



**TRABAJO FIN DE GRADO**  
**GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**  
**CURSO ACADÉMICO 2022-2023**  
**CONVOCATORIA JULIO**

**LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

AUTOR(A): BEJARANO JIMENEZ, MARTA

TUTOR(A): VERDE TRABADA, ANA

En (localidad), a (día) de (mes) de (año)

**INDICE**

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	4
<b>RESUMEN</b> .....	5
<b>ABSTRACT</b> .....	5
<b>PALABRAS CLAVE</b> .....	5
<b>KEY WORDS</b> .....	6
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>2. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	7
<b>3. MARCO LEGISLATIVO</b> .....	8
<b>3.1 Ordenación y Enseñanzas. Principios generales de la etapa de Educación Infantil</b> ... 8	
<b>4. . MARCO TEÓRICO</b> .....	12
<b>4.1 ¿Qué es la gamificación?</b> .....	12
<b>4.1.1 Elementos de la gamificación</b> .....	12
<b>4.1.2 La motivación y normas.</b> .....	13
<b>4.1.3 La importancia de la gamificación en el aula de educación infantil</b> .....	14
<b>4.1.4 Los tipos de juego</b> .....	15
<b>4.1.5 Los tipos de jugadores</b> .....	15
<b>4.1.6 Aportaciones de la neuroeducación.</b> .....	16
<b>5. . PROPUESTA EDUCATIVA</b> .....	18
<b>5.1 Presentación de la propuesta.</b> .....	18
<b>5.2 Contenidos.</b> .....	19
<b>5.3 Recursos.</b> .....	20
<b>5.4 Espacios.</b> .....	20
<b>5.5 Temporalización.</b> .....	20
<b>5.6 Metodología.</b> .....	21
<b>5.7 Sesiones.</b> .....	21
<b>6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	33
<b>7. CONCLUSIÓN</b> .....	33
<b>8. . BIBLIOGRAFÍA</b> .....	35
<b>9. ANEXOS</b> .....	36

**INDICE DE TABLAS**

<b>Tabla 1</b> .....	<b>20</b>
<b>Tabla 2</b> .....	<b>23</b>
<b>Tabla 3</b> .....	<b>25</b>
<b>Tabla 4</b> .....	<b>26</b>
<b>Tabla 5</b> .....	<b>28</b>
<b>Tabla 6</b> .....	<b>30</b>
<b>Tabla 7</b> .....	<b>31</b>
<b>Tabla 8</b> .....	<b>33</b>

**AGRADECIMIENTOS**

Quiero manifestar mi agradecimiento a la Universidad Rey Juan Carlos de Móstoles y al colegio Federico García Lorca por brindarme esta oportunidad para llevar a cabo esta propuesta didáctica. En especial a mi tutora de prácticas Natalia de Luis y a los alumnos de cinco años que han participado activamente en las actividades. Además, agradecerle también a mi tutora Ana Verde Trabada, por su gran ayuda y el tiempo que ha dedicado durante todos estos meses.

## **RESUMEN**

El presente trabajo de Fin de Grado está basado en la gamificación en el aula de Educación Infantil. Su finalidad es promover la motivación de los alumnos por aprender, el desarrollo de normas de comportamiento y juego, controles de emociones como la frustración, fomentar la empatía y el respeto de los compañeros y el material.

Se ha llevado a cabo una investigación sobre el concepto de gamificación y sus componentes además de los beneficios que aporta a los alumnos y al aula. Siendo la gamificación un método de juego fuera de contextos habituales, aportando a los alumnos un proceso de aprendizaje significativo debido a su mayor implicación, ya que el funcionamiento de esta es como un juego.

Los resultados de esta investigación se han utilizado para realizar una propuesta didáctica inspirada en el tema del espacio dividida en seis sesiones, en la que se emplea la gamificación en el aula de educación infantil. Para un futuro comprobar así sus resultados en el aula y mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project is based on gamification in the Early Childhood Education classroom. Its purpose is to promote the motivation of students to learn, the development of rules of behavior and play, control emotions such as frustration, encourage empathy and respect for classmates and the material.

Research has been carried out on the concept of gamification and its components, as well as the benefits it brings to students and the classroom. Gamification being a game method outside of usual contexts, providing students with a significant learning process due to its greater involvement since its operation is like a game.

The results of this research have been used to carry out a didactic proposal inspired by the theme of space divided into six sessions, in which gamification is used in the early childhood education classroom. In the future, check their results in the classroom and improve the teaching-learning processes.

## **PALABRAS CLAVE**

Gamificación, Juego, Normas, Motivación, Empatía, Frustración, Respeto, Cuidado de materiales, Tipos de juego, Educación, Neuroeducación y Educación Infantil.

## KEY WORDS

- Gamification, Game, Rules, Motivation, Empathy, Frustration, Respect, Care of materials, Type of games, Education, Neuroeducation, Early Childhood Education.

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, trata un tema fundamental en la vida del alumnado, el juego en el aula de Educación Infantil.

La gamificación responde a la demanda del niño de incluir el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los pilares fundamentales de esta, es el desarrollo integral del alumnado, ya que es vital en la salud física, cognitiva, interior, social y emocional.

Este trabajo pretende centrarse en los beneficios que aporta el juego al proceso de aprendizaje. Para ello, se han tomado como referencias de diferentes artículos, autores y estudios. A través de ello, se va a demostrar si es eficaz utilizar el juego como recurso para fomentar un aprendizaje más significativo.

Otro de los aspectos a tener en cuenta son las necesidades que surgen en el grupo-clase. Uno de los principales problemas que surgen dentro del aula y que el alumnado exterioriza cuando juega son: la falta de normas, el mal control de la frustración, la empatía y la falta de respeto al compañero y al material.

