

# 11. LA CREACIÓN DE ESCENARIOS DE JUEGO CORPORAL Y EL PAPEL DE LA EVALUACIÓN FORMATIVA: UN EJEMPLO DE BUENA PRÁCTICA EN EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

## THE CREATION OF BODY PLAY SCENARIOS AND THE ROLE OF FORMATIVE ASSESSMENT: AN EXAMPLE OF GOOD PRACTICE IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION DEGREE

---

CAROLINA NIEVA BOZA<sup>1</sup>  
LURDES MARTÍNEZ-MÍNGUEZ<sup>1</sup>  
MARÍA DEL MAR PÉREZ MARTÍN<sup>1</sup>

Se presenta una experiencia de buena práctica realizada en la asignatura optativa *Juego y Movimiento*, del último curso del Grado en Educación Infantil (GEI) de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). En esta asignatura el alumnado realiza por grupos el diseño de un escenario de algunas de las tipologías de juego corporal trabajadas. Una vez diseñada, primero la implementa con sus compañeros y compañeras en la Facultad. Posteriormente, la imparten en una clase de niños y niñas de educación infantil de una escuela pública cercana, los cuales vienen al gimnasio de nuestra Facultad a jugar. Como conclusión, dicha experiencia se percibe positivamente por los distintos agentes: estudiantes, niños y niñas, docentes del centro de infantil y profesorado universitario y se valora como una buena práctica de éxito donde la evaluación formativa y compartida tiene un papel clave para la mejora del proceso de aprendizaje del alumnado.

### 1. INTRODUCCIÓN

La formación inicial del profesorado dispone de Prácticums en los planes de estudio para acercar al estudiantado al mundo laboral, pero se destinan pocos créditos para ellos. Es necesario buscar más y diferentes formas de conectar la teoría y práctica desarrollando metodologías activas, participativas y reflexivas (Martínez-Mínguez et al. 2019). Pascual-Arias et al. (2020) apuntan que existe un aumento de la motivación del alumnado a la hora de diseñar y planificar propuestas educativas cuando son pensadas para un contexto real, a la vez que también esta experiencia le prepara para su transición dentro de un futuro contexto profesional.

---

<sup>1</sup> Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Actualmente en Cataluña estamos ante el reto de implementar un nuevo currículum de Educación Infantil (Departament d'Educació, 2023) que es necesario trabajar tanto desde la formación inicial como desde los centros educativos. Un currículum potenciador de situaciones de aprendizaje basadas en experiencias con sentido, funcionales, significativas y contextualizadas. De las 10 ideas clave del nuevo currículum, una es el juego, entendido como libre, espontáneo y principal protagonista de la vida cotidiana. El juego da a los niños la posibilidad de imaginar, descubrir, experimentar, con la libertad de poder decidir, probar y resolver distintos retos. Concretamente sobre el juego en estas edades es necesario hablar de las diferentes tipologías de juego corporal (Aucouturier, 2018; Calmels, 2018; Lapierre, 1991; Martínez-Mínguez et al. 2016; Rota, 2015).

La implementación de los modelos de currículos competenciales desafía a las instituciones de educación superior a una reformulación de las metodologías docentes para avanzar hacia la implementación de estrategias activas y el rediseño de los enfoques evaluativos (Garduño, 2023). Por evaluación formativa se entiende todo proceso de evaluación cuya finalidad principal es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan (López-Pastor, 2009). Numerosos trabajos reportan la importancia de conseguir un carácter formativo en la evaluación (Valvanuz y Salcines, 2018), frente a una evaluación sumativa y finalista (López-Pastor 2009). Diferentes estudios avalan que sistemas de evaluación formativa permiten mejorar la motivación y los aprendizajes de los estudiantes, la adquisición de competencias profesionales, el aumento de la calidad docente y el rendimiento académico del alumnado (López-Pastor y Sicilia, 2015).

## 2. DEFINICIÓN DEL CONTEXTO E INTERVENCIÓN

La presente experiencia se ha llevado a cabo en el 2º semestre del 2022-23, en una asignatura optativa llamada “Juego y Movimiento en Educación Infantil” del cuarto curso del GEI de la UAB. Es una asignatura de 6 créditos y hay 35 estudiantes matriculados.

