



**UNIVERSITAT  
JAUME·I**

# **TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL**

## **UNA PROPUESTA EDUCATIVA CON JUEGOS DE MESA EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**LOS JUEGOS DE MESA PARA UN APRENDIZAJE ACTIVO Y SIGNIFICATIVO**

Alumna: **Ana Isabel Amaya Agraso**

Tutora del TFG: **Sofía Herrero Rico**

Área de Conocimiento: **Didáctica y Organización Escolar**

Curso académico: **2021-2022**

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias a todas las personas que me han apoyado con la realización de este TFG. A mi supervisora de prácticas por haberme ofrecido su aula para la puesta en práctica de mi propuesta educativa, por su apoyo y su comprensión.

Quiera también darle las gracias a mi tutora, por haberme dado la oportunidad de realizar el tema que más me motivaba y por aquel primer email, donde ni siquiera se había realizado la elección, cuando le pregunté si mi tema sería posible y su contestación fue maravillosa, gracias por comprender que los juegos de mesa no son solo un entretenimiento.

Y, en especial, darle las gracias a mi familia por haberme mostrado desde pequeña un recurso tan integral, educativo y lúdico. Y, por supuesto, a mi pareja por haber estado en todo el proceso conmigo, por apoyarme y confiar siempre en mí.

## ÍNDICE

RESUMEN .....	1
1. MOTIVACIONES .....	2
2. JUSTIFICACIÓN .....	2
3. OBJETIVOS.....	3
4. MARCO TEÓRICO.....	3
4.1. El juego en el devenir histórico .....	3
4.2. El juego como recurso educativo para el aprendizaje lúdico y significativo.....	5
5. METODOLOGÍA.....	6
6. PROPUESTA EDUCATIVA.....	7
6.1. Introducción .....	7
6.2. Objetivos .....	8
6.3. Metodología .....	8
6.3.1. Principios metodológicos .....	8
6.3.2. Destinatarios .....	10
6.3.3. Agrupamiento.....	10
6.3.4. Organización del ambiente .....	10
6.4. Temporalización .....	10
6.5. Juegos de mesa .....	11
6.6. Evaluación .....	18
6.7. Resultados .....	19
7. CONCLUSIONES.....	20
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	21
ANEXOS	

## **RESUMEN**

El presente Trabajo de Final de Grado (TFG) plantea dar la importancia que merecen los juegos de mesa como recurso educativo, siendo este objeto de estudio y análisis. Así, se ha realizado un breve estudio sobre la influencia de los juegos de mesa en la historia y, podemos observar, que siempre han formado parte de nuestra cultura y llevan con nosotros mucho tiempo, han estado presentes durante siglos. Seguidamente, se ha realizado un cuestionario a docentes, quienes afirman que una educación más lúdica es posible, todos han mostrado una actitud muy positiva ante el planteamiento sobre la aplicación de juegos de mesa en el aula, recalcando que hace falta más formación acerca del tema. Por ello y para finalizar, tras una investigación sobre los juegos de mesa y su posible implantación en las aulas de Educación Infantil, he podido realizar una propuesta educativa basada en juegos de mesa, proporcionando al alumnado un aprendizaje activo, lúdico y significativo.

Palabras clave: Juegos de mesa, recurso educativo, cultura, aprendizaje significativo, Educación Infantil.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project (TFG) aims to give the importance that board games deserve as an educational resource, being this the object of study and analysis. A brief study has been carried out on the influence of board games in history and we can observe that they have always been part of our culture and have been with us for a long time, they have been present for Centuries. Then, a questionnaire has been carried out to teachers, who affirm that a more playful education is possible, all of them have shown a very positive attitude towards the approach on the application of board games in the classroom, highlighting that more training on the subject is needed. Therefore, and to conclude, after research on board games and their possible implementation in Early Childhood Education classrooms, I have been able to carry out an educational proposal based on board games, providing the pupils with active, playful learning and meaningful.

Keywords: Board games, educational resource, culture, meaningful learning, Early Childhood Education.

## **1. MOTIVACIONES**

Mi motivación para la realización de este trabajo final de grado han sido los juegos de mesa. El juego en todas sus versiones, juegos solitarios, juegos físicos, juegos mentales, juegos en parejas, juegos en grupos... El juego es un lenguaje universal de aprendizaje.

Desde muy pequeña, el juego siempre ha estado en mi vida, sobre todo, los juegos de mesa. El afán por pasar tiempo juntos siempre ha sido la gran motivación de los juegos de mesa en mi familia. Cuando era niña recuerdo jugar con mi padre a los dados, con mi madre a cualquier juego de palabras y con mi hermano a juegos de mesa donde los números siempre estaban presentes.

Con el paso de los años me he dado cuenta de la importancia de estos juegos, además de diversión, también influyen en el aprendizaje, en el desarrollo de las capacidades motoras, mentales y sensoriales. Fomentan la concentración, la observación, la imaginación y múltiples beneficios que, a veces, no nos damos cuenta, pero jugar, también nos hace desconectar de un mundo lleno de ataduras, prejuicios y odio. Tristemente, muchos adultos vivimos para trabajar, nuestro día a día es una rutina constante y, parece que, salir de ella es algo que está mal visto, la vida y la sociedad nos roba la posibilidad de jugar.

Del mismo modo, como futura docente, me gustaría educar para un mundo más justo, más libre y con mayor felicidad, proporcionándoles el juego como vía de escape y, sobre todo, como una potente fuente de aprendizaje.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

¿Alguna vez has pensado volver a ser un niño o niña? ¿Por qué? La respuesta es muy fácil, cuando pensamos en nuestra infancia con una sonrisa, nos vienen momentos a la cabeza de cuando jugábamos a las canicas, a la cuerda, al sambori... estoy segura de que en el 90% de los casos nos vienen momentos de juego, ya sea con los amigos, juegos solitarios o juegos en familia. Y ahora pensamos, ¿aprendíamos? ¿Qué nos aportaba el juego aparte de diversión? Cuando jugábamos no solo estábamos disfrutando, sino que también aprendíamos. Pensemos cuando íbamos al parque y nos tirábamos por un tobogán, un simple tobogán. ¿Aprendizaje? Sí, por supuesto. De entre muchas habilidades motrices que obteníamos con el simple gesto de subir las escaleras y resbalar por el tobogán, también estábamos aprendiendo normas de convivencia, estábamos respetando el turno, estábamos aprendiendo a tener paciencia, así como

también potenciábamos la capacidad de expresión oral, además de la socialización. Todo lo que puede darnos un simple tobogán.

Con este trabajo quiero dejar constancia de que el juego no solo es de niños/as y, que jugar da mucho más de lo que podamos pensar. Me gustaría poder mostrar la importancia del juego en la Educación Infantil para un aprendizaje motivador, activo, significativo e integral, aparte de lúdico. Así como subrayar que el juego también conlleva una educación emocional, pues transmite valores, normas, emociones y sentimientos.

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general:**

- Realizar una propuesta didáctica basada en el aprendizaje a través de juegos de mesa acercando al alumnado a una educación activa y significativa.

