>3. Comunicación y representación de la realidad</li> </ol>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impulsar al alumnado en su rol de Guardián de los Derechos mediante la creación de equipamiento simbólico.</li> <li>• Favorecer la creatividad y la imaginación.</li> <li>• Promover ideas sobre elementos que fomentan el aprendizaje y la enseñanza, concienciando sobre el valor de la educación.</li> <li>• Orientar al reconocimiento de la singularidad individual y la identificación de elementos comunes con los demás.</li> <li>• Desarrollar el pensamiento crítico a través de la discriminación entre información falsa y veraz.</li> <li>• Fomentar el sentimiento de pertenencia de grupo y de logro colectivo.</li> </ul>	
<b>Temporalización: Segundo trimestre</b>	Número de sesiones: 13 (tres sesiones para cada actividad y una actividad final)	
<b>Fundamentación curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenidos</b>
<b>ÁREA I. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b>		

<p>Al. 1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.</p> <p>Al. 4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.</p>	<p>1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.</p> <p>4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias.</li> <li>• Identificación y respeto de las diferencias.</li> <li>• El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar...</li> <li>• Habilidades sociales (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.</li> <li>• Estrategias de autorregulación.</li> <li>• Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones.</li> <li>• Grupos de pertenencia: características, funciones y servicios. La actividad humana en el medio (oficios habituales y valoración de su necesidad), el entorno próximo al alumnado (casa, calle, barrio, ciudad...), medios de transporte y de comunicación, etc.</li> </ul>
---	--	---

**ÁREA II. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO**

<p>All. 2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.</li> <li>• Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</li> <li>• Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</li> </ul>
<b>ÁREA III. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b>		
<p>AIII. 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.</p> <p>AIII. 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.</p>	<p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p> <p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.</p> <p>3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repertorio lingüístico. Conjunto de elementos lingüísticos de cada alumno: fonemas, palabras, construcciones, registros y variedades lingüísticas.</li> <li>• La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones.</li> <li>• Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.</li> <li>• Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. Exposición clara y organizada de las ideas. Utilización de oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas), cuidando el empleo del género y número y el uso de tiempos verbales (presente, pasado y futuro).</li> </ul>
<b>Instrumentos de</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de estimación.</li> </ul>	

<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diario de observación.</li> <li>• Rúbrica de autoevaluación docente</li> </ul>
<b>Metodología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).</li> <li>• Gamificación.</li> </ul>
<b>Agrupamientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades en gran grupo.</li> <li>• Pequeños grupos en algunos desafíos.</li> </ul>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de arte: témperas, pintura acrílica, pintura de dedos, papel continuo, papel pinocho, papel celofán, bastoncillos, lentejuelas, purpurina,...</li> <li>• Materiales de construcción: cajas de cartón, botellas de plástico, bloques de construcción,...</li> <li>• Materiales para la graduación: proyector, vídeo recopilatorio, disfraz de astronauta, collares de estrella, pintura fluorescente,...</li> <li>• Música y sonidos para la ambientación.</li> </ul>
<b>Espacios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La propia aula.</li> <li>• Rincón del espacio donde se expondrá la constelación y los materiales creados.</li> <li>• Aula de psicomotricidad.</li> </ul>
<b>Actividades</b>	<p><b>1. NOS CONVERTIMOS EN EXPLORADORES ESPACIALES</b></p> <p><b>Descripción:</b> Se explicará al alumnado que durante esta evaluación vivirán una nueva aventura, pues desde el espacio exterior, existe una organización llamada Alianza Galáctica del Conocimiento y Sabiduría Universal; esta Alianza es defensora de los Derechos del Niño en el espacio, sin embargo, en tres de sus planetas han perdido tres estrellas mágicas que representan tres de los derechos imprescindibles de la infancia, al enterarse de las aventuras vividas con la tribu han pesado que este aula es la indicada para crear a los Guardianes de los Derechos, un grupo de valientes que se encargarán de recuperar aquellas estrellas perdidas y devolverlas a la Constelación donde corresponden para poder seguir defendiendo los derechos ante cualquier amenaza.</p> <p>Para comenzar esta misión, los niños y niñas de la clase deberán prepararse para viajar al espacio, para ello, van a crear una mochila propulsora intergaláctica, esta mochila se creará por el alumnado en el aula decorando con témperas una caja de cartón cuadrada, añadiendo en la parte trasera un par de botellas recicladas, decoradas en la parte del tapón con papel pinocho rojo, amarillo y naranja simulando el fuego, y pegando en la parte frontal dos cuerdas a modo de asa para poder colgarse la mochila en la espalda cada vez que se viaje al espacio, incluso pudiendo usar las mochilas para transportar materiales que sean necesarios en cada planeta (sesión 1).</p> <p>Además, para poder viajar es imprescindible disponer de una nave espacial, para poder crearla se recortarán cuatro trozos de papel continuo blanco con dibujos de las cuatro paredes de una nave, la cual será coloreada y decorada por el alumnado. Una vez pintada, se pegará en un trozo de cartón del mismo tamaño, recortando algunas ventanas y posteriormente, colocando trozos de papel celofán azul y pequeños trozos de celofán amarillo en forma de estrellas. En los momentos de viajar a los planetas, se colocarán las paredes de la nave en el aula ayudados de unas picas y ladrillos para sostenerlo, sillas entre las paredes y una música de ambientación se simularán los viajes espaciales(sesión 2)</p> <p>Como última sesión de manualidades, se va a crear el pasaporte espacial, este pasaporte constará de un trozo de cartulina blanca recortado en forma de DNI,</p>

siendo este ligeramente mayor para poder rellenar los datos requeridos, los cuales son un retrato de la persona portadora del pasaporte, nombre completo, edad, un dibujo del planeta de origen y superpoder elegido, además en la parte trasera se realizará un dibujo de la persona usando dicho poder, este pasaporte se plastificará para endurecerlo y que pueda perdurar y se guardará en la mochila propulsora, cada individuo deberá presentar el pasaporte para poder acceder a los planetas (sesión 3).