La finalidad de esta asignatura es conocer las maneras de jugar de 0 a 8 años, así como las necesidades de movimiento que desprenden. Desde el inicio de la asignatura se presentan 7 tipologías de juego corporal infantil que se irán trabajando a lo largo del curso: sensorial, pre-simbólico, sensoriomotor, simbólico, oposición, reglas y precisión y construcción.

Las 35 estudiantes se dividen en 7 equipos y cada uno de ellos escoge una tipología de juego y diseña un escenario de juego para 0-8 años. Posteriormente, a lo largo de 7 sesiones, en cada sesión se presenta un escenario de juego de forma práctica y el grupo-clase participa y vivencia las propuestas didácticas.

Cuando se han realizado las 3 primeras tipologías de juego, se invita a un grupo de niños y niñas de 4 años de una escuela próxima a la Facultad y durante 1 hora juegan con los 3 escenarios de juego preparados.

Después de esta sesión con niños y niñas, las estudiantes continúan presentando 4 sesiones de tipologías de juego que faltan y se vuelve a invitar a otro grupo de niños y niñas de la misma escuela para que jueguen en el gimnasio de la Facultad con las 4 tipologías de juego restantes.

### 3. EL PAPEL DE LA EVALUACIÓN FORMATIVA

Esta asignatura se caracteriza por tener un sistema de evaluación formativa y compartida a lo largo de sus distintas actividades de aprendizaje. Concretamente son 4 las que se presentan al inicio del semestre y cada una de ellas tiene ya elaboradas unas directrices y una rúbrica de evaluación.

A continuación, se presentan estas 4 actividades y sus instrumentos en la tabla 1.

Actividades de aprendizaje	Instrumento	Porcentaje en la calificación
Diseño y programación de un escenario de juego corporal	Rúbrica de la plantilla del escenario de juego corporal	25%
Artículo de divulgación sobre el juego y movimiento	Rúbrica del artículo de divulgación	40%
Trabajo reflexivo “el arte de acompañar el juego corporal de los niños y niñas”	Rúbrica del trabajo reflexivo sobre el juego corporal	30%
Autoevaluación	Informe de autoevaluación	5%

**Tabla 1.** Tabla resumen de las actividades de evaluación y la calificación de la asignatura en la que se ha puesto en práctica

Concretamente, en esta comunicación se presenta la actividad de creación de escenarios de juego corporales.

En cada sesión práctica con sus compañeros y compañeras, un grupo de estudiantes es el que presenta un escenario de juego, otro grupo hace de observador y 5 grupos juegan. Al final de cada sesión se realiza un feedback por parte del grupo-clase y de la profesora destacando los aspectos positivos y aquellos que podrían mejorarse para una futura implementación. Además del feedback, en este diseño del escenario de juego se utiliza una rúbrica para realizar la autoevaluación y hetero-evaluación del proceso.

El día que los niños y niñas vienen a la universidad la organización temporal de las 2 horas y 30 minutos de la clase se divide en: de 8 a 9 h se prepara todo el material, distribuido en 3 zonas del gimnasio. También en esta hora de preparación, se acaba de concretar dónde van a colocarse los observadores y las observadoras. Una vez está todo montado se comenta cómo se dará la bienvenida y despedida,

qué consignas se deberán tener en cuenta, cuál es el papel de los observadores y cuál el de los que han diseñado y van a acompañar el juego de los niños y niñas. De 9 a 10 h los niños y las niñas juegan. A las 10 h ellos y ellas vuelven a su escuela y se recoge todo el material. De 10 a 10:30 h los observadores, acompañantes y la profesora universitaria valoran y reflexionan a través de una evaluación formativa y compartida cómo ha ido la sesión.

### **3.1. Requisitos mínimos para llevar a cabo la experiencia**

Al inicio de la asignatura se componen 7 grupos de estudiantes para poder repartirse las 7 tipologías de juegos corporales.

Cada grupo firma un compromiso de trabajo, responsabilizándose de las distintas acciones que deben desarrollar a lo largo de todo el proceso.

Asistir como mínimo a una tutoría grupal con la profesora de la asignatura, con una propuesta de diseño ya pensada y planificada de forma conjunta.