Es por ello, que a partir de este trabajo se pretende concienciar de la importancia del juego en la educación del niño, ya que si en el proceso de enseñanza- aprendizaje el docente se basa en la mera repetición de contenidos a través de fichas, el niño tendrá dificultad para actuar de manera autónoma y para interactuar con el mundo que le rodea. Siguiendo a Moreno (2010) “El juego es el mejor disfraz del aprendizaje”.

Para dar respuesta a esta necesidad, el objetivo general del trabajo es, fomentar el desarrollo integral del niño a través del juego. Y para su mayor concreción los objetivos específicos que se plantean son:

- Utilizar el juego como medio de aprendizaje.
- Mejorar a través de la práctica el trabajo individual y cooperativo.
- Disfrutar del aprendizaje lúdico independientemente del nivel de destreza alcanzado.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

El presente trabajo, toma como referencia un centro urbano de línea dos. El aula cuenta con veinticinco alumnos, uno de ellos con trastorno generalizado del desarrollo y algunos alumnos con ritmos de aprendizaje diferentes y problemas conductuales. Todos ellos están bien integrados dentro del aula y presenta informe clínico.

La atención a la diversidad que se plantea es la siguiente:

- Para el alumno con trastorno generalizado del desarrollo (TGD), es necesaria la coordinación con la familia, los docentes que le imparten clase y el equipo de orientación para seguir unos objetivos comunes. Una vez coordinados, se debe elaborar un plan de atención individual. Estas medidas se regirán por el principio de inclusión y flexibilidad favoreciendo la integración de dicho alumno.

A continuación, se detallan algunas medidas (Ríos Hernández, 2006):

- Motivar y mantener su atención con lemas de su interés.
- Dar información por la mayor parte de canales posibles.
- Usar pictogramas y sistemas de puntos como métodos de recompensa y refuerzo positivo.
- Dar autonomía y adjudicarle algún rol.
- Establecer rutinas.
- Explicaciones breves y sencillas.
- Si es necesario modificar espacios, temporalización y materiales.
- Para el alumnado con ritmo de aprendizaje rápido: proporcionarle tarea de investigación, alumno tutor de algún compañero o búsqueda de información y posterior explicación de los contenidos indagados.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

- Para el alumnado con ritmo de aprendizaje lento: ayuda por parte de los compañeros, refuerzo positivo o autonomía).

Las actividades, sesiones, unidad didáctica que se llevarán a cabo van a contribuir al desarrollo de un proyecto llevado a cabo en el centro: Proyecto del Espacio. Estas actividades se realizarán a través de propuestas gamificadas.

### 3. MARCO LEGISLATIVO

Esta propuesta se enmarca en el Marco Legislativo de educación Infantil.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Donde se establecen las estructuras de la enseñanza.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. En la cual se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. Las estructuras de la enseñanza se modifican y se crean unas nuevas acorde a la evolución del país.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero. Se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil

#### **3.1 Ordenación y Enseñanzas. Principios generales de la etapa de Educación Infantil**

- Artículo 4. (Real Decreto 95/2022)

De acuerdo con este artículo marcamos los fines acordes a la etapa.

El objetivo es fomentar el crecimiento completo y equilibrado de los estudiantes en todas sus áreas: física, emocional, sexual, afectiva, social, cognitiva y artística. Se busca promover su autonomía personal y ayudarles a desarrollar una imagen positiva y equilibrada de sí mismos. Además, se hace hincapié en la educación en valores cívicos para fomentar una convivencia armoniosa.

- Artículo 6. (Real Decreto 95/2022)

Este artículo se toma como referencia para señalar los principios pedagógicos acordes a la etapa.

1. Durante esta etapa educativa, se buscará establecer las bases necesarias para promover el desarrollo máximo de cada niño y niña de manera progresiva y sólida.
2. Esta práctica se fundamentará en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas, fomentando la experimentación y el juego. Asimismo, se llevará a cabo en un entorno afectuoso y de confianza para potenciar la autoestima, la integración social y la formación de vínculos seguros. También se prestará especial atención a garantizar una transición positiva desde el entorno familiar al escolar, así como una continuidad fluida entre ciclos y etapas.
3. Durante los dos ciclos de esta etapa, se dará atención gradual al desarrollo afectivo, la gestión emocional, el movimiento y los hábitos de control corporal, las habilidades comunicativas y lingüísticas, las normas básicas de convivencia y las relaciones sociales. Además, se explorará el entorno, se estudiará la diversidad de seres vivos que lo habitan y se comprenderán las características físicas y sociales del entorno en el que residen. También se incluirá la educación en valores.
4. Asimismo, se promoverá que los niños y niñas adquieran autonomía personal y desarrollen una imagen positiva, equilibrada e igualitaria de sí mismos, libre de estereotipos discriminatorios.

- Artículo 7. (Real Decreto 95/2022)

Este artículo nos ayuda a marcar los objetivos acordes a la etapa.

- a) Explorar y comprender su propio cuerpo y el de los demás, así como reconocer las diferentes formas de actuar, y aprender a respetar y valorar las diferencias individuales.
- b) Observar y descubrir su entorno familiar, natural y social para comprender mejor su contexto y cómo interactuar con él.
- c) Adquirir gradualmente autonomía en las actividades diarias, siendo capaces de realizarlas por sí mismos de manera cada vez más independiente.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

d) Desarrollar sus habilidades emocionales y afectivas, comprendiendo y expresando sus emociones de forma saludable y estableciendo vínculos afectivos con los demás.

e) Interactuar con los demás de manera igualitaria, aprendiendo gradualmente normas básicas de convivencia y relaciones sociales, y practicando la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier forma de violencia.

f) Desarrollar habilidades de comunicación en diferentes formas de expresión, como el lenguaje verbal, no verbal y artístico, para poder comunicarse eficazmente con los demás y expresar sus ideas y sentimientos.

g) Fomentar, aplicar y promover normas sociales que promuevan la igualdad entre hombres y mujeres, creando conciencia sobre la importancia de la equidad de género en la sociedad.