Por último, se creará un mural que formará parte de la clase, en el cual se representará el espacio exterior con tres grandes huecos en forma de estrella, y alrededor de cada una de ellas otras 20 estrellas un poco más pequeñas pero también vacías, las cuales se deberán ir rellenando al completar los desafíos de la nueva aventura.

## **2. EL PLANETA EDUCARIA**

**Desarrollo:** al entrar en este planeta, se presenta el gran sabio de Educaría, líder de este mundo que comentará la situación de que al perder la estrella del derecho a la educación, tanto infantes como adultos han dejado de aprender, no saben leer, no saben jugar, no saben reír, no saben pintar, ni siquiera son capaces de hablar con el resto. Esto supone un gran peligro para este planeta, sin el aprendizaje que ofrece la educación la sociedad sería un caos, por lo tanto, es necesario pararlo cuanto antes, y quién mejor que los Guardianes para poner fin a este gran problema.

**Desafío:** Primero, se debe saber que es educar y conocer sus ventajas para posteriormente colocar la estrella en la constelación y devolver el derecho a la educación a este planeta:

- Las estaciones del saber (sesión 1), para que los Guardianes aprendan el valor de la educación y puedan llevarla a cabo en el planeta, se prepararán tres estaciones diferentes en el aula, cada una será realizada por grupos en clase, rotando cada 10 minutos para que toda la clase pase por cada estación, habrá una estación final para toda la clase.

La primera estación será la torre del saber, cada alumno deberá ir colocando una pieza de construcción o lego encima de la otra cada vez que digan algo que han aprendido en el colegio y demostrar que se ha aprendido, es decir, si han aprendido a dibujar un círculo deben dibujar un círculo en un papel.

La segunda estación será de completar puzles que contienen un dibujo que tiene relación con el acto de educar.

La tercera estación trata de dibujar en un folio objetos que puedan encontrar en el aula y sirvan para poder enseñar.

Por último y realizando esta actividad toda la clase junta, se esconderán diferentes tarjetas con dibujos relacionados con el aprendizaje y la educación, y otros que no tienen nada que ver, entonces, deben encontrar todas las tarjetas para meterlas en la mochila propulsora y poder usar esos objetos en el planeta y devolver la educación.

- Los rincones del saber (sesión 2), se preparará un espacio vacío para que pueda parecer una clase en la que los niños y niñas del planeta dispongan de diversos rincones para aprender. Para ello, se dividirá la clase en seis partes iguales, cada parte con un nombre representativo que será el rincón de las letras, de los números, de los dibujos, de las canciones, del juego y de los científicos. Cada rincón se repartirá en grupos que

serán los encargados de rellenar estos rincones con objetos que tengan en clase y colocarlos en el rincón que corresponda, esos elementos pueden ser o bien juegos o bien elementos que ayuden a aprender, todo lo que consideren que está relacionado con el rincón.

Al terminar, se pasarán los grupos a probar algunos de los rincones y así comprobar si los niños y niñas del planeta cuando lleguen a ese espacio lograrán recuperar el aprendizaje.

**Obtención de la estrella:** al ayudar a este planeta a que vuelvan a aprender, el gran grupo de los Guardianes recibirá la estrella del derecho a la educación para poder plasmarla en la constelación, de esta manera, tanto en el planeta como en la tierra se podrá seguir disfrutando de este derecho. Además, en el mural de la constelación se encuentran 20 huecos para colocar una mini estrella por alumno o alumna, para ello recortarán en una cartulina blanca una estrella en un tamaño no mayor al del espacio del mural dedicado a esta estrella, posteriormente se decorará con una mezcla de pintura de dedos blanca fluorescente y pintura acrílica, siendo ellos mismos quienes elegirán el color o los colores que más gusten, haciendo la propia mezcla y pintando con los dedos la estrella para poder colocarlas alrededor de la gran estrella del derecho a la educación y así protegerla para que nunca más se pueda perder (sesión 3).

### 3. EL PLANETA IDENTITIA

**Desarrollo:** Al llegar a este planeta, se vuelven a encontrar con otro gran sabio, este sabio informa a la clase de la situación atroz que afronta su planeta, los habitantes de Identitia vagan por las calles sin rumbo, no saben dónde viven, por donde moverse, no se acuerdan de sus nombres ni sus edades, sus gustos, sus canciones favoritas, ni siquiera se acuerdan de sus familiares, una situación trágica a la que los Guardianes pondrán fin.

**Desafío:** Los Guardianes deberán conocer su esencia, su identidad, todo lo que tiene que ver con el derecho a una identidad, una vez lo comprendan, serán capaces de ayudar al planeta.

- ¿Quién soy yo? (sesión 1), durante esta actividad se van a dibujar cada uno en un folio, en este dibujo además de dibujarse a ellos, deben escribir su nombre y realizar dibujos sobre algunas preguntas que les plantearemos como dibujar su animal favoritos, sus hermanos o familia o incluso su color favorito.

Una vez hayan terminado los dibujos, por parejas, mostrarán sus dibujos explicando lo que significa, y deben buscar cosas que tengan en común, cuando se encuentren pueden ir cambiando de parejas.

