



---

**Universidad de Valladolid**

**Facultad de Educación y Trabajo Social**

**Departamento: Pedagogía**

**TRABAJO FIN DE GRADO:**

**Grado en Educación Infantil**

**“Propuesta para educar en valores  
ciudadanos a través del juego para  
Educación Infantil”**

**Presentado por Natalia Peñas Soto**

**Tutelado por Sonia Ortega Gaité**

# Resumen

El Juego está presente en la humanidad desde sus comienzos evolutivos, pero no fue hasta la época de la Antigua Grecia cuando Platón o Aristóteles escribieron sobre este. Desde ese momento hasta nuestros días han sido muchos los autores que han abordado este tema elaborando diferentes definiciones o teorías.

Tras estudiar la Pedagogía del Juego, los distintos conceptos y las teorías de este y su importancia en Educación Infantil, se ha realizado una propuesta que pretende revisar este concepto, incluyendo en este la educación en valores ciudadanos tan importantes y necesarios en la sociedad de hoy en día.

Para ello se han elaborado una serie de actividades enfocadas a trabajar estos valores de una forma sencilla, divertida y amena, y que ayuden a los alumnos a ser personas críticas, tolerantes y respetuosas con la sociedad en la que viven.

**Palabras clave:** Juego, educación en valores ciudadanos, sociedad, Pedagogía del Juego.

# Summary

The Game has been present in humanity since its evolutionary beginning, but it wasn't until the age of the Old Greek when Plato or Aristoteles wrote about it. Ever since that moment up to nowadays, a lot of authors have dealt with this topic reaching to different definitions or theories.

After studying the Pedagogy of the Game, the various concepts, ideas and its importance in Childhood Education, a proposal has been carried out which tries to revise its meaning, including education in citizenship values which are so important and necessary in our society.

To reach this aim, a series of activities have been devised focused on working such values in an easy, funny and entertaining way, besides helping pupils to become critical, tolerant and respectable people in the society they live.

**Key words:** Game, education in citizenship values, society, Pedagogy of the Game.

# Índice

1. Introducción .....	Pág. 1
2. Objetivos .....	Pág. 2
3. Justificación .....	Pág. 2
4. Fundamentación teórica.....	Pág. 4
4.1. Aproximación al concepto de Pedagogía del Juego.....	Pág. 4
4.2. Concepto de juego.....	Pág. 5
4.3. Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XX.....	Pág. 7
4.4. La importancia del juego en Educación Infantil.....	Pág. 8
4.5. La educación de la ciudadanía en valores desde el juego.....	Pág. 11
5. Propuesta para educar en valores ciudadanos a través del juego para Educación Infantil .....	Pág. 15
5.1. Introducción de la propuesta.....	Pág. 15
5.2. Contexto.....	Pág. 15
5.3. Metodología.....	Pág. 17
5.4. Actividades.....	Pág. 19
5.5. Evaluación.....	Pág. 43
6. Análisis del alcance de trabajo .....	Pág. 44
7. Conclusiones finales .....	Pág. 45
8. Lista de referencias y bibliografía .....	Pág. 48
9. Anexos .....	Pág. 52

# 1. Introducción

Los seres humanos somos curiosos y exploradores, durante toda nuestra vida. Desde nuestro nacimiento, el ser humano no nace como un ser social sino que con ayuda de sus iguales y de los adultos, llega a convertirse en una persona sociable.

Los niños y las niñas utilizan una estrategia para relacionarse y comprender la realidad que les rodea es el juego, pero sin olvidar la educación en valores ciudadanos con los cuales llegan a ser personas críticas en su futuro próximo.

Este proyecto tiene como finalidad, en realizar una breve investigación sobre la Pedagogía del Juego en la etapa de educación infantil, pero centrándonos en la educación en valores ciudadanos.

Respecto a los recursos didácticos que se van a elaborar dentro del aula de educación infantil, se empleará como principio metodológico el juego unido a la educación en valores ciudadanos.

Finalmente, a partir de los materiales didácticos elaborados, se realizará una evaluación del proceso para comprobar la mejora del progreso de nuestros alumnos y la capacidad de la metodología empleada.

## 2. Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir con esta investigación.

- Utilizar el juego como método de aprendizaje de su entorno social más cercano.
- Valorar el juego como un medio de aprendizaje, disfrute y de relación con los demás.
- Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
- Actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
- Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.
- Adquirir valores a través del juego.