#### **Objetivos específicos:**

- Estudiar la importancia del juego en el devenir histórico.
- Revalorizar la importancia de los juegos de mesa como recurso didáctico.
- Poner en práctica una propuesta didáctica en un aula multigrado y evaluar los resultados.

### **4. MARCO TEÓRICO**

Si realizamos un breve estudio sobre la influencia de los juegos de mesa en la historia, podemos observar que siempre han formado parte de nuestra cultura y llevan con nosotros mucho tiempo, en realidad, tal como afirma Huzinga (1954) "El juego es más viejo que la cultura" (p.13). En este trabajo voy a centrarme en la importancia de los juegos de mesa en la educación, pero para comenzar, voy a mostrar unas pequeñas pinceladas del juego en épocas pasadas, por lo que, dividiré el marco teórico, por un lado, en mostrar la importancia del juego en el devenir histórico y, por otro lado, en visibilizar el juego como recurso educativo para el aprendizaje lúdico y significativo.

#### **4.1. El juego en el devenir histórico**

A lo largo de la historia, si nos remontamos a la Edad Media, el juego estaba muy presente en la sociedad, como sistema de aprendizaje y, mayoritariamente, como vía de escape, debido a las situaciones tan duras que se vivían en aquellas épocas. En algunos castillos de España aún podemos observar, en las fachadas o en el suelo,

juegos de aquella época; en la Seu Vella<sup>1</sup>, de Lérida, podemos observar tableros de juego grabados en piedra, juegos populares como nuestro “Tres en raya”, pero con hoyos, es decir, ponían 24 piedrecitas, simbolizando las fichas.

Posteriormente, en la Edad Moderna, podemos observar el juego en obras pictóricas como *La partida de ajedrez*<sup>2</sup> de Lucas van Leyden en 1508 o el óleo de Pieter Brueghel en 1560, *Juegos de niños*<sup>3</sup> que representa a doscientos cincuenta niños/as y adultos jugando a más de ochenta juegos distintos y artistas españoles como Murillo, retratando a dos niños jugando a los dados en su obra *Niños jugando a los dados*<sup>4</sup>, pintada sobre los años 1665-1667. Obras como estas son claros ejemplos de cómo el juego formaba una parte importante de la vida y la cultura presente en aquella época y que a día de hoy se considera de vital importancia.

Podemos constatar que, a lo largo de la historia son muchos los autores, tanto de teorías clásicas como modernas, que han hablado sobre el juego y su importancia en la investigación y su puesta en práctica para un aprendizaje lúdico.

Filósofos como Platón, consideraba que la educación real se basaba en el juego, “Se aprende más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación” (Platón, como se citó en Sánchez, 2021). Del mismo modo, Aristóteles también quiso referenciar al juego, como herramienta para crear hábitos, además de aprender normas de comportamientos sociales.

Posteriormente, autores como Freud (1856-1939), con la introducción de la teoría del psicoanálisis, desde un punto de vista psicoanalista, observó en el juego de los niños y niñas el deseo de ser mayores y crecer. El juego reproduce actividades de placer o traumas, por ello, hace posible la expresión de sentimientos y emociones, actuando como un agente liberador. Del mismo modo, con la teoría piagetiana del juego, también se hizo referencia al aprendizaje mediante la gamificación.

Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta tal punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables. (Piaget, 1969, p.90)

---

<sup>1</sup> Véase anexo A

<sup>2</sup> Véase anexo B

<sup>3</sup> Véase anexo C

<sup>4</sup> Véase anexo D

Piaget reconoce que el juego potencia el desarrollo de los factores mentales. Jugar es crear, descubrir, investigar, conocer, transmitir... Y de la misma manera, con el juego, podemos hacer más amenas algunas actividades que pocas veces han sido de agrado para el alumnado de infantil, como la escritura o las matemáticas, así como también Piaget nos menciona que, por medio del juego nos relacionamos con el entorno, observando e investigando el niño o la niña relaciona sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje y crecimiento personal. De igual importancia, cabe mencionar a Vygotsky (1979), quien cree que el niño cuando juega asume las relaciones sociales y comienza a entender la reglas impuestas y aceptadas por la sociedad, dándoles así un aprendizaje y desarrollo integral, preparándole para la vida adulta. Aquí me gustaría mencionar a otro autor, puesto que, quizá a algunos nos haya chirriado la palabra 'reglas' y nos venga a la mente una educación tradicional, pero como afirma Caillois (1983):

Todo juego es un sistema de reglas. Éstas definen lo que es o no es *juego*, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla. (p.11)

Las reglas forman parte de cualquier juego y sin ellas, no es posible jugar, así como también destacamos que en numerosas ocasiones Caillois menciona que, el juego es una actividad que se caracteriza por ser libre, siendo esta una actividad voluntaria de participar.

#### **4.2. El juego como recurso educativo para el aprendizaje lúdico y significativo**

A continuación, me gustaría mencionar un estudio llevado a cabo por Ramani G. B. y Siegler R. S. (2008), quienes dejaron constancia de la mejora del rendimiento en contenidos de la competencia matemática, "After playing a linearly arranged number board game for four 15 to 20 min sesión, children from Head Start programs showed considerable improvement in numerical magnitude comparison, number line estimation, numeral identification, and counting." [Después de jugar a un juego de mesa numérico ordenado linealmente durante cuatro sesiones de 15 a 20 minutos, los niños de los programas Head Start mostraron una mejora considerable en la comparación de magnitudes numéricas, la estimación de rectas numéricas, la identificación de números y el conteo] (p.386), comprobaron que los programas de intervención educativa que incluían juegos de mesa con contenido matemático contribuían positivamente a una mejora de la competencia matemática. Se demostró que el alumnado disfruta jugando



y se siente más motivado cuando se les presentan juegos donde los contenidos, en este caso los números, tienen sentido. Además, de manera implícita, se logra un aprendizaje significativo.

Finalmente, he tomado como referencia más actual un decálogo sobre el juego, que crearon en 2015 *Devir*, una compañía de juegos de mesa junto con un movimiento denominado *Barcelona Joga*. Este decálogo deja entrever varias teorías mencionadas anteriormente.

1. El juego es cultura.
2. El juego es criterio.
3. El juego es diversión.
4. El juego es reto.
5. El juego es igualdad.
6. El juego es experimentación.
7. El juego es comprensión.
8. El juego es sociabilidad.
9. El juego es conocimiento.
10. El juego es libertad.

Partiendo de esta base, podemos estudiar cómo llevar a cabo la gamificación en el aula, progresando para una educación basada en el interés del alumnado.

La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles. (Torres y Romero, 2018, p. 62)

Por todo lo expuesto, en este trabajo se diseña una propuesta educativa para adentrar al alumnado al mundo de los juegos de mesa y así mostrar la importancia de su práctica en el aula, para una educación más activa e integral, a su vez que lúdica.