- Tarjetas identificativas (sesión 2), en esta segunda sesión, se van a crear tarjetas individuales por cada alumno y alumna, cada uno de ellos deberá rellenar en cada tarjeta diferentes categorías, en una la inicial de su nombre, en otra la edad, otra tarjeta el color favorito, el animal que más les guste, así repetidamente con diferentes categorías.

Cuando toda la clase haya terminado, de uno en uno contarán sus tarjetas y cada vez que alguien tenga una tarjeta parecida o similar a la persona que está leyendo se irán metiendo esas tarjetas en el buzón estelar, buzón que mandará todas estas tarjetas a los habitantes del planeta Identitia para que al leer esas tarjetas, ellos también puedan darse cuenta de que tienen

cosas en común y podrán acordarse de quienes son.

**Obtención de la estrella:** al completar el desafío de este planeta, el gran grupo de los Guardianes ahora recibirá la estrella del derecho a una identidad y plasmarla en la constelación, así se seguirá defendiendo este derecho en todo el universo. De nuevo se encontrarán 20 huecos para colocar la mini estrella, en esta ocasión volverán a recortar en una cartulina blanca la estrella, en esta ocasión la decoración será diferente, utilizando témperas de diversos colores, a elección del alumnado, se pintarán las estrellas utilizando bastoncillos de algodón a modo de pincel, ya sea con la utilización del punzado o cualquier otra técnica que les sugiera el bastoncillo, una vez terminado se decorará con lentejuelas brillantes y se plasmarán alrededor de la gran estrella del derecho a una identidad (sesión 3).

#### **4. EL PLANETA INFORMIA**

**Desarrollo:** el gran sabio de este planeta, les cuenta a la clase que han perdido el derecho a la información de calidad, por lo tanto, todos los individuos del planeta se creen cualquier noticia, los reporteros inventan las cosas y todo es un caos, nadie cree a nadie y todos están enfadados porque piensan que todos están mintiendo. El gran sabio necesita la colaboración de los Guardianes para volver a poner paz en el planeta, para ello, ha pensado que sería buena idea aprender a distinguir noticias de verdad y noticias de mentira.

**Desafío:** Para aprender a aportar información, se llevarán a cabo dos juegos.

- El buzón de las noticias (sesión 1), para realizar esta actividad, se dividirá la clase en cuatro grupos, cada grupo meterá en un buzón de cartón carteles con dibujos sencillos de noticias que puedan ser ciertas (en verano hace calor o el agua moja) y carteles con noticias falsas (están lloviendo galletas o el sol es morado), una vez cada grupo consiga dos noticias por cada miembro, se expondrán las noticias en alto al grupo entero para que globalmente se vote si la noticia que están leyendo o el dibujo que ven puede considerarse información verdadera o falsa, de esta manera, se aprenderá a distinguir la información de calidad.

- La radio planetaria (sesión 2), al aprender la manera de contar noticias y saber cuáles de ellas son buenas, se procederá a dar información de calidad para todo el planeta, aportando una radio que informe a los habitantes y puedan volver a confiar en las noticias que se transmiten, para ello y en concordancia con las familias, durante la siguiente semana cada niño y niña deberá ver alguna noticia relevante y adecuada para la edad de infantil y traer algún elemento representativo de dicha noticia, una frase, un dibujo o una aportación para que puedan llegar a dar la noticia por la radio el día de la transmisión.

Al llegar al día de la transmisión, se colocará una mesa de noticiero, una radio de verdad y un micrófono espacial para que llegue a todo el planeta, entonces, todo el alumnado narrará su noticia por la radio espacial aportando información de calidad para que la población del planeta Informia vuelva a confiar en las noticias y en las personas, reconvirtiendo este planeta en lo que era antes, el planeta donde todos estén informados y las relaciones entre habitantes sea idílica.

**Obtención de la estrella:** al completar el desafío de este planeta, el gran grupo de los Guardianes ahora recibirá la estrella del derecho a una información de

	<p>calidad y plasmarla en la constelación, defendiendo este derecho en todo el universo. Para decorar la mini estrella, esta vez se utilizarán varios colores a elección de los exploradores, echando unas gotas de la témpera elegida y con una pajita se soplarán las gotas creando diferentes formas y texturas, y para darle el toque brillante propio de las estrellas, echarán purpurina de colores en las zonas de las témperas antes de que esta se seque para adherirse a la estrella (sesión 3).</p> <p><b>5. GRADUACIÓN ESTELAR</b></p> <p><b>Descripción:</b> Primero, se pedirá a las familias que este día los alumnos y alumnas vengan con colores blancos para resaltar con las luces fluorescentes.</p> <p>A modo de ambientación, se preparará la clase con decoración espacial, colocando pegatinas de estrellas que brillan en la oscuridad, la constelación de estrellas de los derechos, luces de diferentes colores y luces que proyecten el espacio en el techo y paredes y un mensaje en la pizarra con pintura neón que se pueda leer: ¡MISIÓN CUMPLIDA!</p> <p>El alumnado al entrar se sentará mirando a una de las paredes vacías, pues se proyectará un vídeo recopilatorio de las fotos y vídeos de los niños realizando las actividades de la misión intergaláctica, tras la finalización del vídeo, aparecerá uno de los docentes disfrazado del astronauta comandante para dar las gracias a la clase por el trabajo logrado, y con motivo de agradecimiento, se les obsequiará a cada uno de los miembros de los Guardianes de la Galaxia con un collar que tendrá forma de estrella, con el nombre de cada niño y niña, una foto y el nombramiento de Guardianes Espaciales.</p> <p>Tras el obsequio, tendrá lugar una fiesta con pintura fluorescente para brillar en la oscuridad, música para bailar y un photocal con los materiales creados y la nave espacial.</p>
<p><b>Observaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptar la dificultad de los desafíos según las capacidades de los niños.</li> <li>• Priorizar la seguridad en cada actividad, asegurando un entorno controlado.</li> <li>• Fomentar la inclusión y participación de todos los niños sin presiones competitivas.</li> <li>• Reforzar positivamente los logros individuales y colectivos.</li> </ul>