## 3. Justificación

La elección del tema “Propuesta para educar en valores ciudadanos a través del juego para Educación Infantil”, tiene especial relevancia para los educadores porque al juego se le considera como uno de los principios metodológicos más importantes dentro de esta etapa, ya que desarrollan sus capacidades no solo de tipo cognitivo sino también de tipo social, afectivo y emocional, la elaboración de significados y las relaciones con los iguales. Además, el juego sirve de esparcimiento, ocio y diversión para el niño/a lo que lo convierte en una actividad clave para su desarrollo.

En la Educación Infantil hay una serie de principios metodológicos entre los cuales se encuentra el principio del juego que se corresponde con una actividad propia de esta etapa y en la que se llevan a cabo numerosos aprendizajes significativos y se organizan los contenidos de una forma global. Tampoco se puede olvidar el principio de actividad puesto que tendrá un carácter constructivo a través del juego, la acción, la manipulación y la experimentación del niño/a para que construya sus propios conocimientos.

En la Declaración de los Derechos del Niño tiene como fin tener una infancia feliz y gozar, en su propio bien y en bien de la población, de los derechos y libertades que en ella se mencionan, con ayuda de las distintas empresas y personas que forman la sociedad ya que tienen que reconocerlos y luchar para que estos privilegios no se pierdan. Adoptada por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959, el derecho al juego está contemplado en el artículo 7 y es tan fundamental como los demás: Artículo 7. “[...] El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

Aunque la mayoría de los ciudadanos piensan que, el juego es una actividad simple y sin trasfondo teórico son muchas las teorías que han abordado este tema desde los orígenes mismos de este, desde filósofos como Platón o Aristóteles hasta psicólogos y psicoanalistas del siglo XX como Piaget o Vygotsky.

Observamos la presencia del juego en la inmensa mayoría de las áreas del currículo de educación infantil, no solo como recurso educativo sino como método de enseñanza-aprendizaje en esta etapa.

Así mismo, el juego es un elemento motivador para los niños y niñas, ya que pueden desarrollar su imaginación y creatividad, llegando a fomentar las relaciones con los demás, la comunicación, el aprendizaje de valores, el conocimiento de los roles sociales y las normas de conducta que siguen, además de comprender y asimilar el entorno que les rodea.

Para concluir, me gustaría reseñar que a través del juego se puede hacer que los niños y niñas adquieran todos los contenidos propuestos en el currículo de la etapa de educación infantil y que sean acordes a cada una de las edades. La finalidad de este trabajo es hacer una breve investigación sobre la Pedagogía del Juego en la etapa de educación infantil centrándonos en la educación en valores ciudadanos.

## 4. Fundamentación teórica

### 4.1. Aproximación al concepto de Pedagogía del Juego

Desde cualquier punto de vista que se describa el juego—antropológica, biopsicológica, sociocultural,...- los seres humanos somos curiosos y exploradores, porque mantenemos el impulso del juego como beneficio individual o grupal.

Además de las ciencias mencionadas anteriormente, hay que hablar de la Pedagogía del Juego como una ciencia práxica guiada al ámbito educativo.

Según Céspedes (1991, p.8) la Pedagogía del Juego supone un acompañamiento natural del proceso psicogenético individual que a su vez construye socialmente la cultura. Cada hecho inventivo ocurre en un momento dado en el tiempo y de carácter social, tiene lugar con una percepción, que permite valorar el contenido de las acciones de los otros y anteponer el desarrollo de las acciones personales ante un hecho.

No solo la define de manera científica, sino que se centra en el juego y dice así:

Una Pedagogía del Juego supone hacer del acto pedagógico un acto vital como la vida misma, hace referencia al juego en sí, dado que a través del juego podemos obtener el placer, la curiosidad y la exploración del mundo que nos rodea y obtener la satisfacción del mismo. Esta Pedagogía del Juego va a estar fundamentada en idear y aplicar técnicas y actividades para desarrollar o animar la capacidad de jugar, que no es más que la alegría de vivir. (Céspedes, 1991, p.8)

También basándose en la Pedagogía, hay otras disciplinas (Psicología y Sociología) que se complementan con esta y que son relevantes para mejorar al individuo y sus aprendizajes. Dentro de esta hay que mencionar tres teorías que son importantes para aclarar el origen de como los seres humanos adquieren las capacidades desde su nacimiento (Conde y Viciano, 2002, p.68):

- Teorías innatistas: el desarrollo transcurre desde el nacimiento y se transmite de padres a hijos por medio de los genes.

- Teorías ambientalistas: como su nombre indica el origen de toda transformación está en el ambiente.
- Teoría constructivista: en contraposición a las dos teorías anteriores, esta da importancia al sujeto que es el que adquiere sus logros, partiendo de una interacción genética y ambiental.