## **5. METODOLOGÍA**

Respecto a la metodología de investigación que se va a emplear en este trabajo final de grado, es una investigación con un enfoque de análisis mixto. Se recogerá documentación con base en información estadística, mediante un cuestionario, para poder evaluar y comparar las opiniones de los docentes en cuando a la implementación

de juegos de mesa en el aprendizaje del alumnado; así como se realizará un estudio cualitativo, para obtener información de primera mano acerca del alumnado, mediante la observación y grabaciones de las conversaciones del alumnado durante sus momentos de juego.

En cuanto a la metodología didáctica que se va a aplicar, se fundamenta en una propuesta de intervención que plantea diversos juegos de mesa para tratar distintos contenidos educativos. La finalidad de este trabajo es que la comunidad educativa comprenda que los juegos de mesa son un gran aliado para la educación de los más pequeños/as, y que, se puede aprender mucho más de lo que podemos llegar a pensar. Son un recurso didáctico para introducir aspectos matemáticos, habilidades cognitivas, lingüísticas y valores como el respeto, la tolerancia... Otro de los objetivos implícitos de esta propuesta es despertar el interés del alumnado hacia los juegos de mesa, dejando a un lado, los videojuegos y las nuevas tecnologías que, a veces, sin darnos cuenta, somos absorbidos por ellas.

La metodología será activa, participativa y con aprendizaje significativo, donde el alumnado experimentará, manipulará e investigará. El maestro o maestra asumirá el rol de guía, orientando al alumnado en caso de que necesiten ayuda con respecto a las normas del juego y siempre que exista algún conflicto que no puedan resolver entre ellos/as mismos/as. Por otro lado, se tendrá en cuenta una organización específica del alumnado, dando prioridad a juegos en el suelo, ya que el alumnado siempre tiene más comodidad que sentado en una silla, así como también se tendrá en cuenta el tiempo de cada juego, dándole libertad al alumnado de poder cambiar de juego cuando este no le atraiga, para ello, podremos a disposición del alumnado varios juegos de mesa en un mismo horario, dándoles libertad de elección.

## **6. PROPUESTA EDUCATIVA**

### **6.1. Introducción**

A continuación, dado que mi trabajo se realiza con un carácter profesionalizador, presento mi propuesta educativa basada en el aprendizaje educativo a través de juegos de mesa, esta nace con el objetivo de poder llevarla a cabo en los centros de Educación Infantil, siendo un recurso de referencia y de guía para cualquier docente que quiera implementarla en su aula, teniendo en cuenta las necesidades y la diversidad del aula, pudiendo ser ajustada al grupo. Una propuesta encaminada hacia una educación gamificada, respaldada por juegos de mesa y orientada hacia un aprendizaje significativo.

Mi trabajo se ha realizado para un aula multigrado de 23 alumnos y alumnas, siendo las edades comprendidas entre 3 y 5 años. La edad influye en el juego, en las normas y en las distintas maneras de jugar, por ello, en varias ocasiones, adaptaremos el juego y, en otras situaciones, dejaremos que el alumnado de 5 años reflexione de cómo podría jugar con un compañero/a más pequeño/a y viceversa. Actualmente, creo que no hace falta indagar en el funcionamiento de los juegos, ya que, la nueva sociedad son consumidores de juegos online. Pero sí que debemos dejar claras las normas sociales que, online muchas veces las restringe y, los niños y niñas aún no son conocedores de ello, por ejemplo, el turno, la espera, las trampas, la forma de dirigirse a los jugadores, etc.

Esta propuesta educativa está pensada para abordar los contenidos del currículo de Infantil. En este caso, se van a introducir en las propuestas de aula, pudiendo luego ser introducidos en los momentos de juego libre. Del mismo modo, teniendo en cuenta los beneficios de los juegos de mesa, podemos introducirlos en distintos momentos del día, trabajando contenidos de manera multidisciplinar.

## **6.2. Objetivos**

El objetivo general del presente trabajo es planificar e implementar una propuesta didáctica para dar respuesta educativa de las tres áreas del currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en un aula multigrado mediante juegos de mesa.

En cuanto a los objetivos específicos se puede destacar:

- Implementar en la programación de aula distintos juegos de mesa para revalorizar su importancia como recurso educativo.
- Fomentar el aprendizaje significativo a través de juegos de mesa.
- Evaluar los resultados para valorar la eficacia de los juegos de mesa.

## **6.3. Metodología**

La metodología que sustenta esta propuesta educativa se basa en un sistema de aprendizaje que se enfoca en el desarrollo individual y grupal del alumnado, respetando en todo momento las distintas capacidades y ritmos de aprendizaje.

### **6.3.1. Principios metodológicos**

Los principios metodológicos sobre los que se sostiene esta propuesta se basan en los principios recogidos en la ORDEN ECI/3960/2017, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, siendo adaptada a la realidad del trabajo.

- **El juego como instrumento principal de aprendizaje:** a través del juego, los niños y niñas, interiorizan normas, valores, expresan sentimientos y emociones contribuyendo a un desarrollo integral, por lo que dotamos a nuestra propuesta con un carácter lúdico. A través de los juegos se crea un ambiente favorable que fomenta la cooperación entre el alumnado y se llevan a cabo numerosos aprendizajes significativos.
- **El aprendizaje basado en la experimentación:** los juegos de mesa permiten al alumnado descubrir mediante la manipulación y experimentación de los diferentes materiales que se les proporcionan.
- **Creación de un clima de bienestar, afecto y confianza:** la calidad del ambiente condicionará en gran medida al desarrollo de los niños y niñas. Debemos ofrecerles un lugar donde se sientan cómodos y proporcionarles la confianza necesaria para que se sientan seguros y puedan expresarse libremente.
- **Adecuada organización del ambiente, del tiempo y los recursos:** establecer rutinas que se adapten a las necesidades y objetivos que perseguimos son beneficiosas en esta etapa, otorgando espacios y tiempos donde el alumnado pueda explorar según sus necesidades y ritmos de aprendizaje.
- **Participación con las familias:** las familias tendrán constancia de cada juego que se realiza, proporcionándoles imágenes e información de cada juego para que puedan ser integrados en el proceso educativo de sus hijos e hijas.
- **Atención individualizada:** los juegos serán estructurados de manera que permitan individualizarlos. Se respetará el ritmo y los intereses de cada niño y niña.
- **Actividad:** tanto física como mental, es una fuente de aprendizaje y desarrollo. La actividad tendrá un carácter constructivo en la medida que, a través del juego, la acción, la manipulación y la experimentación, el niño o niña, construya sus propios conocimientos.
- **Socialización:** las interacciones que se realizan en el grupo facilitan un progreso intelectual, afectivo y social.
- **Atender a la diversidad del aula:** se tendrá presente la diversidad y la heterogeneidad del aula, cada niño y niña es único/a y diferente, por lo tanto, respetaremos los diferentes estilos cognitivos, motivaciones e intereses. Los juegos presentados serán abiertos y flexibles, siendo el propio niño o niña quien marque sus límites y se autorregule.
- **Evaluación:** se realizará una evaluación a partir de la observación donde se recogerá información relevante en el momento en el que se desarrollan los juegos

de mesa, esta información permitirá conocer el progreso de cada alumno/a y las mejoras que se pueden realizar.