#### 4.2.3. Tercera situación

<p><b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2</b></p>	<p><b>LOS SALVADORES DEL BOSQUE DEL ÁRBOL DE HOJAS MÁGICAS</b></p>
<p><b>Justificación y contextualización</b></p>	<p>Esta propuesta se basa en el Derecho a la intimidad, derecho a expresar su opinión y ser escuchado, y derecho a asociarse. Los niños y niñas serán requeridos de nuevo por el Bosque de los Derechos, en este vive un milenario Árbol que protege los derechos en la naturaleza gracias a sus hojas mágicas. Al perder tres de sus hojas mágicas se ve incapaz de proteger esos derechos y necesitará la ayuda de los pequeños Salvadores.</p>
<p><b>Curso. Áreas</b></p>	<p>Curso: Segundo ciclo de Educación Infantil.</p> <p>Áreas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crecimiento en armonía</li> <li>2. Descubrimiento y exploración del entorno</li> <li>3. Comunicación y representación de la realidad</li> </ol>
<p><b>Objetivos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar el compromiso con la naturaleza y los derechos a través del</li> </ul>

	<p>juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar el respeto a la intimidad mediante experiencias físicas y simbólicas.</li> <li>• Valorar la importancia de expresarse y escuchar con atención a los demás.</li> <li>• Promover la inclusión y el derecho a asociarse libremente con otros.</li> </ul>	
<b>Temporalización: Segundo trimestre</b>	Número de sesiones: 10 (una sesión inicial y tres sesiones para cada Derecho de la Infancia)	
<b>Fundamentación curricular</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Contenidos</b>
<b>ÁREA I. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</b>		
<p>Al. 1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.</p> <p>Al. 4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.</p>	<p>1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.</p> <p>4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar...</li> <li>• Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. Hábitos elementales de organización, constancia, atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.</li> <li>• Habilidades sociales (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.</li> <li>• Fórmulas de cortesía y relación social e interacción social positiva (respeto a las personas mayores, a los padres, a los</li> </ul>

		niños). Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
<b>ÁREA II. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</b>		
AII. 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.	<p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.</p> <p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos naturales: energías limpias y naturales. Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos.</li> <li>• Respeto y protección del medio natural.</li> <li>• Cuidado y protección de los animales. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias) y materia inerte (sol, rocas, nubes, ríos...). Aproximación al ciclo vital. Obtención de recursos procedentes de los seres vivos.</li> </ul>
<b>ÁREA III. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</b>		
<p>AIII. 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.</p> <p>AIII. 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.</p> <p>AIII. 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los</p>	<p>1.1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.</p> <p>2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.</p> <p>3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación.</li> <li>• La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones.</li> <li>• Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para</li> </ul>

códigos de cada uno de ellos.	recursos o técnicas.	explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discriminación auditiva y conciencia fonológica: identificación de sonidos, asociación fonema-grafema, análisis silábico y fonético, asociación sonido-significado, memoria auditiva, etc., a través de juegos, rimas, poesías, canciones...</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de estimación.</li> <li>• Diario de observación.</li> <li>• Rúbrica de autoevaluación docente</li> </ul>	
<b>Metodología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).</li> <li>• Gamificación.</li> </ul>	
<b>Agrupamientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades en gran grupo.</li> <li>• Pequeños grupos en algunos desafíos.</li> </ul>	
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de arte: cartulinas, pinturas, pegatinas de animales, goma elástica.</li> <li>• Materiales de psicomotricidad: aros, ladrillos, cuerdas, colchonetas, bancos, conos, brazaletes, tizas.</li> <li>• Materiales musicales: instrumentos sencillos, música para ambientar, micrófono.</li> <li>• Materiales para el aula: mural del Árbol Mágico, hojas de los derechos, cartas de los animales, elementos naturales, decoración de fiesta, complementos de disfraces.</li> </ul>	
<b>Espacios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula principal.</li> <li>• Patio o aula de psicomotricidad para los desafíos físicos.</li> <li>• Parque o espacio exterior natural.</li> <li>• Rincón del Bosque donde se expondrán las hojas obtenidas.</li> </ul>	
<b>Actividades</b>	<p><b>1. UNA NUEVA AVENTURA</b></p> <p><b>Desarrollo:</b> Un día al entrar el alumnado al aula, se colocarán un montón de hojas en mitad del aula y hojas esparcidas por la clase desde ese montón hasta la ventana, la cual se encontrará abierta. Debajo de esas hojas, encontrarán un gran mural de un árbol con tres huecos en forma de hoja y, además, una carta marrón firmada por el Árbol Mágico, al abrir la carta el profesor procederá a leerla, la cual cuenta que el Árbol, protector de los derechos en la naturaleza y del Bosque de los Derechos, se ve incapaz de defender tres de ellos, pues ha perdido tres hojas en diferentes partes del Bosque, y al conocer las aventuras de la clase, necesitará de su ayuda para recuperarlas.</p> <p>Al conocer la historia, se deberán preparar para adentrarse en diferentes partes del bosque, para ello, necesitarán firmar el mural a modo de compromiso con el bosque y la naturaleza, mojando sus dedos en pintura y plasmando sus huellas en la raíz del Árbol Mágico. Una vez estén comprometidos con la aventura, es hora de prepararse con algún elemento mágico para poder entrar, para ello,</p>	

elegirán entre crear un colgante o una corona con cartulina, la cual se decorará con elementos de la naturaleza como hojas, flores o ramitas, y un círculo en medio del objeto, en ese objeto pegarán una pegatina del animal del bosque que querrán ser durante esta aventura.