### **3.2. Aspectos a tener en cuenta para su aplicación**

Previamente a la visita de los niños y niñas, los estudiantes deben presentar una programación de una tipología de juego concreta e implantarla con sus compañeros y compañeras, para conocer qué aspectos han funcionado bien y cuáles deben mejorarse.

Es importante tener un centro educativo de Infantil próximo a la Facultad ya que facilita que puedan participar los niños y las niñas en las propuestas de juego diseñadas en el gimnasio.

Es importante que el horario de la asignatura coincida con el horario escolar, ya que posibilita que el alumnado pueda asistir sin ningún problema a la sesión conjunta con niños y niñas y sus maestras.

### **3.3. Posibles elementos transferibles a otras experiencias**

La experiencia de acercar la escuela a la Facultad es una vivencia enriquecedora ya que permite conocer de una forma detallada y real qué aspectos organizativos y educativos se han ajustado a un grupo de niños y niñas concreto y cuáles deben de mejorarse para poder atender mejor las necesidades y características del grupo.

La elaboración de propuestas educativas para un contexto real es más motivadora para el alumnado ya que le aproxima a una futura situación profesional que deberá de atender. Por lo tanto, aparece una mayor implicación del estudiante, siendo también positivo que sea una propuesta grupal.

Es relevante que en este proceso se desarrolle una evaluación formativa y compartida, donde se realice un acompañamiento a lo largo de todo el proceso. Esto

les permite ser conscientes de qué aspectos deben mejorar y cuáles deben de llevar a cabo para poder conseguir una planificación de un escenario de juego ajustada a una edad concreta y a sus intereses individuales.

#### 4. RESULTADOS Y VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia presentada se considera innovadora ya que permite unir la escuela con la universidad, a partir de un par de sesiones compartidas con niños y niñas de Infantil, donde el alumnado puede reflexionar de una forma más profunda sobre las 7 tipologías de juego de la asignatura.

También se valora como una vivencia efectiva ya que existe un proceso de aprendizaje y evaluación compartido y constructivo desde el primer día de clase de la asignatura. Además, esta optativa permite consolidar contenidos de la disciplina de psicomotricidad, los cuales se han trabajado en el primer semestre en una asignatura obligatoria.

Se concibe como una experiencia sostenible ya que los procesos de autoevaluación, evaluación entre iguales y hetero-evaluación van a ser constantes, permitiendo una mayor conciencia de qué contenidos se han adquirido bien y cuáles necesitan reforzar en las siguientes sesiones o actividades de la asignatura. Además, el hecho de que sea una asignatura de 2 horas y media de clase permite reflexionar y compartir constantemente sobre su propia práctica entre sus compañeros y compañeras.

Por último, es una actividad replicable ya que se basa en una colaboración con la escuela, la cual puede ser desarrollada en cualquier asignatura de la formación del profesorado. De esta forma se incrementan las vivencias con centros educativos, no limitándose a las que tienen en las asignaturas de prácticas del Grado.

Como principales ventajas encontradas en esta buena práctica, es una propuesta enriquecedora e innovadora que permite el trabajo en grupo, haciéndoles más conscientes de qué competencias profesionales han mejorado y cuáles son las que necesitan reforzar en su formación.

El hecho de que sea una experiencia compartida con niños y niñas de una escuela consigue que el alumnado se encuentre más motivado y aumente su compromiso para crear situaciones de aprendizaje más competenciales, significativas y ajustadas a un momento psicoevolutivo concreto.

La evaluación formativa y compartida les permite adquirir una mayor confianza en sus decisiones, tanto a la hora de programar como de intervenir con un grupo de niños y niñas específicos. Esto es debido a que es un proceso de aprendizaje constante, reflexivo y retroalimentado por distintas vías (autoevaluación, evaluación entre iguales y hetero-evaluación).

Por otro lado, los aciertos y errores son percibidos como parte de un proceso de aprendizaje necesario, siendo conscientes de que es la manera de mejorar sus competencias profesionales.

La puesta en práctica de una sesión con sus compañeros y compañeras es también clave para compartir en la reflexión final qué propuestas han sido más idóneas para vivenciarlas y cuáles necesitan una adaptación, para poder desarrollarlas de una forma idónea.

Por último, el acompañamiento por parte del profesorado de la asignatura es clave para conocer si se ha entendido bien cómo debe realizar el diseño del juego y si se está ajustando a los participantes en cada sesión práctica.