### 6.3.2. Destinatarios

Esta propuesta está creada para un aula multigrado de 23 alumnos y alumnas, siendo 7 de tres años, 8 de cuatro años y 8 de cinco años. Se desea y se espera un gran nivel de motivación y participación por parte del alumnado, dado que es una propuesta realizada con mucha dedicación y preparación.

### 6.3.3. Agrupamiento

La forma de estructurar al grupo dependerá de cada juego de mesa, en el mayor de los casos serán grupos de 4 alumnos/as, aunque también habrá juegos de mesa por pareja y una minoría de gran grupo, máximo de 6.

### 6.3.4. Organización del ambiente

La disposición del ambiente dependerá de cada juego de mesa, siendo este un ambiente favorecedor para el alumnado. Algunos juegos se llevarán a cabo en la mesa y otros serán en el suelo, a ser posible encima de una alfombra.

## 6.4. Temporalización

La temporalización que me hubiese gustado realizar para un curso escolar es introducir progresivamente los juegos de mesa desde principio de curso. En este caso, esto no ha sido posible, debido a que, la realización de la propuesta la he llevado a cabo en mis prácticas de cuarto curso y, estas, han sido realizadas en distintos meses.

En definitiva, la temporalización real que he llevado a cabo ha sido la siguiente:

Mes	Días	Juegos	
Enero	10, 11, 12, 13, 14	Mi primer tesoro de juegos	Little Cooperation
Abril	4, 5, 6, 7, 8	Monster Kit	Caperucita Roja
Abril	25, 26, 27, 28, 29	Story Cubes	Little Observation
Mayo	2, 3, 4, 5, 6	¿Quién soy?	Camelot Jr
Mayo	9, 10, 11, 12, 13	Folanimos	Little Memo

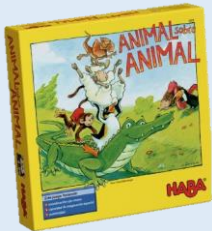
Los juegos de mesa han sido realizados en las sesiones de propuestas de aula, teniendo una duración de 45 minutos, dándole al alumnado libertad de elección.


## 6.5. Juegos de mesa

Como hemos mencionado con anterioridad el juego nos proporciona un aprendizaje significativo, por ello, los juegos que propongo trabajarán diferentes ámbitos.

Antes que nada, me gustaría destacar que algunos de los juegos de mesa citados son recomendados para edades de más de 5 años, pero no por ello significa que los de 3 no puedan jugar, bajo mi punto de vista, todos se pueden adaptar en función de la edad o la etapa madurativa en la que se encuentren. Del mismo modo, algunos juegos son individuales, pero en este caso, todos pueden ser jugados en grupos, siendo así más motivador para el alumnado y pudiendo ser objeto de cooperación y apoyo entre iguales.

Por último, he de mencionar que las tablas de juegos están citadas según el criterio de orden alfabético.

ANIMAL SOBRE ANIMAL	
	<b>OBJETIVOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Potenciar la atención y la observación.</li><li>• Desarrollar la motricidad fina.</li></ul>
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	
En este juego se reparten 7 animales distintos a cada jugador y el cocodrilo se coloca en el centro. Por turnos, cada jugador, tira el dado y realiza la acción de dicho dado. Gana el primer jugador que coloque todos sus animales encima del cocodrilo. Es un juego que requiere de razonamiento lógico, paciencia y habilidades motrices.	

CAMELOT JR	
	<b>OBJETIVOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fomentar el razonamiento lógico.</li><li>• Favorecer la destreza óculo-manual.</li><li>• Potenciar las operaciones matemáticas simples.</li><li>• Desarrollar la percepción espacial.</li></ul>
<b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b>	
Tenemos 48 retos distintos, en los que debemos de construir un camino con torres y escaleras para que el caballero y la princesa puedan estar juntos. Primero, hay que elegir uno de los retos y colocar las piezas que nos indica, el resto de las piezas se deben colocar estratégicamente para poder llegar a la solución y reunir a la pareja.	

En este juego el alumnado puede autocorregirse, ya que, tenemos las soluciones detrás de cada reto.

## CAPERUCITA ROJA



### OBJETIVOS

- Fomentar el razonamiento.
- Favorecer la destreza óculo-manual.
- Potenciar las operaciones matemáticas simples.
- Trabajar la habilidad espacial.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En este juego tenemos dos tipos de retos, hacer que Caperucita llegue a casa de la abuelita o hacer que Caperucita y el Lobo lleguen a casa de la abuelita, pero por caminos distintos, este último tiene más complejidad.

Tan solo hay una solución por cada reto, en este caso tenemos 48 en total, con mayor y menor dificultad. Así como tiene las soluciones detrás de cada reto, para que los niños y niñas puedan autocorregirse.

## COLOUR CODE



### OBJETIVOS

- Trabajar el razonamiento lógico.
- Fomentar juegos de asociación.
- Favorecer la observación.
- Desarrollar la visión espacial.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Desafía tu cerebro con este juego de lógica, deberás observar bien los diferentes retos para poder reproducirlos. En este juego nos encontramos con un cuaderno de 100 retos con sus respectivas soluciones, 100 tarjetas transparentes con distintas formas y colores y un tablero de juego. Habrá que superponer las diferentes tarjetas para poder realizar la figura que nos muestra cada reto.

## DANZA DEL HUEVO



### OBJETIVOS

- Fomentar la psicomotricidad gruesa.
- Ejercitar la capacidad de atención.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este juego contiene 9 huevos de silicona, 1 de madera y 2 dados. Primero se juega con el dado rojo que contiene imágenes de lo que se tiene que realizar con los huevos (coger un huevo de la caja, tirar el huevo desde lo alto y cogerlo, correr alrededor de la mesa...) el primero que realiza la acción, que indica el dado, gana un huevo, entonces tiraremos el dado blanco y nos pondremos un huevo en la parte de nuestro cuerpo que nos indique el dado y este se quedará en nuestro cuerpo durante toda la partida, si se cae devolveremos el huevo a la partida. El juego acaba cuando todos los huevos están colocados en los cuerpos de los jugadores, quién más huevos haya conseguido es el ganador.

## EL FABRICANTE DE NUBES



### OBJETIVOS

- Fomentar la cooperación.
- Favorecer el trabajo en equipo.
- Trabajar la capacidad de crear estrategias.
- Promover la capacidad de observación.
- Fomentar la memoria.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este juego tiene un poco de preparación inicial del tablero, así como de varias pautas durante el juego por ello, se precisa alguna pequeña ayuda del maestro/a.

El juego consiste en terminar tres recetas con tres ingredientes cada uno para poder realizar las nubes, para ello, tendremos el tablero con las fichas de los distintos ingredientes y un dado que nos dirá hacia donde podemos avanzar, es un juego cooperativo, por lo tanto, todos ganan si consiguen todos los ingredientes.