## **2. LA CUEVA SILENCIOSA DEL ERIZO**

**Desarrollo:** Los Salvadores encontrarán una nueva carta en el aula, esta vez escrita por el erizo, quien cuenta que siempre ha vivido muy tranquilo, durmiendo 20 horas por día, pero desde que el Árbol perdió la hoja del derecho a la intimidad todos los animales entran en su casa cuando quieren, hacen fiestas y no le dejan tranquilo en su casa, una situación horrible para el pobre erizo.

**Desafío:** Los infantes, ante esta situación, deciden que deben ayudar al erizo, primero conociendo la importancia de este derecho, y luego ayudándole a que su cueva vuelva a ser silenciosa:

- Mi espacio personal (sesión 1), se realizará un juego en el que la mitad de la clase se convertirán en erizos, colocándose en aros colocados en el patio o aula de psicomotricidad y sin poder salir del aro. Se pondrá música para el resto de la clase, cuando cese la música el resto de animales que se encuentren sin casa deben preguntar a los erizos si les dejan entrar en la suya, si no quieren deben seguir buscando, al final, se intercambiarán los roles.

- Mi camino personal (sesión 1), se colocarán cinco tramos de camino creado con ladrillos, cuerdas y demás objetos de psicomotricidad, que llevan a un objeto escondido en cada camino. En grupos de cinco, elegirán que camino tomarán y de qué manera realizarlo, pueden hacerlo saltando, corriendo, despacito, en compañía de otros compañeros, aunque en ese caso la otra persona también debe querer, y siempre se tendrá en cuenta la seguridad del camino. Una vez llegado al final, la persona o las personas podrán levantar el objeto y será decisión personal el desvelar que objeto han visto o guardarse el secreto.

- Construyendo la nueva madriguera (sesión 2), una vez aprendida la importancia de la intimidad, se ha decidido crear una madriguera donde todos los animales de la cueva puedan dejar al erizo tranquilo y tengan un lugar en el que esté cada uno en su espacio personal. Se ha decidido que la mejor zona para construirlo será el parque que está al lado del colegio, un espacio tranquilo y silencioso perfecto para diferentes animales, una vez allí, se creará un círculo grande con cuerdas, y dentro de este círculo cada alumno y alumna se encargará de crear círculos pequeños, cada uno destinado para el animal de su collar o corona y creado con elementos de la naturaleza, así cada animal tendrá su propio espacio fuera de la cueva, además jugarán de manera simbólica que serán los propios animales y podrán moverse por las casas de los demás si piden permiso y este les deja pasar.

A modo de agradecimiento, llega una carta del erizo agradeciendo el trabajo realizado por los Salvadores, y confesando con una foto que lo demuestra donde se encuentra la hoja del derecho a la intimidad, que al no dormir se sentía tan cansado que no podía recogerla él.

**Obtención de la hoja:** Una vez recogida la Hoja Mágica de la intimidad, es momento de plasmarla en el mural del árbol, cada individuo personalmente, realizará un dibujo relacionado con la intimidad, ya sea una cueva, aros, candados, corazones, recortarán su dibujo y lo pegarán alrededor de la hoja grande, además, al pegarla también confesarán un secreto al Árbol Mágico, el cual solo él escuchará y no se lo contará a nadie del bosque, restaurando así el derecho a la intimidad (sesión 3).

### **3. LA COLINA DE LOS SONIDOS DE LA ARDILLA**

**Desarrollo:** Un día más, los Salvadores encontrarán una nueva carta, esta vez escrita por la ardilla solicitando su ayuda, cuenta que en la colina de los sonidos antes cada animal del bosque cantaba sus canciones por orden, siempre escuchaban las canciones de los demás animales, pero al perderse la hoja del derecho a expresarse y ser escuchado, ahora en la colina solo se escucha ruido, todos los animales cantan a la vez y nadie escucha a nadie, el problema es que la ardilla ha visto la hoja perdida, la cual se encuentra en el pino más alto de la colina, inalcanzable para ella. Después de llevar días cantando canciones para contarles al resto de los animales donde se encuentra la hoja para que puedan rescatarla, nadie es capaz de escucharla debido a la pérdida de este derecho tan importante.

**Desafío:** Para poder conocer lo importante que es poder expresarse y ser escuchado, se realizarán dos actividades para comprender y para resolver el problema.

- El caos musical (sesión 1), durante esta actividad, se repartirán diferentes instrumentos, uno por individuo, se explicará que cada uno debe pensar un sonido con el instrumento que dure unos 15 segundos, pudiendo tocarlo como quieran, cuando lo decidan se procederá a tocar al mismo tiempo todos los sonidos, dando lugar a una mezcla de sonidos incluso desagradable y difícil de discriminar cualquier sonido. Tras unas preguntas de reflexión sobre lo ocurrido, como podría ser ¿cómo se sentirá la ardilla cuando quiere tocar su instrumento?, o ¿cómo ha tocado la pandereta tal individuo?. Para arreglarlo, volverán a tocar el instrumento durante 15 segundos pero esta vez el resto en vez de tocar escucharán detenidamente.