- Artículo 8. (Real Decreto 95/2022)

Este artículo nos sirve para destacar las áreas acordes a la etapa.

- Crecimiento en Armonía.
- Descubrimiento y Exploración del Entorno.
- Comunicación y Representación de la Realidad.

- Artículo 12. (Real Decreto 95/2022)

Este artículo nos sirve como referencia para marcar el sistema de evaluación acorde a la etapa.

1. La evaluación se llevará a cabo de manera global, continua y formativa, y la observación directa y sistemática será la principal técnica utilizada en este proceso.
2. La evaluación en esta etapa se centrará en identificar las condiciones iniciales individuales de cada niño o niña, así como en observar el ritmo y las características de su desarrollo. Para esto, se utilizarán los criterios de evaluación establecidos para cada ciclo y área específica como referencia.

3. El proceso de evaluación tiene como objetivo mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje, por lo que se valorará la pertinencia de las estrategias metodológicas y los recursos utilizados. Para lograr esto, todos los profesionales involucrados en el proceso educativo también evaluarán su propia práctica, con el fin de identificar áreas de mejora y promover un enfoque educativo más efectivo.
- Artículo 13. (Real Decreto 95/2022)

Este artículo nos hace alusión a la atención a las diferencias individuales acordes a la etapa.

1. La educación se adaptará a la diversidad de los estudiantes, teniendo en cuenta sus características individuales, necesidades, intereses y estilos cognitivos. Se identificarán aquellas particularidades que puedan afectar su progreso escolar con el objetivo de garantizar la plena inclusión de todos los alumnos y alumnas.
  2. Las autoridades educativas establecerán procedimientos para detectar de manera temprana las dificultades que puedan surgir en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como para prevenirlas a través de planes y programas que permitan una intervención temprana. Además, se facilitará la coordinación entre todos los sectores involucrados en la atención de estos estudiantes.
  3. Los centros educativos implementarán medidas apropiadas dirigidas a los estudiantes que requieran apoyo educativo específico. Se tomarán acciones para asegurar que estos alumnos reciban la atención y los recursos necesarios para satisfacer sus necesidades individuales
- Anexo I. (Real Decreto 95/2022)

Este artículo se toma como referencia para marcar las competencias clave acordes a la etapa.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

## 4. . MARCO TEÓRICO

### 4.1 ¿Qué es la gamificación?

Actualmente existen muchas definiciones de distintos autores acerca de la gamificación, todas ellas van aportando distintos conceptos. Todos ellos nos sirven para crear una idea global de este nuevo método de enseñanza.

Los autores que citare a continuación tienen en común que la gamificación aplica distintos tipos de juego fuera de un ámbito común.

Rodríguez y Santiago (2015) afirmaron que la gamificación era un método de mecánicas y juego fuera de los contextos habituales.

Nieves Solana (2017) define el concepto de gamificación teniendo en cuenta el marco teórico y los elementos que tiene un juego para diseñar así una actividad.

Zichermann y Cunningham (2011) establecen que la gamificación es un proceso de aprendizaje más significativo debido a la mayor implicación de los alumnos, ya que el funcionamiento de este es como un juego.

Al igual que Kapp (2012) que relaciona la gamificación con la resolución de problemas.

#### 4.1.1 Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación se basan en las características o los aspectos que se tienen en cuenta para lograr llamar la atención del niño y motivarlos.

Para Werbach y Hunter (2012) hablan sobre tres tipos diferentes de juego.

- **Dinámicas:** Determinan el comportamiento de los alumnos y están estrechamente relacionadas con la motivación y el interés de estos. Son: limitaciones, emociones, narrativa, progresión y relaciones.
- **Mecánicas:** Se definen como los componentes del juego, y hacen posible el desarrollo de este a través de sus normas y su funcionamiento. Son: desafíos, azar, competición, cooperación, retroalimentación, adquisición de recursos, recompensas, transacciones, turnos y estados de éxito.
- **Componentes:** Son aquellas herramientas y materiales con los que se desarrollan las actividades. Son: éxito, personajes, premio, categorías, puntos, grupos, clasificaciones, contenidos nuevos, retos.

#### **4.1.2 La motivación y normas.**

Cuando queremos estudiar el comportamiento de nuestros alumnos debemos de tener en cuenta un elemento fundamental, la motivación. Esta nos dará la información y los motivos por los cuales los alumnos se comportan de una manera u otra.

Por eso los maestros de hoy en día deben de tener las herramientas necesarias para ofrecerles actividades que alcancen su motivación.

Con la gamificación se pretende provocar un cambio en el comportamiento de las personas.

Teixes (2015) es partidario de modificar la conducta de los participantes además de fomentar una motivación, haciendo que estos creen sus propias normas y sientan interés y curiosidad sobre el tema que se está tratando, participando e involucrándose en la resolución de los problemas.

Autores como Marín (2015) hablan sobre potenciar el aprendizaje a través del juego llamándolo gamificación educativa. (pág. 5-8)

A través de la experiencia a través del juego y el uso de sus distintos elementos pueden conseguir moldear su comportamiento haciendo crecer su motivación para un buen desarrollo de las actividades, creando así un aprendizaje significativo de ello.

Nosotros como docentes tenemos la misión de adaptar los materiales a las actividades, que sean de gran interés para los alumnos potenciando así su involucración y motivación. Además, se incluirían distintas maneras de puntuación, metas, añadiendo dificultades al proceso para fomentar el desarrollo de uno mismo alcanzando objetivos personales y académicos, distintas recompensas.

El juego es algo innato en el niño, y por lo tanto estos tienden a jugar. La gamificación es importante, y debemos de tener en cuenta como Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) que hay que fomentar la motivación y la diversión en entornos no lúdicos. (pág. 9-15)

Los alumnos sino están lo suficientemente motivados para el desarrollo de una actividad estos no lograrán conseguir el objetivo educativo que tiene.