## FANTASMA BLITZ



### OBJETIVOS

- Trabajar la agilidad mental.
- Fomentar la discriminación de colores y formas.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En este juego nos encontramos 5 figuras de madera que representan a un fantasma blanco, un ratón gris, un sillón rojo, una botella verde, un libro azul y 60 cartas. Primero colocamos todos los objetos encima de la mesa, siendo alcanzables para todos los



jugadores y jugadoras, después levantamos una carta del mazo, que se encontrará con las cartas del revés, y empieza el juego. En las cartas aparecen siempre dos de los cinco objetos, y el juego consiste en buscar aquel objeto que tenga la misma característica que los objetos de madera, es decir, una carta con un fantasma gris y libro azul, cogemos el objeto del libro, ya que coincide con la ilustración, en cambio, si cogemos una carta en la que no coincida el color con los objetos de madera, en este caso cogemos el objeto que no sea de los que se muestran en la imagen ni de los colores de los objetos de la carta, es decir, una carta con un libro verde y un sillón gris, ¿qué objeto cogeríamos? Está claro, el fantasma blanco. Por cada jugada que ganemos nos llevaremos la carta mostrada. Quien más cartas tenga es el ganador, pero cuidado, si fallas en alguna partida deberás de dejar una carta de tu mazo.

## FOLANIMOS



### OBJETIVOS

- Desarrollar la agudeza visual.
- Fomentar la capacidad de atención.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En este juego es muy importante estar atentos para ser el más rápido. Para comenzar se baraja la pila de cartas gruesas de caras y cuerpos y, se colocan boca arriba en la mesa, juntando caras y cuerpos al azar, es decir, puede salirnos cuerpo de gato y cara de león. Seguidamente con las otras cartas de caras y cuerpos se desarrollará el juego, hacemos una pila con las cartas y por turnos se coge una de ellas y se coloca sobre la mesa boca arriba para que el resto de participantes puedan verla y comienza el juego, cuando sale una cabeza de león, tenemos que hacer el sonido del animal del cuerpo que habíamos puesto en la mesa con anterioridad, siguiendo con el ejemplo anterior debemos de hacer el sonido de un gato. Si de lo contrario nos saliese un cuerpo de gato deberemos de realizar el sonido de un león. El jugador más rápido gana la carta y, así sucesivamente hasta quedarnos sin cartas. Finalmente, cada jugador cuenta sus cartas conseguidas y el que más tiene es el ganador.

## LITTLE ACTION



### OBJETIVOS

- Fomentar la motricidad fina y gruesa.
- Favorecer la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la atención y observación.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Para disfrutar de este juego debemos tener ganas de superar desafíos, este juego consiste en coger una carta del mazo y superar los retos que esconden (ponerse el cocodrilo en la cabeza, hacer una torre, pasarse el koala por la espalda...). Cuando se consigue el reto ganamos una medalla. Gana quién más medallas tenga.

## LITTLE COOPERATION



### OBJETIVOS

- Estimular la concentración y la agilidad mental.
- Fomentar la cohesión grupal.
- Favorecer la socialización y el sentimiento de pertenencia a un grupo.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este juego es de cooperación, todos ganan o todos pierden. El tablero son 3 piezas, la casa de los animales, un puente y un bloque de hielo, así como también tenemos 4 figuras de animales. Por turnos se tira el dado, cuyas caras son:

- Puente: un animal avanza desde el hielo hacia el puente.
  - Iglú: un animal avanza desde el puente hacia el iglú.
  - Hielo: el puente se derrite y se debe quitar un bloque de hielo que sujeta el puente.
- Si todos los animales consiguen llegar al iglú antes de que caiga el puente todos ganan la partida, de lo contrario todos pierden.

## LITTLE MEMO



### OBJETIVOS

- Fomentar la memoria.
- Desarrollar la rapidez en los juegos.
- Favorecer la expresión oral.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este juego para trabajar la memoria contiene 9 figuras distintas que se atribuyen a animales (mariquita, rana, abeja, oruga, erizo, libélula, tortuga, caracol y mariposa), una caja redonda y 15 fichas de puntos. El juego consiste en poner todas las figuras encima de la mesa, cerrar los ojos y uno de los participantes tapa con la caja uno de los animales, abrimos los ojos y debemos adivinar qué animal falta.

Gracias a los colores llamativos y las alegres figuras es una excelente alternativa a los juegos tradicionales como el memory de cartas, entre otros.

## LITTLE OBSERVATION



### OBJETIVOS

- Fomentar la observación y atención.
- Trabajar el reconocimiento de colores.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La rapidez tiene un valor importante en este juego, pero eso no lo es todo, también hay que reconocer los colores. En este juego tenemos 9 mariposas y 2 dados que contienen los colores representados en las alas de las mariposas. Los dados se tiran por turnos y los jugadores deben encontrar la mariposa que presente los colores combinados de los dados. El jugador o jugadora que encuentre la mariposa correcta más rápido gana una ficha. Quien tenga más fichas al final de partida es quien gana.

## MI PRIMER TESORO DE JUEGOS



### OBJETIVOS

- Fomentar la espera.
- Trabajar los colores.
- Favorecer la socialización.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Esta caja de juegos contiene una selección de 10 juegos distintos. Para introducir el juego de mesa en un aula multigrado de edades comprendidas de 3 a 5 años, los tableros adecuados son el mercado y el parchís de la granja.

El mercado: tenemos un tablero que simula un mercado y pondremos en él los alimentos que indiquen, separados también por colores para que sea más visual. Cada jugador tendrá una tarjeta con tres alimentos distintos, y por turnos tiraremos un dado que contiene los mismos colores que alimentos tenemos y, por ejemplo, cuando nos toque el color amarillo cogeremos una porción de queso, en el caso de que tengamos un queso en nuestra tarjeta, en caso contrario, pasamos turno, y así sucesivamente hasta completar nuestra tarjeta.

El parchís de la granja: este juego es similar al parchís que todos conocemos, siendo el tablero con otras dimensiones.

## MONSTER KIT



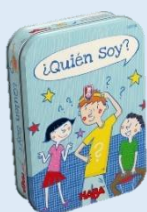
### OBJETIVOS

- Identificar distintas formas geométricas y colores.
- Fomentar la destreza óculo-manual.
- Iniciar la lectoescritura y la escritura.
- Favorecer la socialización.
- Fomentar la lateralidad.
- Desarrollar la imaginación.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Hay diversos juegos, sin embargo, en el aula comenzaremos por el modo básico. Tenemos 55 cartas de distintos colores, las separaremos en 5 montones según el color, siguiendo el siguiente orden: rojo (simboliza al cuerpo del monstruo), verde (los ojos), azul (nariz), rosa (boca) y amarillo (complemento de la cabeza), a partir de estas cartas, cada jugador/a cogerá una de cada montón y realizará un monstruo con las cartas que le han tocado, así como escribirá el nombre de su monstruo indicado en las cartas. Después podemos seguir con el siguiente juego, también sencillo para lo más peques, se colocan todas las cartas en un mismo montón y se van sacando de una en una, quién tenga una parte de su monstruo igual que la carta sacada lo tacharemos de nuestro papel, quién antes tenga todas las partes tachadas de su monstruo es el ganador.