En relación a los principales problemas encontrados, es una asignatura optativa que también se realiza con un grupo de tarde. Al ser de tarde no pueden realizar esta colaboración con la escuela y esta realidad dificulta que nos planteemos aumentar el número de sesiones prácticas con los niños y las niñas de Infantil; se tendrían que plantear dos guías docentes distintas para una misma asignatura y no se puede.

Para el próximo curso, se quiere ofrecer para el grupo de estudiantes de la tarde la posibilidad de que puedan ir a un centro educativo para impartir la sesión de juego corporal con niños y niñas. Es una propuesta que ayudaría a igualar las experiencias de la optativa en los dos grupos.

Por último, para el próximo curso de debe continuar trabajando sobre la importancia de ser una experiencia de buena práctica, favoreciendo la implicación de los distintos grupos tanto en la presentación de las programaciones como de su papel en las sesiones prácticas y observaciones.

Es una experiencia educativa de una asignatura del segundo semestre que todavía se está impartiendo docencia. Esto provoca que en esta comunicación no se puedan mostrar más resultados, que tengan en cuenta el rendimiento académico o la carga de trabajo del alumnado y del profesorado.

## 5. CONCLUSIONES

Este es el segundo año que se realiza la colaboración entre una escuela y la universidad, a través de la asignatura de Juego y Movimiento en Educación Infantil, y la valoración de la experiencia sigue siendo positiva. Aunque todavía no se ha finalizado la asignatura, se percibe por parte de todos los protagonistas una gran implicación e interés para continuar compartiendo estas sesiones en el gimnasio con niños y niñas de una escuela infantil cercana.

Por parte del estudiantado, se valora positivo que sea una actividad grupal ya que les permite compartir y mejorar sus competencias profesionales, tanto a la hora de diseñar un escenario como de crearlo. Durante este proceso de aprendizaje, la evaluación formativa y compartida está siendo clave ya que les permite conocer qué aspectos se han adquirido bien y cuáles necesitan mejorar.

Por parte de la escuela, los niños y las niñas disfrutan de un escenario de juego diverso y rico en materiales, donde pueden moverse en libertad por los distintos lugares del gimnasio, siendo acompañados por las estudiantes de cada escenario presentado. Las maestras también valoran estas propuestas positivas ya que es un espacio diferente y bien pensado para el juego corporal de los niños y niñas de su escuela.

Por último, el profesorado de la asignatura valora positivamente esta experiencia ya que permite al alumnado acercarse a una situación real de su futuro profesional cercano, convirtiéndose en un proceso de aprendizaje más significativo y competencial.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Graó.
- Calmels, D. (2018). *El juego corporal*. Paidós.
- Departament d'Educació (2023). *Decret 21/2023, 7 febrer 2023, d'Ordenació dels Ensenyaments de l'Educació Infantil*. Diari Oficial de la Generalitat nº 8851-9.2.2023. <https://portaldogc.gencat.cat/utilsEADOP/PDF/8851/1955221.pdf>
- Garduño Durán, J. (2023). Realidades en la aplicación de los enfoques del Plan de Estudios 2018 para el logro de las Competencias Profesionales en la formación de licenciados de Educación Física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 47, 636-647.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v47.95291>
- Lapierre, A. (1991). Juego, contacto y relación. *Cuadernos de Psicomotricidad y Educación Especial*, 7, 7-13.
- López-Pastor, V. M. (2009). *Evaluación formativa y compartida en educación superior: propuestas, técnicas, instrumentos y experiencias*. Narcea.
- López-Pastor, V.M. & Sicilia-Camacho, A. (2015). Formative and shared assessment in higher education. Lessons learned and challenges for the future. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 42(1), 77-97.  
<http://dx.doi.org/10.1080/02602938.2015.1083535>
- Martínez-Mínguez, L., Moya, L., Nieva, C. & Cañabate, D. (2019). Percepciones de estudiantes y docentes: Evaluación formativa en Proyectos de Aprendizaje Tutorados. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1), 59-84.  
<https://doi.org/10.15366/10.15366/riee2019.12.1.004>
- Martínez-Mínguez, L., Palou, S. i Anton, M. (2016). El joc corporal com a base de tots els jocs. A M. Edo, Blanch, S. i M. Anton, *El joc a la primera infància* (pp. 124-140). Octaedro.
- Pascual-Arias, C. & Molina, M. (2020). Evaluar para aprender en el Prácticum: una propuesta de Evaluación Formativa y Compartida durante la Formación Inicial del Profesorado. *Publicaciones*, 50(1), 183-207.
- Rota, J. (2015). *La intervención psicomotriz: de la práctica al concepto*. Octaedro.
- Valvanuz, V. y Salcines, I. (2018). Estudio sobre la Implementación de la Evaluación Formativa y Compartida en un Ciclo Formativo de Grado Superior. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 11(2), 91-112.  
<https://doi.org/10.15366/riee2018.11.2.005>