Según Conde y Viciano (2002, pg. 68) afirman que Gervilla defiende que el alumno/a aprende cuando se produce algún problema, de esta manera asimila los nuevos conocimientos y organiza los esquemas mentales que anteriormente tenía formados y se va adaptando a las nuevas situaciones.

Así mismo, el niño/a es capaz de realizar conductas por sí solo, y en algunas ocasiones es incapaz de realizar diferentes actividades y necesita la ayuda de otras personas, de esta manera contribuyen a determinar el aprendizaje del alumno/a. No debe de olvidar el adulto que es el mediador entre el estudiante y el aprendizaje, tiene que favorecer la participación activa del alumno/a y proporcionarle materiales que sean acordes a su desarrollo, intereses y motivaciones.

Un aspecto socializador importante es la relación con el “igual”, que viene marcada por las relaciones que ha tenido el niño/a con el adulto y estos le dan más autonomía y dedicándoles menos tiempo.

## **4.2. Concepto de juego**

Respecto a la definición de la palabra juego hay mucha controversia, ya que existen distintas definiciones y no hay una global que encuadre esta palabra, aunque sí que es verdad que muchos autores al definir la palabra juego coinciden en varios términos como son: placer, libertad, sentimiento, etc.

A continuación citaré algunos conceptos que definen el juego.

Autor	Definición de Juego
Buytendijk (1935)	El juego es la forma con la que los niños/as expresan su autonomía y su libertad.
Freud (1905)	Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida.
Huizinga (1938)	El juego se define como una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según la regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.
Piaget (1961)	El juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.
Vygostsky (1924)	Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño/a.

Dada la gran cantidad de psicólogos, pedagogos y filósofos, tenemos bastante información a acerca del juego por lo que es conveniente aunarlas reflexionando sobre cada autor o teoría: El juego es la acción voluntaria que se empieza a desarrollar en la infancia y que transcurre a lo largo del crecimiento del niño/a, le ayuda a conocer su entorno más cercano y desarrolla las capacidades elementales (sociales, cognitivas, motoras...) que le servirán para convertirse en una persona crítica.

### 4.3. Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XX

A partir de principios del siglo XX empiezan a aparecer nuevas teorías sobre el juego, especialmente en función de las nuevas corrientes psicológicas. Vamos a hacer una breve descripción de las teorías más importantes de este siglo:

- Inicialmente, Freud (1905) en la teoría del psicoanálisis hace referencia al juego simbólico, que permite la realización de deseos insatisfechos y brinda una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil parecida a la que el sueño ofrece a los adultos. Así mismo, el juego tiene la función de expresar sentimientos cohibidos en el proceso evolutivo de los niños y niñas y está influido por el afán de ser una persona adulta y de querer ser como ella.
- Vygotsky (1924), en la teoría constructivista del juego, afirma que este tiene un valor socializador, es decir, se encuentra en la acción espontánea de los niños y niñas, además tiene un factor de desarrollo. En este sentido considera que el juego constituye el motor de desarrollo en la medida en que crea la zona de desarrollo próximo (que es la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver problemas sin la ayuda de nadie, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver problemas con ayuda).
- Según Claperède (1934) en la teoría de la ficción define el juego como la manera en la que el jugador cambia la situación real a una situación lúdica, a través de la imaginación o de una representación peculiar de la realidad.
- Un año más tarde, Buytendijk (1935) en la teoría general del juego considera la base de este los impulsos generales, que son: el impulso de libertad, el deseo de fusión y la tendencia a la reiteración. Afirma que el juego aparece cuando los impulsos primarios coinciden con los objetos que son conocidos por los niños y niñas.
- Finalmente, conforme a la teoría psicoevolutiva de Piaget (1961), el niño/a necesita jugar porque es la única forma que tiene de interactuar con el medio que le rodea. Además divide el desarrollo intelectual en cuatro estadios y dependiendo en el que se encuentre el niño/a tendrá un tipo de juego diferente. Se puede apreciar en la siguiente tabla:

A partir de	Estadio de desarrollo	Tipos de juegos
0 años	Sensoriomotor	Funcional/ construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

Además de estos estadios, existen procesos que suceden entre medias de ellos y que para Piaget eran bastante importantes, son: la asimilación (el niño/ se adapta a las experiencias del medio), la acomodación (el niño/a se ajusta a las condiciones externas) y por último es la equilibración (estos dos procesos anteriores tienen que guardar un equilibrio entre ellos).

#### **4.4. La importancia del juego en educación infantil**

En el apartado anterior sobre las teorías del siglo XX, nos muestran la importancia del juego, durante la etapa de infantil y del desarrollo integral del niño/a.