- El coro musical (sesión 2), para ayudar a la ardilla, se ha decidido tocar y cantar una canción sencilla sobre la naturaleza con los instrumentos de la anterior sesión, esta vez se realizará siguiendo los pasos marcados por el maestro, así, se creará una canción tan bonita y armoniosa que el resto de los animales se quedarán sorprendidos por la buena coordinación de todo el grupo y como cada alumno y alumna escucha a los demás, de esta manera, los animales guardarán silencio para escuchar la canción y finalmente la ardilla pueda desvelarles la ubicación de la hoja perdida.

**Obtención de la hoja:** Una vez recuperada la Hoja Mágica del derecho a expresar su opinión y ser escuchado, es momento de colocarla en el Árbol de Hojas Mágicas, para seguir protegiendo el derecho, volverán a realizar dibujos de instrumentos musicales o sentidos imprescindibles en este derecho como los oídos o la boca. Al final, se volverá a representar la canción para que el Árbol Mágico pueda escucharla (sesión 3).

### **4. LA PRADERA DE LOS COLORES DEL ZORRO**

	<p><b>Desarrollo:</b> De nuevo los infantes se encontrarán con una carta en mitad del aula, esta vez la carta estará escrita por el zorro, un zorro que no tenía familia pero a pesar de ello y antes de la pérdida de la hoja del derecho a asociarse, era un zorro popular en la pradera, jugaba con todos los animales, todos le buscaban para jugar con él, y él se sentía arropado por todos, sin embargo, a partir de ese día, todo cambió, ahora cada animal sólo se reunía con los suyos, los perros con los perros, los topos con los topos, y cuando el zorro se acercaba le decían que sólo jugase con el resto de zorros.</p> <p><b>Desafío:</b> Ahora los salvadores conocerán la importancia a asociarse con quien deseen y ayudarán al zorro con su problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunión de colores (sesión 1), se preparará el aula de psicomotricidad con diversos juegos, antes de comenzar a jugar libremente, se repartirán brazaletes de colores, y se pondrá la norma de que sólo se podrá jugar con las personas que lleven el mismo color, tras ello, se realizarán preguntas de reflexión sobre cómo se han sentidos durante la actividad. Finalmente, no dependerán de los colores para jugar, jugarán con quien quieran y al juego que prefieran.</li> <li>- Fiesta de los animales (sesión 2), para ayudar al zorro a volver a reunirse con toda la pradera, se preparará el aula para realizar una fiesta todos juntos, para ello se decorará el aula con luces, guirnaldas, globos, todo lo imprescindible para dar una gran fiesta en la que ningún animal pudiese rechazar la invitación, este el animal que este, además, se crearán unas entradas para los animales que contenga cada alumno y alumna en sus coronas o collares.</li> </ul> <p>Esta fiesta tendrá lugar en la tercera sesión, por eso, se les pedirá venir disfrazados con el animal de sus coronas o el que prefieran, listos para dar la gran fiesta.</p> <p><b>Obtención de la hoja:</b> Una vez todos los preparativos estén listos, y cada individuo del grupo de los Salvadores tenga su disfraz, comenzará la fiesta con música, comida apta para la edad y cualquier alergia, pinturas de cara, además de canciones para bailar y más juegos, en mitad de la fiesta, la última hoja entrará volando por la ventana para poder colocarla en el mural del Árbol Mágico y decorarán los alrededores de la hoja con dibujos de los animales que quieran (sesión 3).</p>
<p><b>Observaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptar la dificultad de los desafíos según las capacidades de los niños.</li> <li>• Priorizar la seguridad en cada actividad, asegurando un entorno controlado.</li> <li>• Fomentar la inclusión y participación de todos los niños sin presiones competitivas.</li> <li>• Reforzar positivamente los logros individuales y colectivos.</li> </ul>

### 4.3. Evaluación

Para la evaluación de a presente propuesta pedagógica, que incluye las tres situaciones de aprendizaje previamente descritas, se tomarán como referentes los criterios de evaluación establecidos en el Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid, artículo 16, para el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil. Estos criterios permiten valorar el grado de desarrollo competencial del alumnado, así como el progreso en los distintos ámbitos de aprendizaje. La evaluación se

realizará mediante una escala de estimación (véase en anexo I) que contempla tres niveles: “no iniciado”, “en proceso” y “conseguido”, proporcionando una visión clara y gradual del avance individual.

La técnica principal utilizada será la observación directa y sistemática, la cual se considera la más adecuada en esta etapa evolutiva. Dicha observación se centrará en la identificación de evidencias significativas del aprendizaje, permitiendo valorar no solo los resultados, sino también los procesos implicados en la construcción del conocimiento y el desarrollo integral del alumnado.

Como instrumento complementario, se empleará un diario de observación (véase en anexo II), en el que se recogerán registros cualitativos del comportamiento y la evaluación de cada infante.

En coherencia con lo establecido en la Orden 460/2023, de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid., en el artículo 8, se llevará a cabo una rúbrica de autoevaluación docente (véase en anexo III) y del proceso de enseñanza, con el fin de mejorar la intervención educativa y ajustarla a las necesidades reales del alumnado.

Esta evaluación abarcará aspectos como la distribución equilibrada de contenidos en las situaciones de aprendizaje, la idoneidad de los métodos pedagógicos y de los materiales utilizados, la organización del espacio y del tiempo en el aula, la pertinencia de las medidas adoptadas para atender a la diversidad, así como la eficacia de la colaboración con las familias y la coordinación entre el equipo docente. Este proceso reflexivo se desarrollará a lo largo del curso y permitirá una mejora continua y fundamentada de la práctica educativa.

Por lo tanto, se garantiza un seguimiento individualizado y continuo mediante los instrumentos de evaluación establecidos, documentando el progreso de cada niño o niña en relación con el desarrollo de sus competencias. Esta información se compartirá periódicamente con las familias, facilitando así la colaboración entre el centro educativo y el entorno familiar, y asegurando la coherencia en la intervención educativa a lo largo del ciclo.