Según la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (1985) definen dos tipos de motivación.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

- **Intrínseca:** Los alumnos buscan la motivación a través de las novedades y desafíos por ellos mismos, desarrollando así sus propias capacidades. Esta motivación es algo que les nace y no esperan nada a cambio.
- **Extrínseca:** Los alumnos se centran más en las recompensas que van a obtener por desarrollar bien una actividad que el propio objetivo de esta. Estas recompensas son atractivas para ellos, sino su motivación disminuiría.

La motivación tiene un papel importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Para que esto ocurra las actividades diseñadas deberán de estar relacionadas con la atención y motivación del alumnado.

Montes (2018) afirma que para conseguir una meta es necesario el proceso creativo por parte del maestro, que sea atractivo para el alumnado, ya que en educación infantil todas las actividades que se lleven a cabo deberán de ser llamativas. (pág. 41)

En Educación Infantil es sumamente importante la participación completa del alumnado, ya que en esta etapa en especial, los alumnos aprender a través de la exploración y la manipulación, consiguiendo con éxito el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **4.1.3 La importancia de la gamificación en el aula de educación infantil**

Pese a la cantidad de investigaciones que se han realizado sobre la gamificación como una metodología para aplicar en el aula, aún es muy reciente su aplicación en las aulas de Educación Infantil para entender los beneficios y características de esta nueva metodología.

Pero claro está la capacidad que tiene esta de conseguir unos aprendizajes nuevos y significativos para el alumnado.

Según Flores (2015) el fin único de la gamificación es realizar en el aula una experiencia de aprendizaje más atractiva y válida para los alumnos, causando así la participación e interacción social del grupo.

Además, el uso de esta metodología en el aula hace que los alumnos desarrollen capacidades sociales y emocionales como puede ser el conocimiento de uno mismo, la colaboración y la comunicación con los demás y la resolución de conflictos, creando así la aparición de escenarios nuevos de aprendizaje en esta etapa tan temprana.

De acuerdo con Contreras-Espinosa (2016) utilizar este método de aprendizaje proporciona una motivación intrínseca en los alumnos, en la que no esperan nada a cambio y sienten el deseo de aprender conocimientos nuevos y enriquecedores para ellos.

#### **4.1.4 Los tipos de juego**

Según Walter Roth (1902) existen siete clases de juegos, las cuales descubrió en las sociedades aborígenes que estudió, afirmando además que estas clases de juego existen en todas las culturas. Siendo estos juegos imitativos, realistas, imaginativos, discriminativos, competitivos, propulsivos y de placer.

Esto nos hace ver que todos los juegos son universales, permiten el desarrollo del niño y las relaciones entre los iguales, ya que es un medio socializador, no solo con la gente de tu misma lengua y edad, sino con todo el mundo.

#### **4.1.5 Los tipos de jugadores**

Aspectos que debemos tener en cuenta antes de realizar una propuesta didáctica basada en la gamificación, son las características del grupo al que nos vamos a dirigir.

Adaptándola siempre a todas las necesidades educativas, como a los tiempos y a los espacios.

Existen seis tipos de jugadores según el libro según la revista EduTrens (2015):

- Los exploradores: Este perfil de alumno se basa en observar el juego y descubrir todas sus posibilidades.
- Los triunfadores: Este perfil de alumno se basa en conseguir un objetivo único, que es el de ganar. Son personas competitivas y con una gran motivación.
- Los socializadores: Este perfil de alumno se centra en establecer relaciones con sus contrincantes más que centrarse en ganar el juego. Trabajan muy bien en equipo.
- Los filántropos: Este perfil de alumno se fijan más en los intereses ajenos y ofreciendo siempre su ayuda, antes de fijarse en uno mismo y sus necesidades.
- Los revolucionarios: Este perfil de alumno tiene como objetivo principal dominar el juego, averiguar todas sus posibilidades, para crear así un sentimiento de admiración por parte de los demás compañeros.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Marín (2018) añade un nuevo tipo de jugador:

- Los ambiciosos: Este perfil de alumno tiene como principal objetivo ganar, sintiendo que están por encima de los demás compañeros.

### 4.1.6 Aportaciones de la neuroeducación.

La neurociencia nos ha revelado como funciona el cerebro de las personas y en especial el de nuestros alumnos.

Siguiendo el modelo pedagógico de Rafa Guerrero de los cuatro cerebros podemos observar que este está dividido en cuatro partes:

1. Cerebro Amarillo: Es la parte del cerebro en el que se desarrollan las funciones ejecutivas, esta parte del cerebro situado en la corteza prefrontal es el último en desarrollarse y por ende el más influenciado por la educación.
2. Cerebro Verde: Es la parte del cerebro en el que surgen las emociones, está situado en el sistema límbico. Con el tratamos las necesidades sociales y emocionales.
3. Cerebro Azul: Es la parte del cerebro en el que se desarrollan las necesidades cognitivas como la percepción y la memoria (son a largo plazo) y los pensamientos. Está situado en el neocórtex y es la parte del cerebro donde se almacena todo y puede ser influenciado por la educación.
4. Cerebro Rojo: Es la parte del cerebro donde se encuentran los instintos de supervivencia y las necesidades fisiológicas. Esta parte no puede ser influenciada por nada.

Tanto el cerebro verde como el rojo son cerebros reactivos, automáticos, involuntarios e inconscientes.

Estos cuatro cerebros se ven conectados por “el pegamento cerebral” que son los buenos tratos.

Nosotros como docentes debemos de saber cómo dar a nuestros alumnos buenos tratos.

Algunos ejemplos son:

- Protegerles cuando sientan miedo o tristeza, que sepan que somos un apoyo principal para ellos.
- Fomentar su autonomía y curiosidad.

- Explicarles las posibles causas de una rabieta.
- Establecer límites firmes y respetuosos.
- Enseñarles a regular sus emociones.
- Sintonizarnos con sus necesidades y cubrírselas.