## ¿QUIÉN SOY?

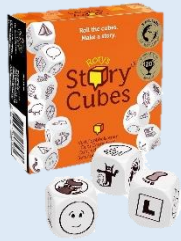


### OBJETIVOS

- Fomentar la expresión oral.
- Aumentar vocabulario.

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Un juego básico pero divertido, este juego consiste en adivinar quiénes somos, nos ponemos la cinta en la cabeza, cogemos una carta al azar, nos la ponemos en la frente y que empiece el juego. Podemos jugar de dos formas, la primera es que el resto de los jugadores describan la carta sin decir qué es exactamente y el jugador que tenga la carta en la cabeza intente adivinarlo y, la segunda es al revés, el jugador principal es el que relata las preguntas y el resto tan solo debe contestar si o no.

STORY CUBES	
	<p><b>OBJETIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar la expresión oral mediante un juego.</li> <li>• Reforzar vocabulario.</li> <li>• Fomentar la imaginación.</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO</b></p>	
<p>Este juego consiste en crear historias a partir de las imágenes que encontramos en cada una de las caras de los dados. Cada participante tira un dado y con las imágenes que han tocado deberán crear una historia, siendo cada uno de ellos los narradores, intentando seguir la historia del compañero, haciendo un principio y un final.</p>	

## 6.6. Evaluación

“Observar es la sistematización consciente de la mirada con el interés de enfocar una situación y de recoger una serie de datos interpretativos que nos ayuden a comprender mejor el secreto que deseamos desvelar”. (Hoyuelos, 2004, p.146).

La evaluación del alumnado, respecto a los juegos de mesa presentados, se realizará mediante la observación, siendo una evaluación continua y diaria. En muchas ocasiones, las evaluaciones se realizan a través de unos ítems cerrados que no posibilita la recogida de toda la información sobre los procesos de aprendizaje que ha seguido el alumnado, así como se debe tener en cuenta los diferentes ritmos y entender que cada niño y niña es diferente. Además, mediante la observación, teniendo una mirada abierta y flexible podemos contemplar otros procesos del alumnado que no teníamos en mente y convertirse esta en una observación que nos aporta mucha más información de la que esperábamos. Así se valora mucho más el proceso que el objetivo final, siendo una evaluación viva.

Del mismo modo, podemos optar por una evaluación mediante la documentación, como afirma Hoyuelos (2011) “La documentación es, además, uno de los valiosos instrumentos que posibilitan llevar a cabo una evaluación y reflexión sobre la práctica como soporte imprescindible para mejorar la realidad” (p. 164), a través de un soporte documental de imágenes y poco texto, que narren las distintas experiencias que vive el alumnado durante sus procesos de juego. Sin embargo, en este proyecto, no se van a realizar imágenes donde se pueda reconocer al alumnado, preservando sus derechos.

De igual modo, si habrá imágenes con los juegos de mesa y anotaciones durante los momentos de juego para poder, posteriormente, valorar y analizar nuestros objetivos previstos. Las anotaciones las he realizado cogiendo a tres alumnos/as de muestra de cada edad, siendo estos elegidos al azar. Asimismo, algunas notas han sido en general, por edad y por aula-grupo.

## 6.7. Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en los cuestionarios<sup>5</sup> de las docentes de Educación Infantil y las observaciones<sup>6</sup> hacia el alumnado durante la propuesta educativa.

Para comenzar, en cuanto al cuestionario, podemos observar que las docentes mantienen una mirada abierta hacia la gamificación en el aula, dando prioridad al alumnado, sus gustos e intereses. Un cambio en la educación siempre es posible. Algunas docentes manifiestan que el alumnado está en constante cambio y deben aprender a gestionar los diferentes acontecimientos, como por ejemplo la frustración, como nos comentaba una maestra. En la gran mayoría de los juegos de mesa uno gana y los demás pierden, así que se debe enseñar que no siempre podemos ganar, que si perdemos es una experiencia más, una oportunidad para seguir aprendiendo y mejorar en aquellas habilidades que algunas veces no controlamos tanto. Del mismo modo, otra docente comentó que el juego siempre ha sido un instrumento básico para la educación, siendo este una herramienta de aprendizaje. Algunas mencionan que aún no introducen los juegos de mesa en el aula por falta de información, sin embargo, están abiertas a implantarlos una vez tengan la formación necesaria.

Referente a las observaciones realizadas al alumnado, mediante la puesta en práctica de los juegos de mesa<sup>7</sup>, he de decir que me he sorprendido gratamente, el alumnado ha respondido sumamente bien. Durante los momentos de juego he ido realizando algunas anotaciones para poder valorar y confirmar los objetivos planteados. Empezando por el alumnado de 3 años, he observado gran disposición hacia el aprendizaje de las normas y las instrucciones de cada juego, siendo el alumnado de 5 años sus referentes. En algunos juegos donde el lenguaje oral destacaba, como en *Story Cubes*, he podido apreciar cierta dificultad para esta edad, pero no por ello dejaban el juego, si no que, adaptaban ellos mismos su propio juego, haciendo las historias más cortas o con menos dados. En cuanto al alumnado de 4 años he observado la gran

---

<sup>5</sup> Véase anexo E

<sup>6</sup> Véase anexo F

<sup>7</sup> Véase anexo G

cooperación y paciencia que han tenido, siempre ayudaban a los más pequeños/as y no realizaban interrupciones por el tiempo que empleaban en sus turnos. Respecto al alumnado de 5 años he podido apreciar que algunos juegos se quedaban demasiado cortos o fáciles para ellos/as, como, por ejemplo, en el juego de *Little Observation*, cuando jugaban con compañeros/as más pequeños/as no había oportunidad de perder, puesto que la asociación y la agilidad la tienen más desarrollada, así como no dejaban ninguna oportunidad de darles más tiempo a aquellos/as que tenían más dificultad, siento que el egoísmo o el afán por ganar eran sus únicos deseos. Con esto me gustaría mencionar que los juegos de mesa también son una herramienta para poder valorar aquellas cosas en las que debemos profundizar y educar. Por último, en general, pienso que los objetivos planteados han sido adecuados y que la propuesta educativa presentada ha sido todo un éxito.

## **7. CONCLUSIONES**

El presente trabajo surgió por la gran demanda, indirectamente, del alumnado hacia una educación más lúdica, sin dejar de lado el aprendizaje. La gamificación en el aula quizá puede generar cierta desconfianza, tanto por algunos docentes como por los familiares, sin embargo, poco a poco y con una buena investigación y formación acerca del tema, puede ser un cambio excelente en la educación. Este trabajo me ha servido para profundizar en el tema sobre la gamificación y, más concretamente, en los juegos de mesa en el aula. He observado que existe poca información sobre el tema, si bien es cierto que muchas personas hablan sobre los juegos y un aprendizaje lúdico, sin embargo, poco se habla de juegos de mesa para un aprendizaje activo y no solo para momentos de diversión.