## **5. CONCLUSIONES**

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), se ha tenido como objetivo principal diseñar una propuesta didáctica innovadora que permita enseñar los derechos del niño a través del juego, reconociendo este último no solo como un derecho fundamental, sino también como una potente herramienta pedagógica.

De hecho, a lo largo de la elaboración de este TFG, se han adquirido conocimientos significativos que previamente desconocía. En primer lugar, se ha profundizado en la compleja evolución histórica de los derechos del niño, descubriendo cómo han surgido y se han consolidado a lo largo del tiempo diferentes instrumentos legales y concepciones sobre la infancia.

En segundo lugar, se ha comprendido la profundidad del potencial pedagógico del juego, trascendiendo su consideración como mero entretenimiento para reconocerlo como una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los infantes, así como un vehículo eficaz para la enseñanza de conceptos abstractos como los derechos.

Esta investigación ha permitido conectar de manera explícita la teoría de los derechos con una metodología activa y participativa como el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), una vinculación que antes no se había explorado con tal detalle.

Consecuentemente, y fundamentado en un riguroso marco teórico, se ha evidenciado la evolución histórica de los derechos del niño, así como la relevancia del juego en los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil, contextualizando su aplicación dentro del Aprendizaje Basado en Juegos.

Desde la fundamentación teórica, se ha puesto de manifiesto como el respeto, la comprensión y la interiorización de los derechos son esenciales para la formación hacia la adultez de manera crítica y comprometida. En particular, se ha otorgado el protagonismo al derecho al juego como el eje principal de esta propuesta, debido a su valor educativo y su capacidad de manejar el resto de derechos de una manera significativa y llamativa para los infantes, favoreciendo su implicación emocional y cognitiva.

La justificación del trabajo se sustenta en la necesidad de acercar el conocimiento sobre los derechos al entorno escolar desde una metodología activa, participativa y vivencial. Se parte de la convicción de que la transmisión de valores no puede limitarse a la teoría, sino que debe vivenciarse en el aula mediante experiencias concretas, buscando articular la dimensión educativa, ética y social del currículo, dando lugar a un enfoque holístico del aprendizaje.

La estructura del trabajo ha permitido presentar de manera progresiva y coherente la fundamentación teórica, la justificación y el desarrollo práctico de la propuesta. A través de las tres situaciones de aprendizaje se ha diseñado además un itinerario didáctico en el que cada derecho se trabaja mediante actividades lúdicas específicas, seguida de una recompensa simbólica que contribuye a consolidar su comprensión. Esta metodología favorece la interiorización de los valores asociados a cada derecho desde un enfoque experiencial y motivador.

En conclusión, esta propuesta educativa presenta una forma creativa y eficaz de acercar al alumnado el conocimiento de sus propios derechos utilizando el juego como herramienta principal de su aprendizaje. Su flexibilidad además permite adaptarse a las características y necesidades especiales del alumnado, siempre respetando la normativa vigente. Más allá de su valor didáctico, este trabajo busca contribuir a una educación en valores, en la que el respeto, la participación y la empatía se desarrollen desde las primeras etapas escolares de manera vivencial y significativa.

## **6. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA**

Desde una perspectiva didáctica y pedagógica, puede afirmarse que la viabilidad de esta propuesta es elevada, puesto que se fundamenta en los principios de la legislación educativa actual, que aboga por una educación integral del alumnado, centrada en el desarrollo de competencias, el respeto a los derechos y la atención a la diversidad.

Asimismo, el uso del aprendizaje basado en el juego como metodología principal, resulta especialmente pertinente en la etapa de Educación Infantil, no solo por su eficacia en la adquisición de aprendizajes significativos, sino también por su reconocimiento como derecho en la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), lo que refuerza su legitimidad pedagógica.

En cuanto a su aplicabilidad, esta propuesta resulta versátil y adaptable a diferentes etapas del segundo ciclo de educación infantil, modulándose en función del nivel madurativo del alumnado, de igual manera que se ajusta a las capacidades cognitivas, emocionales y sociales. Su carácter transversal e inclusivo permite su implementación en centros educativos de diversas características, siempre que el equipo docente y la dirección compartan una visión pedagógica centrada en la educación integral y en valores.

No obstante, es importante considerar ciertas limitaciones que podrían condicionar su ejecución real en el aula. Entre ellas, destaca la posible carencia de recursos materiales y tecnológicos, esenciales para recrear las experiencias lúdicas propuestas, pudiendo reducir significativamente la riqueza y la calidad de las actividades y limitar el desarrollo competencial esperado. Así como la escasez de espacios amplios, seguros y adaptables puede dificultar la organización de propuestas motrices o cooperativas, especialmente en centros con infraestructuras limitadas o aulas con alta ratio de alumnado.

Igualmente, la falta de personal especializado, especialmente en aulas con alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, puede dificultar la realización de adaptaciones curriculares y metodológicas necesarias para garantizar una participación equitativa e inclusiva. En

este sentido, la insuficiencia de apoyos educativos o la rigidez de los horarios escolares también podrían limitar la atención personalizada que requiere parte del alumnado.

Además, existe el riesgo de que el componente lúdico se reduzca a una actividad recreativa sin profundidad pedagógica si no se acompaña de una planificación rigurosa y una reflexión docente fundamentada sobre los objetivos formativos del juego.

A esto se suma la necesidad de una formación continua del profesorado en metodologías activas, en el enfoque de derechos y en la aplicación práctica del currículo por competencias, aspectos que no siempre están garantizados en todos los contextos escolares.