Como bien dice Mora (2013) solo se puede aprender aquello que se ama. La neuroeducación involucra el conocimiento de los numerosos ingredientes cerebrales que intervienen en los procesos de aprendizaje y memoria.

Además, recalca que durante esta etapa la entrada de información sensorial es muy importante para el progreso postnatal del desarrollo de la organización sináptica.

La sinapsis es la conexión que realizan nuestras neuronas para producir un aprendizaje por lo tanto nuestro papel como docentes dentro del aula es el de ser un apoyo para que nuestros alumnos establezcan nuevas conexiones sinápticas y fortalecer las ya existentes.

Según el Pozo (2018) hay una sustancia que libera placer durante los procesos de aprendizaje llamada dopamina, esta surge como recompensa consolidando la sinapsis y afianzando el aprendizaje, motivando así a los alumnos a seguir aprendiendo.

Los aprendizajes están unidos a emociones negativas, neutras y positivas, por lo que dependiendo de estas emociones nuestro cerebro almacenará la información con mayor o menor intensidad en la memoria.

Las conexiones neuronales serán más eficaces o no dependiendo del estímulo positivo, negativo o neutro que acompañe a los alumnos en el aprendizaje.

Por ello, los docentes debemos fomentar el interés, la motivación y la observación dentro del aula, para evitar que los alumnos aprendan con miedo o desagrado ya que el resultado de esto será olvidar aquello que se ha aprendido en estas circunstancias.

### **5. . PROPUESTA EDUCATIVA**

El siguiente apartado corresponde con la parte práctica del trabajo, la Unidad Didáctica del espacio, dedicada al 3º curso de Educación Infantil, el aula de cinco años.

En esta Unidad Didáctica se trabajarán los contenidos del espacio adecuados a la etapa, utilizando como recurso el juego.

La finalidad de esta no es solo el aprendizaje del espacio, sino, el interés, la motivación y el usufructo de los alumnos.

#### **“UN VIAJE ESPACIAL POR EL UNIVERSO”**

##### **5.1 Presentación de la propuesta.**

En la presente propuesta didáctica, como ejemplo de aplicación del trabajo expuesto, se expone una pequeña unidad didáctica donde se trabajarán contenidos propios del espacio. Se exponen juegos con los que se pretende crear interés en todos nuestros alumnos y que no sientan rechazo hacia este tema.

Esta propuesta está destinada al tercer curso de Educación Infantil y tendrá lugar en el mes de marzo, utilizando 6 sesiones destinadas al trabajo de este tema.

Cada sesión tendrá una duración de treinta minutos aproximadamente, teniendo en cuenta el nivel de dificultad de algunas de las actividades la duración de esta será adaptada a los tiempos necesarios para los alumnos.

En cuanto a la organización de las actividades se realizarán en grupos de cinco componentes.

El espacio que vamos a utilizar es nuestra aula, adaptándolo a cada tipo de actividad, en alguna de ellas haremos uso de las mesas, otras haciendo uso del aula entera apartando las mesas.

Todas las mañanas realizaremos un ritual después de la asamblea dedicando quince minutos a hablar y comentar aspectos que hemos ido viendo durante las sesiones, acerca del espacio, o información que los alumnos hayan recopilado por su cuenta en casa.

Las actividades de este proyecto están pensadas para fomentar la motivación por un tema, el desarrollo de normas de convivencia en cuanto a cuidado del material y respeto a los compañeros y turnos.

Las actividades que se llevan a cabo en esta propuesta tienen en cuenta el desarrollo de relaciones entre iguales, el aprendizaje del espacio, la exploración, la observación, la manipulación...

## **5.2 Contenidos.**

### Conceptuales:

- Conocimiento de los viajes espaciales.
- Conocimiento de la nave espacial.
- Conocimientos de los planetas exteriores e interiores.
- Conocimiento del Sistema Solar.
- Conocimiento de los movimientos de translación
- Conocimiento de los movimientos de rotación.
- Conocimiento de las fases lunares.
- Conocimiento de las zonas horarias.
- Conocimiento del cinturón de asteroides y el cinturón de Kuiper.
- Conocimiento del espacio.
- Conocimiento del cinturón de asteroides
- Conocimiento del cinturón de Kuiper.

### Procedimentales:

- Empleo de habilidades y destrezas motrices básicas en la ejecución de juegos de colaboración.
- Experimentación de diferentes formas de actuación en el medio a través del empleo y manipulación de distintos materiales.

### Actitudinales:

- Trabajo en equipo y colaboración entre compañeros.
- Respeto por las normas y los materiales.

### 5.3 Recursos.

#### Humanos:

- Profesora de Educación Infantil.
- Alumnos del 3º curso de educación infantil.

#### Materiales:

- Figuras de lego.
- Pelotas de plástico (playa)
- Puzzles.
- Folios.
- Linterna.
- Cartas con figuras del espacio.
- Rocas.
- Cartas con figuras (asteroides, planetas enanos, satélites, rocas de hielo)

### 5.4 Espacios.

El espacio que vamos a utilizar es el aula de educación infantil.

### 5.5 Temporalización.

Esta unidad didáctica se llevará a cabo en el mes de marzo y principios de abril, teniendo en cuenta la distribución de las distintas asignaturas en el horario establecido para este curso escolar (2022-2023).

MARZO						
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
ABRIL						
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
3	4	5	6	7	8	9

Tabla 1

## **5.6 Metodología.**

En esta unidad didáctica llevaremos a cabo una metodología donde el alumno es el principal protagonista.

Los estilos de enseñanza que se van a utilizar son: el descubrimiento guiado y la enseñanza mediante la búsqueda.

Además, utilizaremos una metodología por competencias, como es el contrato didáctico (Domingo Blázquez Sánchez, 2010) donde se comprometen a firmarlo y cumplir las normas que se establecen en el mismo.