## **ANEXO 1. Rúbrica d'heteroavaluació i autoavaluació: activitat ESCENARIS DE JOC CORPORAL (25%)**

Nom i cognom de les components del grup					Tipus de joc escollit		
CATEGORIES	INDICADORS	VALOR	DESCRIPTORS ESCALA D'avaluació-QUALIFICACIÓ				NOTA
			0 Suspès	1 Suspès	2 Aprovat	3 Notable	
ESCENARIS DE JOC CORPORATIVA.	1.1 Fonamentació teòrica del tipus de joc corporal al que va destinat la proposta.	20%	La definició del joc corporal és extremadament bàsica i gens comprensible. No s'inclou cap referència bibliogràfica. Es presenta l'evolució madurativa dels infants respecte al joc desenvolupat d'una forma poc clara. Es sobrepassen les 600 paraules establertes com a màxim.	La definició del joc corporal és molt bàsica i poc comprensible. Es presenta l'evolució madurativa dels infants respecte al joc desenvolupat d'una forma clara.	La definició del joc corporal és bàsica però comprensible i suficientment fonamentada. Es presenta l'evolució madurativa dels infants respecte al joc desenvolupat d'una forma clara.	La definició del joc corporal és bastant completa, comprensible i bastant fonamentada. Es presenta l'evolució madurativa dels infants respecte al joc desenvolupat d'una forma bastant clara i completa.	La definició del joc corporal és molt completa, comprensible i molt ben fonamentada. Es presenta l'evolució madurativa dels infants respecte al joc desenvolupat d'una forma molt clara i completa.
2. ESCENARIS DE JOC CORPORATIVA.	2.1. Breu descripció general de la proposta de joc corporal.	5%	Es descriu d'una forma incompleta i gens comprensible la proposta de joc corporal.	Es descriu d'una forma poc comprensible la proposta de joc corporal.	Es descriu d'una forma comprensible la proposta de joc corporal.	Es descriu d'una forma bastant completa i comprensible la proposta de joc corporal.	Es descriu d'una forma molt completa i comprensible la proposta de joc corporal.

Nom i cognom de les components del grup						Tipus de joc escollit		
				sobrepass en les 200 paraules estableerts com a màxim.				
			0	0,125	0,25	0,375	0,5	
2.2. Context, grup-classe, atenció a la diversitat i adults que participen .	5%	Tots els apartats no són coherents respecte a l'entorn escollit.	Gran part dels apartats estan bàsicament descrits i alguns d'ells no estan del tot complerts.	Tots els apartats estan suficientment descrits i detallats.	Tots els apartats està bastante ben descrits i detallats.	Tots els apartats estan molt ben descrits i detallats.		
		0	0,125	0,25	0,375	0,5		
2.3. Objectius, capacitats , competències, contingut s i criteris d'avaluació.	15%	Els apartats del cicle escollit no són comprensibles. Tots aquests no s'ajusten al tipus de joc seleccionat i amb l'edat dels infants. Manca coherència entre tots els apartats.	Els apartats del cicle escollit no s'entenen , resultant ser poc comprensibles. Tots aquests s'ajusten poc al tipus de joc seleccionat i amb l'edat dels infants. Manca coherència entre tots els apartats.	Els apartats del cicle escollit són comprensibles. Tots aquests s'ajusten al tipus de joc seleccionat i amb l'edat dels infants. Hi ha suficient coherència entre tots els apartats.	Els apartats del cicle escollit són únivocs i s'entenen. Tots aquests s'ajusten bastant al tipus de joc seleccionat i amb l'edat dels infants. Hi ha bona coherència entre tots els apartats.	Els apartats del cicle escollit són únivocs i s'entenen perfectament. Tots aquests s'ajusten molt al tipus de joc seleccionat i amb l'edat dels infants. Hi ha molt bona coherència entre tots els apartats.		
		0	0,25	0,5	0,75	1		