En definitiva, aunque esta propuesta didáctica presenta un alto potencial educativo y un enfoque alineado con los principios normativos actuales, su implementación efectiva exige una planificación cuidadosa, recursos adecuados, compromiso institucional y una formación docente sólida. Solo de esta manera podrá convertirse en una herramienta eficaz para el fomento del conocimiento, el ejercicio de los derechos de la infancia y el desarrollo ético, lúdico y social del alumnado.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barna, A. (2012). Convención Internacional de los Derechos del Niño: hacia un abordaje desacralizador. *Kairos: Revista de temas sociales*, (29), 1-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4347837>
- Comité de los Derechos del Niño de Naciones Unidas. (2013). Observación general Nº17 (2013) sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31). <https://www.plataformadeinfancia.org/wp-content/uploads/2018/09/observacion-general-17-derecho-nino-al-descanso-esparcimiento-juego-actividades-recreativas-vida-cultural-artes-articulo-2013.pdf>
- Comité de los Derechos del Niño. (2013). Observación general núm. 14 sobre el derecho del niño a que su interés superior sea una consideración primordial (artículo 3, párrafo 1). Naciones Unidas. [https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos\\_ficha.aspx?id=3990](https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=3990)
- Comité Español de UNICEF. (2016). Convención sobre los Derechos del Niño. Fundación UNICEF-Comité Español. <https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos/convencion-derechos-ninos>
- Cornellá, P., Estebanell, M., y Brusí, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1). <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Delgado, I. (2023). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo.
- Ferrer, A. T. (2008). Declaración de los Derechos del Niño y Convención sobre los Derechos del Niño. *Transatlántica de educación*, (5), 95-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3036618>
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, A. (2014). Gamificación y educación: Lo que nos dice la literatura. *Revista de Educación e-Learning Innova*, (187), 1–12.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial/Emecé Editores.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Linares, A. R. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf), 29.
- Martínez, C. (2019). *La implementación de la Convención sobre los Derechos del Niño en España a través de las recomendaciones del Comité de Derechos del Niño*. *Papeles El Tiempo de los Derechos*, (8), 1-23. <https://redtiempodelosderechos.com/wp-content/uploads/2019/01/implementacion-convencion-derechos-ni%C3%B1o-espa%C3%B1a-8-19.pdf>
- Martínez, J. L. S., Manzano, S. S., Redecillas, T M., Y Ariza, A. R. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos*. Wanceulen S.L.
- Microsoft Educator Centre. (s.f.). *Aprendizaje Basado en Juegos – Global Inclusive Education*. <https://learn.microsoft.com/es-mx/training/educator-center/?source=mec>
- Molaguero, C. (2019). *Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/39184>
- Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Recuperado de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf).

Real Academia Española. (s.f.). Juego. En Diccionario de la lengua española (23.ª ed.). Recuperado el 15 de abril de 2025, de <https://dle.rae.es/juego?m=form>.

Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Obtenido de Universidad de los Andes: [http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf).

Trujillo, A. C. (2023). Diferencias entre ABJ (Aprendizaje Basado en Juego) y Gamificación. Revista Universitaria de Informática RUNIN, (15), 9-15. <https://doi.org/10.22267/runin>

UNESCO. (1991). El juego. *El Correo de la UNESCO: Una ventana abierta sobre el mundo*, XLIV(5), 11-40

UNICEF Comité Español. (2015). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Rex Media SL.

UNICEF España. (s.f.). Derechos de los niños. UNICEF España, de <https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos>

## 7.1. Legislación

Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, núm. 122, de 23 de mayo de 2025. (2025, 23 de mayo). *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*. [https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Boletin\\_BOCM/2025/05/23/12200.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Boletin_BOCM/2025/05/23/12200.PDF)

[DECRETO 36/2022](#), de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil.

Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE). (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado.

Naciones Unidas (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de [https://www.ohchr.org/sites/default/files/crc\\_SP.pdf](https://www.ohchr.org/sites/default/files/crc_SP.pdf)

[ORDEN 460/2023](#), de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid.

[REAL DECRETO 95/2022](#), de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

## 8. ANEXOS

### 8.1. Anexo I.

Tablas de estimación.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N.º. 1: LA AVENTURA DE LA TRIBU SALUDABLE				
Criterios de evaluación	No iniciado	En proceso	Conseguido	Observaciones
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2: LA MISIÓN INTERGALÁCTICA DE LOS GUARDIANES DEL CONOCIMIENTO</b>				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>No iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Conseguido</b>	<b>Observaciones</b>
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

individuales y evitando todo tipo de discriminación.			
Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N.º. 3: LOS SALVADORES DEL BOSQUE DEL ÁRBOL DE HOJAS MÁGICAS</b>				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>No iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Conseguido</b>	<b>Observaciones</b>
Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

individuales y evitando todo tipo de discriminación.			
Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 8.2. Anexo II

Diario de observación.

**Fecha:**

**Alumno/a:**

**Situación de aprendizaje:**

**Observador/a:**

**Lugar de la observación:**

- **Acción significativa observada:**
- **Análisis e interpretación:**
- **Recomendaciones:**

## 8.3. Anexo III.

Rúbrica de autoevaluación docente (Orden 460/2023).

Aspecto evaluado	Nunca	A veces	Habitualmente	Siempre	Comentarios/reflexiones
Distribución equilibrada de contenidos en las situaciones de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Adecuación de los métodos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

pedagógicos a las características del grupo.				
Uso eficaz de los espacios del aula y recursos del centro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atención a la diversidad y medidas individualizadas adoptadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Calidad de la colaboración con las familias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación con el equipo docente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflexión sobre la práctica docente con vistas a la mejora continua.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>