La creación de una propuesta educativa y su puesta en práctica, aparte de haber sido un gran reto para mí por haberla realizado en un aula multigrado, me ha servido para confirmar que los juegos de mesa son posibles en las aulas de Infantil. El alumnado ha participado activamente, desarrollando sus capacidades basadas en el aprendizaje de las matemáticas, lengua, experimentación, creatividad... También se ha visto que favorece las relaciones entre los iguales, fomentando la cooperación y actitudes de respeto hacia los compañeros y compañeras.

En conclusión, puedo afirmar que una metodología basada en juegos de mesa es posible, favoreciendo un aprendizaje activo y significativo.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. Colección popular.
- ConSORCI del Turó de la Seu Vella de Lleida. (s.f.). El conjunto monumental. Los alquerques. <http://www.turoseuvella.cat/es/el-conjunto-monumental/pequenas-historias/los-alquerques>
- Devir TV. Decálogo del juego - The Ten Commandments of the Game [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hzS-xxdwq6o>
- Hoyuelos, A. (2004) *La ética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Octaedro.
- Hoyuelos, A., Azkona, J. M. (2011) Reflexiones sobre la calidad en las escuelas infantiles. *Revista Tarbiya. Revista de Investigación e Innovación Educativa*, (42), 157-186. <https://revistas.uam.es/tarbiya/issue/view/50/17>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza editorial.
- ORDEN ECI/3960/2017, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 5, de 5 de enero de 2008. <https://www.boe.es/eli/es/o/2007/12/19/eci3960/dof/spa/pdf>
- Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Ramani, G. B. & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*, 79(2), 375-394.
- Sánchez, C. (08 de febrero de 2019). *Cita Textual o Directa*. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/citas/cita-textual/>
- Sánchez, M. (2021). *En clase sí se juega*. Paidós.
- Torres-Toukourmidis Á. y Romero-Rodríguez, L.M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En R. García-Ruiz, A. Pérez-Rodríguez y Á. Torres (Eds.), *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (pp. 61-72). Universitaria Abya-Yala. [https://www.researchgate.net/publication/324950179\\_Aprender\\_jugando\\_La\\_gamificacion\\_en\\_el\\_aula](https://www.researchgate.net/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula)
- Pedagogía Magna (2015). *Los juegos de mesa en la educación infantil*. (11), 354-359. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=14522>
- Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.



## ANEXOS

### Anexo A. Alquileres de la Seu Vella



### Anexo B. La partida de ajedrez, 1508. Lucas van Leyden



### Anexo C. Juego de niños, 1560. Pieter Brueghel



## Anexo D. Niños jugando a los dados, 1665 - 1667. Bartolomé Esteban Murillo



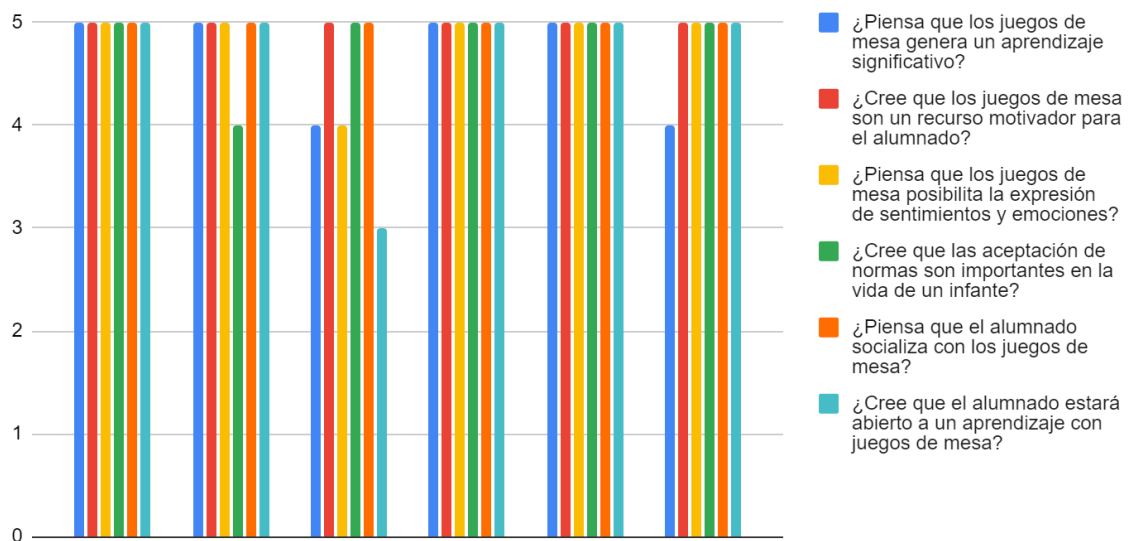
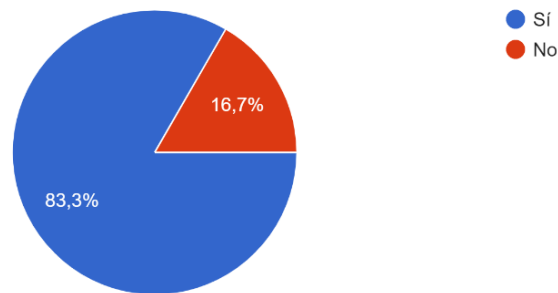
## Anexo E. Cuestionario docentes

Enlace cuestionario docentes: <https://forms.gle/RdEFpyRrd9FG2ws7>

Respuestas:

¿Introduces juegos de mesa en tu aula?

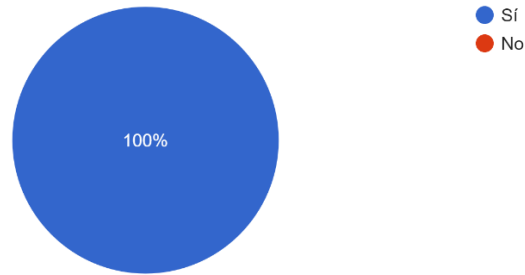
6 respuestas



Leyenda: 1 (nada), 2 (poco), 3 (neutro), 4 (bastante), 5 (mucho).

¿Cree posible introducir los juegos de mesa en un aula multigrado?

6 respuestas



Aparte de todo lo nombrado con anterioridad, ¿qué beneficios conoce o piensa que pueden aportar los juegos de mesa en el aula?

6 respuestas

Creo que pueden trabajar la cooperación en grupo, aprender desde muy pequeños a trabajar con demás personas puede ayudarles de cara a un futuro

Para mí, el juego siempre ha sido un instrumento base para la educación. Creo que informándome sobre los juegos que apporto al aula, no conozco ningún inconveniente para no introducirlos, son todo beneficios.

Creo que puede beneficiar al trabajo en equipo, conozco algunos juegos de cooperación y me parecen una gran idea.

A través de los juegos de mesa, el alumnado puede trabajar contenidos curriculares además de adquirir aprendizajes significativos para su día a día (como respetar su turno, cooperar con otras personas, gestionar sus emociones al ganar o perder...).