La situación del profesor siempre va a ser cercana al grupo atendiendo las necesidades individuales.

Organizaremos 5 equipos, de 5 niños en cada grupo, esta organización se mantendrá siempre con los mismos grupos, divididos en equipos de colores para maximizar el tiempo de práctica.

## **5.7 Sesiones.**

Decálogo del buen astronauta. Se basa en un sistema de diez normas de comportamiento y respeto por parte de los alumnos tanto dentro del aula como fuera de él. Este se realiza al principio de curso en la asamblea entre todos los alumnos con apoyo del docente.

1. Hago la fila tanto para entrar al aula como para salir de él.
2. Coloco la mochila y el abrigo en el lugar correspondiente del perchero.
3. Me coloco en mi sitio de la asamblea al empezar el día.
4. Cuido el material.
5. Respeto el turno de palabra de mis compañeros y del profesor.
6. Respeto a mis compañeros dentro y fuera del aula.
7. Resuelvo los problemas de forma pacífica.
8. Pido ayuda a mi profesor en los momentos que la necesito.
9. Ayudo a mis compañeros si lo necesitan.
10. Mantengo limpio el aula y recogido.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Antes de realizar las sesiones, recibiremos una carta de motivación de los tripulantes de la siguiente misión que se va a hacer al espacio (Anexo I), se la leeremos durante la asamblea a los alumnos con la intención de conseguir interés y motivación a nuestros alumnos durante el desarrollo de esta.

Además, incluiremos una nota que Christina Hammock, mujer que pertenece a la tripulación del siguiente viaje a la Luna, les deja a nuestros alumnos para conocer más cosas sobre ella. (Anexo II)

Y una foto sobre la tripulación (Anexo III)

SESIÓN 1	
<b>ACTIVIDAD 1</b> “Qué necesita un astronauta en su mochila espacial?”	
<b>OBJETIVOS:</b>  Conocer los materiales que los astronautas se llevan en su viaje al espacio	
<b>DESARROLLO:</b>  En esta actividad, los alumnos divididos en grupos de cinco componentes tendrán que buscar por el aula distintos elementos que los astronautas llevan en su mochila de viaje, como puede ser el tipo de ropa que usan, la comida envasada que llevan, entretenimientos, recuerdos... y con ello crear cada equipo una mochila de viaje.	
<b>ACTIVIDAD 2</b> “Nuestro cohete”	
<b>OBJETIVOS:</b>  Conocer las diferentes partes de un cohete.	
<b>DESARROLLO:</b>  En esta actividad los alumnos divididos en grupos de cinco componentes deberán crear una maqueta de su propio cohete espacial, para ello utilizarán figuras de lego y posteriormente deberán exponérsela a la clase.  Como guía, se les proporcionará imágenes de cohetes que han existido a lo largo de los años.	

*Tabla 2*

SESIÓN 2	
<b>ACTIVIDAD 1</b> “¿Qué hay en el Sistema Solar?”	
<b>OBJETIVOS:</b>  Descubrir el Sistema Solar.	
<b>DESARROLLO:</b>  En esta actividad, los alumnos divididos en grupos de cinco componentes crearán el Sistema Solar a través de puzles, descubriendo así los planetas, las estrellas, los satélites, las estaciones espaciales...  Previamente a su desarrollo en clase durante la asamblea los días previos se realizarán preguntas sobre c” ¿Cómo creemos que es el espacio?, ¿Qué hay en él? ¿Cómo son las estrellas?, ¿Hay más planetas además de la Tierra? ...”	
<b>ACTIVIDAD 2</b> “Planetas interiores y exteriores”	
<b>OBJETIVOS:</b>  Conocer los planetas.	
<b>DESARROLLO:</b>  En esta actividad, los alumnos divididos en grupos de cinco componentes descubrirán los nombres de los planetas interiores y exteriores, sus características principales y su posición respecto al Sol.  Previamente se les explicara a los alumnos, los nombres de los planetas, las características de los planetas, sus colores, sus formas y por qué se les llama planetas exteriores (más lejanos al Sol) y planetas interiores (más cercanos al Sol)  Para ello utilizaremos cartulinas con la forma, el tamaño acorde al planeta y el color.  Primero veremos los planetas interiores (Mercurio, Venus, Tierra y Marte)  Un alumno será el Sol, y los otros cuatro deberán de colocarse respecto a su posición al Sol, viendo así los diferentes tamaños que hay de planetas, sus colores más cálidos o fríos dependiendo de su cercanía al Sol.	

Tabla 3

SESIÓN 3	
ACTIVIDAD 1 “¿Cómo surgen las estaciones?”	
OBJETIVOS:  Descubrir los movimientos de translación.	
DESARROLLO:  En esta actividad los alumnos divididos en grupos de cinco componentes descubrirán como surgen las estaciones en nuestro planeta, a través de los movimientos de translación.  Previamente se les explicará que ese movimiento de translación es el que la Tierra hace alrededor del Sol, y por ello surgen las estaciones, donde hay meses más cálidos y otros más fríos dependiendo de nuestra disposición respecto al Sol.  Este proceso tarda 365 días.  Para el desarrollo de esta actividad daremos a uno de los alumnos un balón de playa que tiene el tamaño y la forma del Sol, este se situará en el medio del círculo, y los demás compañeros tendrán balones de playa con la forma y el tamaño de la tierra, y deberán moverse imitando el movimiento de translación alrededor del Sol, comprobando así como cada lado de la Tierra está en distinta posición respecto al Sol dependiendo del lugar en el que se encuentre, por lo que los raios del Sol inciden en el planeta de diferentes formas.	
ACTIVIDAD 2 “¿Por qué los días tiene 24 horas?”	
OBJETIVOS:  Descubrir los movimientos de rotación.	