Para lograr este cambio no sólo ha influido la evolución de las teorías psicológicas, pedagógicas y didácticas, sino que han sido necesarios y claves los grandes cambios sociales y económicos que han tenido lugar durante la segunda mitad del siglo pasado.

Esto es debido a que bien entrado el siglo XX la infancia no se consideraba como una etapa de la vida con identidad propia y no se estimaba necesario que el niño/a dedicase parte de su tiempo a actividades lúdicas y a otros aprendizajes.

Esta fase llegaba a los niños y niñas con demasiada antelación y sin ningún tipo de enseñanza educativa, debido a que las actividades que realizaban estaban dedicadas a los trabajos que desempeñarían en un futuro con fines productivos.

En la actualidad, se considera al juego como una actividad lúdica que se debe expresar de una manera libre y espontánea, en la que los niños y niñas desarrollan adecuadamente sus capacidades.

Una vez que hemos hablado de la importancia del juego en educación infantil, hay que recordar que el desarrollo de las distintas capacidades básicas que se producen en los niños y en las niñas por medio de la actividad lúdica se comprende de manera global e integrada.

Será mejor explicar cada uno de los ámbitos de manera individual (psicomotor, cognitivo, afectivo y social) para que sea más sencillo entenderlo, aunque todos los ámbitos interactúen entre ellos. Esta clasificación de los diferentes ámbitos está elaborada según Romero (2008; p.28):

- *Ámbito psicomotor:* el bebé realiza juegos de movimientos que lleva a cabo de una manera repetitiva e involuntaria y se apoya de los reflejos con los que nace y de la capacidad de su tono muscular. Estos estímulos favorecen la unificación de las sensaciones visuales, auditivas, táctiles y motoras a nivel cognitivo, y alcanzará el desarrollo perceptivo y del movimiento.

Todos los juegos psicomotores que realiza naturalmente impulsarán la adquisición del control de las partes del cuerpo.

- *Ámbito cognitivo:* el bebé realiza una serie de movimientos que ayudarán a un progreso en las sensaciones y en la coordinación motora. Este avance es factible porque el bebé aprende, graba en su mente los esquemas de acción que le permiten repetir los movimientos de manera más precisa.

La comprensión de los esquemas supone el comienzo en el aprendizaje de las estructuras básicas del conocimiento para que las actividades que realizan los niños y niñas y les resulten placenteras, para poder repetir las una y otra vez.

A partir de los dos años, mejora la capacidad de desplazarse y se dan dos avances significativos en el ámbito cognitivo:

- La aparición del juego simbólico: posibilidad de una representación de sí mismo como de los objetos que no están presentes en el espacio.
- El dominio del lenguaje: hay que tener en cuenta dos consideraciones, la primera es que esté intelectualmente preparado para aumentar el número de palabras y mejorar la sintaxis, y la segunda que tiene una

necesidad superior de comunicarse con sus iguales y con las personas adultas.

Además mediante el juego simbólico y el uso del lenguaje, los niños y niñas evolucionan en su pensamiento y aprenden, y a través del juego pueden cometer errores y solucionarlos sin ningún efecto negativo y van introduciéndose en el mundo adulto.

- *Ámbito afectivo*: el bebé cuando nace necesita la ayuda de las personas adultas para su supervivencia. De esta manera empieza a desarrollarse el afecto que es imprescindible para el equilibrio emocional de la persona a lo largo de toda su vida, pero es durante esta etapa cuando su falta marcará de manera negativa la identidad del bebé.

En el ámbito de las actividades lúdicas es donde se completan la mayor parte de las relaciones y de roces afectivos. El pequeño va incorporando de forma placentera los juegos que le permiten atribuir aptitudes, sentimientos y comportamientos a las personas y a los objetos que le rodean. Así mismo, las relaciones con otros adultos y sus iguales, le ayudan a convivir sus vivencias y sus experiencias.

- *Ámbito social*: para desarrollar este ámbito hay que hablar primero de la *socialización* que según Romero (2008), en palabras de Vander Zanden “es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad. En los países desarrollados, el bebé cuando nace forma parte de unas redes sociales altamente complejas y organizadas”.

Además, mediante los juegos compartidos se comunica, y en el momento que ha cubierto sus necesidades sonrío porque éstas han sido complacidas como él esperaba, o exhibe su peor cara o su llanto si no han sido como él deseaba.

De esta manera empieza el desarrollo social que permanece durante toda la vida del individuo y que se expresa en dos planos:

- Plano individual: construye su identidad y el concepto de sí mismo por medio de la fricción con los demás.