Cada vez más se está viendo que los juegos de mesa o la gamificación en general aportan muchos beneficios al alumnado, pero por tiempo y por poca información, aún no los he podido introducir al aula. Sí que me gustaría poder conocer juegos para adentrar a los niños al mundo de las matemáticas pero como he dicho, me falta mucha información.

A organizarse mejor y ser más resolutivos en su día a día. Darse cuenta que a mayor trabajo y dedicación,

Si a la primera pregunta has respondido NO, ¿podría decirme por qué?

1 respuesta

Por falta de tiempo y de información sobre los juegos de mesa.

Si a la primera pregunta has respondido Sí, ¿podría decirme qué beneficios ha notado con respecto al alumnado?

4 respuestas

El alumno se muestra receptivo, es algo nuevo para ellos y les muestra gran interés por aprender y poder jugar con sus compañeros

Tengo un alumno con TDAH y no tolera perder, con los juegos de mesa ha aprendido a gestionar su frustración y la rabia de haber perdido. Comprende que se puede realizar más de una partida a un mismo juego y que siempre puede mejorar y aprender de sus compañeros.

He notado una gran ampliación de vocabulario, más concretamente en niños de 3 años, el juego les ha favorecido también en la expresión oral.

Ha mejorado la resolución de conflictos, dado que los niños/as se escuchan más y són capaces de respetar el turno de palabra de un compañero/a.

Ayuda al alumnado con más dificultades a repasar los contenidos curriculares y aprender de una forma más lúdica.

## Anexo F. Observaciones y anotaciones

3 años

### 3 AÑOS

Comprensión del juego	Muestra actitud positiva ante la preparación del juego.
Normas	No comprende la norma de los dados y siempre quiere estar un compañero de 4 años le explica las normas de juego y este las acepta.
Relación con sus compañeros/as	Mantiene un comportamiento asertivo con todos sus compañeros/as. Respeta el turno de palabra.
Expresión oral	Pide expresiones y frases de los compañeros de 5 años, observa durante el juego y luego imita.
Atención y concentración	Mantiene la concentración en cada juego.
Anotaciones	Muestra actitud más activa y se decanta por juegos de colores llamativos y de animales.

Comprensión del juego	Comprende todos los juegos excepto Fancema Blitz, que ha tenido que ser explicado en cada turno de juego.
Normas	Acepta las normas. Acepta que no siempre se gana. Respeta el turno.
Relación con sus compañeros/as	Intenta jugar a juegos donde se juegue por equipos.
Expresión oral	Dulce pero el lenguaje corporal.
Atención y concentración	Se concentra en cada uno de los juegos.
Anotaciones	

Comprensión del juego	Entiende todos los juegos presentados.
Normas	Acepta las normas que rigen los juegos.
Relación con sus compañeros/as	Siempre intenta buscar y jugar al mismo juego que su mejor amigo pero si este no está se relaciona con todos/as.
Expresión oral	Story cubes → dificultad para crear historias, vocabulario pobre. Lo intenta. No deja el juego.
Atención y concentración	Se concentra y mantiene la atención en juegos rápidos, se distrae en juegos donde en espera a otros jugadores aburrido.
Anotaciones	

ANOTACIONES	
Story cubes → adaptamos el juego y ponemos menos dados, el alumnado de 3 años se siente más cómodo y seguro creado historias inventadas e imaginarias sin necesidad de imágenes.	
No les importa ganar o perder.	

4 años

4 AÑOS

Comprensión del juego	Primera obsaca el juego y a sus iguales jugar después se introduce en el juego y lo comprende.
Normas	Paciente ante la espera de cada turno.
Relación con sus compañeros/as	Respeto a todos sus compañeros/as.
Expresión oral	Expresa sus gustación con un lenguaje adecuado y respetuoso cuando no entiende alguna norma de juego.
Atención y concentración	Ha tenido poco contacto con juegos de mesa y esto le hace tener interés y curiosidad mostrando atención en cada juego.
Anotaciones	Preferencia por juegos en grupo.

Comprensión del juego	Entiende todos los juegos.
Normas	Respeto las normas de juego.
Relación con sus compañeros/as	Actitud muy respetuosa con sus iguales. Ayuda a todo aquel que no entiende el juego.
Expresión oral	Mucha imaginación amplio vocabulario.
Atención y concentración	Alta capacidad de concentración.
Anotaciones	Gran interés por sus juegos de mesa.

Comprensión del juego	Entiende todos los juegos.
Normas	En ocasiones da órdenes a compañeros/as más pequeños/as cuando los turnos de espera son excesivos para él.
Relación con sus compañeros/as	En juegos de cooperación intenta llevar siempre el mando.
Expresión oral	Verbaliza sus propias acciones.
Atención y concentración	Se distrae con facilidad.
Anotaciones	

ANOTACIONES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalizan cada movimiento que hacen en el juego.</li> <li>• Buscan atención y se decantan por juegos creativos como: ¿Quién soy? o Story Cubes.</li> </ul>	

5 años

5 AÑOS







Comprensión del juego	No acepta una mala colocación del juego (tablero, fichas...)
Normas	Acepta y comprende esas normas del juego.
Relación con sus compañeros/as	Vocabulario inapropiado con sus compañeros/as de 3 años. No respeta el turno.
Expresión oral	Amplio vocabulario.
Atención y concentración	Alta capacidad de concentración.
Anotaciones	Opta por juegos donde solo gana uno.





Comprensión del juego	Entiende todos los juegos.
Normas	Respeto y acepta las normas de juego.
Relación con sus compañeros/as	Grandes habilidades sociales.
Expresión oral	Expresa verbalmente cuando alguien no está siguiendo las normas del juego.
Atención y concentración	Alta concentración.
Anotaciones	Le cuesta aceptar perder.

Comprensión del juego	Entiende todos los juegos.
Normas	No acepta un gran tiempo de espera para solo lo verbaliza, no mantiene actitud agresiva.
Relación con sus compañeros/as	Respeto y ayuda a sus compañeros/as más pequeños/as.
Expresión oral	Amplio vocabulario. Buena semántica.
Atención y concentración	Alta concentración.
Anotaciones	

ANOTACIONES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monopolizan el juego.</li> <li>• Más interés en juegos de puntos o ganancias de fichas.</li> </ul>	

**Anexo G. Imágenes de los juegos de mesa en práctica**

<p><b>Mi primer tesoro de juegos</b></p>	
<p><b>Monster Kit</b></p>	
<p><b>Story Cubes</b></p>	
<p><b>Folanimos</b></p>	
<p><b>Little Cooperation</b></p>	
<p><b>Caperucita Roja</b></p>	

<p><b>Little Observation</b></p>	 A child is playing on a wooden floor with various colorful toys, including a blue toy car, a yellow toy car, and several colorful blocks. A hand is visible near the toys.
<p><b>Camelot Jr</b></p>	  Two images showing a child playing with wooden blocks. The left image shows a doll on top of a block. The right image shows a child placing a block into a wooden structure next to a book.
<p><b>Little Memo</b></p>	 A child is playing on a white surface with various colorful toys, including a purple box, a yellow toy car, and several colorful blocks. A hand is visible near the toys.