DESARROLLO:

En esta actividad los alumnos estarán divididos en grupos de cinco componentes. La finalidad es descubrir porque los días tienen 24 horas a través de los movimientos de rotación, es decir, los movimientos que hace la Tierra sobre si misma (concepto que será explicado previamente a los alumnos)

Este proceso tarda 24 horas.

Para la realización de esta, les daremos balones de playa con el tamaño y la forma de la Tierra, se dispondrán en un círculo y en el medio de este una cartulina con la forma del Sol.

Los alumnos deberán de girar sobre sí mismos lentamente para ver cómo el día va pasando a lo largo del planeta y como llega la noche dependiendo de su posición respecto al Sol.

Para finalizar, realizaremos las dos actividades de esta semana juntas, en la que los alumnos giraran sobre si mismos y a su vez giraran alrededor del Sol, descubriendo que esto ocurre de forma simultánea durante todos los días, todos los meses del año.

*Tabla 4*

SESIÓN 4

ACTIVIDAD 1  
“Exploramos las fases lunares”

OBJETIVOS:

Conocer las fases de la Luna.

DESARROLLO:

En esta actividad los alumnos estarán divididos en grupos de cinco componentes.

Previamente a su realización, habremos explicado en la asamblea las cuatro fases distintas que tiene la Luna (luna nueva, cuarto creciente, cuarto menguante y luna llena)

Esta actividad será una carrera entre los diferentes grupos formados por los alumnos, en la cual tendrán apuntados en diferentes folios los nombres de las fases de la luna, y deberán pegarlos justo debajo del dibujo que corresponda.

Estos dibujos estarán situados en diferentes puntos del aula, y los alumnos tendrán un apoyo visual en la pizarra digital para facilitar su realización.

Ganaría el equipo que menos tarde en poner los cuatro nombres y reconocer los dibujos de cada una.

ACTIVIDAD 2  
“Las diferentes zonas horarias”

OBJETIVOS:

Descubrir por qué hay distintas zonas horarias entre continentes

DESARROLLO:

Para el desarrollo de esta actividad dividiremos la clase en grupos de cinco componentes.

Previamente a su realización explicaremos y comentaremos en la asamblea que hay diferentes zonas horarias en los países que componen la Tierra dependiendo de la posición en la que esta se encuentre respecto al Sol a la hora de realizar los movimientos de rotación, así entenderán por que por eso cuando aquí es de día, en Estados Unidos es de noche.

Para su realización bajaremos las persianas de la clase para crear un pequeño ambiente de “oscuridad” pero con claridad dentro del aula para evitar miedos/angustias.

Cada grupo contara con una linterna y con bolas de poliespán en forma de Sol, Tierra y Luna. Con el uso de la linterna harán como si fuera el Sol, e irán enfocando a diferentes zonas de la Tierra viendo, así como en un lugar le da la Luz y en otros no, descubriendo las zonas horarias de cada continente.

*Tabla 5*

SESIÓN 5	
ACTIVIDAD 1 "¿Quién es Quién?"	
OBJETIVOS:  Desarrollar las capacidades de observación, intuición, y descripción	
DESARROLLO:  Para el desarrollo de esta actividad dividiremos la clase en grupos de dos componentes.  Siempre creando las parejas atendiendo al nivel de aprendizaje de cada alumno/a y colocándole con otro alumno de su mismo nivel.  Para su realización jugaremos al juego tradicional del quién es quién pero con imágenes del espacio, observando la capacidad que tienen los alumnos de responder y plantear preguntas de si y no, su capacidad para describir y observar imágenes atendiendo a las características de cada una de ellas.	
ACTIVIDAD 2 "Nuestra Vía Láctea"	
OBJETIVOS:  Repasar todos los contenidos aprendidos en el aula.	
DESARROLLO:  Para el desarrollo de esta actividad dividiremos la clase en grupos cinco componentes.  Pondremos telas negras en diferentes rincones del aula, y cada grupo tendrá su tela y su rincón.  Para su realización esconderemos por la clase fotos de diferentes cosas que hay en el espacio, como estrellas, planetas, asteroides, satélites... y los alumnos deberán de crear su propia Vía Láctea con las diferentes imágenes que hayan encontrado.  Esta actividad nos sirve como repaso de todos los contenidos que hemos visto a lo largo de las sesiones realizadas.	

Tabla 6

<b>SESIÓN 6</b>
<b>ACTIVIDAD 1</b> “¿Qué es el cinturón de asteroides?”
<b>OBJETIVOS:</b>  Descubrir que es un asteroide y qué es el cinturón de asteroides
<b>DESARROLLO:</b>  Para el desarrollo de esta actividad dividiremos la clase en grupos de cinco componentes.  Previamente durante la asamblea de esos días hablaremos de lo que es un asteroide (roca que hay en el espacio) y el cinturón de asteroides (cinturón de rocas que divide a los planetas rocosos de los gaseosos)  Aprovechando la Vía Láctea que los alumnos realizaron en la sesión anterior, bajaremos al patio del colegio en busca de rocas de diferentes tamaños y al llegar al aula los pondremos en nuestra Vía Láctea separando los planetas rocosos (Mercurio, Venus, Tierra y Marte) de los planetas gaseosos (Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno)
<b>ACTIVIDAD 2</b> “¿Qué es el cinturón de Kuiper?”
<b>OBJETIVOS:</b>  Descubrir qué es el cinturón de Kuiper y los planetas enanos

DESARROLLO:

Para el desarrollo de esta actividad dividiremos la clase en grupos de cinco componentes.

Previamente durante la asamblea hablaremos sobre que es el cinturón de Kuiper (Anillo de cuerpos helados donde se encuentran planetas enanos como Plutón, situado más allá de Neptuno)

Además, también hablaremos sobre la existencia de planetas enanos como Plutón, que se les pone este nombre ya que no cumplen con las características necesarias para ser un planeta, principalmente por el tamaño que tienen.