Nom i cognom de les components del grup						Tipus de joc escollit		
2. ESCIENAR IS DE JOC CORPORA L.  PROGRA MACIÓ I DISSeny	2.4. Espais i materials.	10%	El llistat dels materials no correspon i és gens adient vers la tipologia del joc escollit. La represent ació visual és molt pobra i no es percep la distribuci ó dels espais ni dels materials.	El llistat dels materials és poc adient vers la tipologia del joc escollit. A més, es representa a d'una forma poc visual la seva distribuci ó.	El llistat dels materials correspon i és adient vers la tipologia del joc escollit. A més, es representa d'una forma sufficientme nt visual la seva distribuci ó.	El llistat dels materials correspon i és bastant adient vers la tipologia del joc escollit. A més, es representa d'una forma bastant visual la seva distribuci ó.	El llistat dels materials correspon i és molt adient vers la tipologia del joc escollit. A més, es representa d'una forma molt visual la seva distribuci ó.	
			0	0,25	0,5	0,75	1	
	2.5. Temporit zació. 1.Trimest re-Anual / 2.Franja horària / 3.Durada del temps de joc).	5%	Es realitza una concreció incomplet a i gens coherent del temps vers tres elements.	Es realitza una concreció poc coherent del temps vers tres elements.	Es realitza una concreció coherent del temps vers tres elements.	Es realitza una concreció completa i bastant coherent del temps vers tres elements.	Es realitza una concreció completa i molt coherent del temps vers tres elements.	
			0	0,125	0,25	0,375	0,5	
3. ESCIENAR IS DE JOC CORPORA L.  HIPÒTESI S	3.1 Hipòtesis	10%	Les hipòtesis redactade s estan gens vinculade s amb els objectius de l'escenari de joc corporal.	Es redacten poques hipòtesis i aquestes estan poc vinculade s amb la programa ció de l'escenari de joc corporal. Es sobrepass	Totes les hipòtesis estan redactades de forma sufficientme nt ajustada i vinculades amb la programaci ó de l'escenari de joc	Totes les hipòtesis estan redactades de forma complerta i estan bastant ajustades i vinculades amb la programaci ó de l'escenari de joc	Totes les hipòtesis estan redactades de forma molt complerta i estan totalment ajustades i vinculades amb la programaci ó de l'escenari	

Nom i cognom de les components del grup						Tipus de joc escollit		
				a el límit màxim de 400 paraules.		corporal.	de joc corporal.	
						0	0,25	0,5
							0,75	1
4. ESCREVAR IS DE JOC CORPORAL. VALORACIÓ FINAL.	4.1 Valoració final	20%	S'explicit en aprenenta ges teòrics i pràctics gens significati us.  A més, no en reflexione n sobre tot el procés de creació del treball i obviem quines competèn cies han desenvol upat.  Es defineix en unes propostes de millora gens correctes respecte el seu escenari de joc.  Es sobrepass a el límit	S'explicit en aprenenta ges teòrics i pràctics poc significati us.  A més, en reflexionen sufficientme nt sobre tot el procés de creació del treball i quines competènci es han desenvolup at.  Es defineixen unes propostes de millora correctes respecte el seu escenari de joc.	S'explicite n aprenentatg es teòrics i pràctics significati us.  A més, en reflexionen sufficientme nt sobre tot el procés de creació del treball i quines competènci es han desenvolup at.  Es defineixen unes propostes de millora correctes respecte el seu escenari de joc.	S'explicite n aprenentatg es teòrics i pràctics bastant significati us.  A més, en reflexionen bastant sobre tot el procés de creació del treball i quines competènci es han desenvolup at.  Es defineixen unes propostes de millora correctes respecte el seu escenari de joc.	S'explicite n aprenentatg es teòrics i pràctics molt significati us.  A més, en reflexionen molt sobre tot el procés de creació del treball i quines competènci es han desenvolup at.  Es defineixen unes propostes de millora correctes respecte el seu escenari de joc.	