Para su realización dividiremos la clase en cinco rincones con cada grupo, cada uno de ellos tendrá un círculo formado por algodón y diferentes parejas de cartas con imágenes de asteroides, planetas enanos, cometas, trozos de hielo colocadas boca abajo.

Los alumnos deberán levantar una carta y encontrar su pareja, descubriendo así aquellos objetos que se encuentran en el cinturón de Kuiper.

*Tabla 7*

### 5.9 Evaluación

El planteamiento de esta evaluación de la propuesta didáctica se lleva a cabo teniendo en cuenta que, en esta etapa educativa, las evaluaciones deben de ser globales y continuas durante el curso escolar. Además, como he comentado antes siempre nos tendremos que adaptar a las necesidades y características de nuestros alumnos.

Estos, son objetivos generales de nuestra propuesta didáctica para sacar los criterios y clasificarlos en CONSEGUIDO (C), EN PROCESO (P) y NO CONSEGUIDO (NC)

<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONSEGUIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>NO CONSEGUIDO</b>
Observar y explorar su entorno natural, social y familiar			
Adquirir autonomía progresivamente en sus actividades habituales			
Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas significativas de convivencia, relación social.			
Ejercitar el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos evitando la violencia.			
Desarrollar las capacidades de observación,			

intuición y descripción			
-------------------------	--	--	--

*Tabla 8*

## **6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Teniendo en cuenta que en nuestra aula cuenta con un alumno con trastorno general del desarrollo, le pondremos junto a un alumno/a de su confianza, con el que se lleve bien.

Desde por la mañana al alumno se le establece lo que va a hacer durante el día mediante pictogramas en su mesa, es decir, en su mesa tendrá un pictograma donde indique que al entrar al aula tiene que colgar su mochila en el perchero, después sentarse en la asamblea, después depende de lo que toque ese día, sentarse en su mesa y realizar tareas de matemáticas, lectoescritura etc.

Durante las explicaciones intentaremos que el alumno este cerca nuestro, asegurándonos de que lo ha entendido, además las realizaremos con ejemplos a través de todos los canales posibles.

Y siempre que sea necesario se ajustaran los tiempos o la metodología para la realización de las actividades.

## **7. CONCLUSIÓN**

Gracias a la realización de este trabajo he podido introducirme más en el concepto de gamificación, lo que implica dentro y fuera del aula y los beneficios que tiene para el desarrollo integral de los alumnos.

Me ha permitido ver la importancia que tienen las normas de respeto y convivencia dentro del aula, para promover que los alumnos tengan un crecimiento en armonía tanto con ellos mismos como con el mundo que les rodea.

Asimismo, he conocido que es la motivación, el interés y la observación, reconociendo así la importancia de estos, que son los pilares fundamentales de este nuevo método de enseñanza.

## LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Como resultado de ello he podido desarrollar una propuesta didáctica basada en este método de aprendizaje y espero en un futuro poder llevarla a cabo dentro del aula con mis alumnos.

Esta metodología permite que estemos constantemente aprendiendo y formándonos ya que tiene muchas posibilidades porque todas las actividades pueden ser gamificadas, además de darnos pautas para seguir aprendiendo en como ayudar a nuestros alumnos en su desarrollo integral como personas.

## 8. . BIBLIOGRAFÍA

Bishop (1998). "El papel de los juegos en educación matemática". Uno 18, pp. 9-19.

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar en el clima del aula*. Barcelona: Grupo océano.

Solana, N. (17 de septiembre de 2017). *Gamificación: ¿Por qué las cosas serias no pueden ser divertidas?* <https://learninglegendario.com/gamificacion/>

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Hoboken (New Jersey): John Wiley & Sons.

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Teixes, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.

Marín, V. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review* (27), pp.5-8.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media*, pp. 9-15.

Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Berlín: Springer Verlag.

Montes Rodríguez, A. J. (2018). *La gamificación como metodología didáctica: Una experiencia real en el aula*. Citta Nuova Editrice.

EduTrens (2015). Aprendizaje basado en retos *Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey*

Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: PAIDÓS Educación.

Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning (Uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de un segundo idioma). *Digital Education Review*, 27, 42,43.

Contreras-Espinosa, R.S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.

Del Pozo, P. (2018). *Gamificación en el aula: Neuromotricidad en el aprendizaje de las matemáticas y el lenguaje*. Grupo de investigación Ne. S. A.

Guerrero, R. (2018). *Educación emocional y apego: pautas prácticas para gestionar las emociones en casa y en el aula*. Planeta, S.A

## 9. ANEXOS

(Anexo I)

**Hola Elefantes, me presento soy Christina Hammock Koch, una astronauta que pronto irá a la Luna con mi tripulación a hacer algunas investigaciones.**

**Os he mandado esta carta porque necesito vuestra ayuda antes de hacer mi viaje,**

**Me han dado muchísima información sobre los planetas que tenemos en el espacio, pero no me da tiempo a averiguar a cuál corresponde a cada uno**

**¿Me ayudáis?**

**Os dejo una lista con toda la información que tengo... espero vuestra respuesta**

- **¿Cuál es el planeta más grande?**
- **¿Cuál es el planeta que tiene anillos a su alrededor?**
- **¿Cuál es el planeta más gaseoso?**
- **¿Cuál es el planeta más alejado de la Luna?**
- **¿Cuál es el planeta seco y rojo?**
- **¿Cuál es el planeta más cercano al sol?**
- **¿Cuál es el planeta más brillante?**

(Anexo II)

Os dejo una nota con un poquito más de información sobre nuestro viaje.

Somos la siguiente tripulación que viajará a la Luna después del primer viaje que se hizo en 1969 con Apolo.

Nuestra misión tendrá lugar en Noviembre de 2024 y tenemos muchas ganas de contaros todo lo que descubramos.

Os dejo una foto nuestra para que sepáis quienes somos.

Christina

# LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

(Anexo III)