- Plano colectivo: entrelaza una red de amistades que le ayudarán a una plena acomodación e integración social.

Se alcanza a una cierta edad, aunque depende del ambiente y del clima afectivo en el que se desenvuelva el niño o la niña sobre todo en los primeros años de vida, y es aquí cuando el niño o la niña empieza a ampliar sus contactos por medio del juego.

#### **4.5. La educación de la ciudadanía en valores desde el juego**

Llegados a este punto de la fundamentación teórica, hay que hablar de la educación en valores ciudadanos desde el juego. Lo primero que hay que tener en cuenta es que el principal promotor es la familia, debido a que cuando el niño/a nace va adquiriendo valores de su entorno más cercano que serán imprescindibles para su futuro como persona.

Aunque no se tiene que dejar de lado el ámbito educativo, dado que es el segundo promotor para el desarrollo de los valores en los alumnos/as y tenemos que tener en cuenta la siguiente clasificación según Tuts y Martínez (2006, p.19):

- *Integrar la formación y la información:* no hay que dejar de lado las actividades que sean adecuadas para el proceso evolutivo de los niños y niñas en cada etapa de aprendizaje, puesto que es una formación continua para que vayan interiorizando la información recibida y sepan ponerse en el lugar del otro.
- *Tener en cuenta la comunidad educativa:* no sólo están en el ámbito educativo, sino que va más allá de este como son los amigos, la familia... hay que integrar a la escuela y transmitir su valor que nos amplía la visión del mundo, y facilita el desarrollo de la autonomía de los niños y de las niñas.
- *Optar por una educación participativa y activa:* de lo que se trata es de buscar la participación activa de los niños y las niñas a través del trabajo cooperativo, para obtener lo mejor de cada uno de ellos y que ayuden a los demás.
- *Desarrollar el trabajo grupal a través de actividades lúdicas motivadoras:* este punto es el de mayor importancia ya que aprender jugando es un éxito. Además por medio de este se transmiten conocimientos y valores, para establecer unos hábitos de comportamientos para el futuro.

Una vez se ha hablado de los principios metodológicos que se llevan a cabo dentro del aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los valores, se hará un recorrido por las corrientes filosóficas y psicopedagógicas de Immanuel Kant y John Dewey.

Escámez y Gil (2006; p.23) exponen, en palabras de Kant, “piensa que los primeros esfuerzos de la educación moral tienen que estar dirigidos a educar el carácter”, al niño y a la niña hay que formarles en el sentido del deber, ya que desde su infancia los alumnos/as tienen deberes que han de ser interiorizados como tales. Así mismo, los educadores tienen que tener en cuenta que no hay que preparar a los estudiantes para que sean sumisos, sino que se les debe preparar para su autonomía.

Escámez y Gil (2006; p.24) citan, en palabras de Dewey, “una educación para la democracia es una captación de los alumnos/as para transformar las relaciones sociales del poder y las relaciones injustas en cuanto a la distribución de los bienes económicos y culturales de la sociedad en la que viven.”

Estos dos autores han influido en la educación ya que consideran importante centrarse en los valores que garanticen la cohesión social y la participación de las instituciones sociales y asociaciones cívicas.

Además, hay que tener en cuenta los contenidos que se dan dentro de la educación de la ciudadanía puesto que están referidos a los valores, actitudes y las habilidades que se deben de tratar dentro de esta. Sin embargo, solo me centraré en los valores ya que es el tema que me interesa para mi propuesta.

El objetivo que persigue la educación en valores ciudadanos y que es importante para la adquisición de los conocimientos, valores, actitudes y habilidades, es el siguiente: la formación de ciudadanos competentes que participen responsablemente en la construcción de una sociedad democrática y justa, que esté a la altura de la dignidad humana.

Como ya he comentado anteriormente, en esta propuesta se hablará de los valores, que son las cualidades que las personas, a lo largo de la historia, van descubriendo de las cosas, los acontecimientos, las situaciones y las personas para hacer de nuestro mundo un mundo más habitable.

La ética de nuestros días ha puesto de manifiesto determinados valores que son el amarre de la ciudadanía moderna, y son los mínimos para garantizar una convivencia humana en la vida social y política. Se ven reflejados en la siguiente tabla:

La dignidad humana	
La libertad	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como autonomía moral.</li> <li>○ Como capacidad de decisión.</li> <li>○ Como fundamento de derechos políticos y civiles.</li> </ul>
La igualdad	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ En derechos humanos.</li> <li>○ De oportunidades.</li> <li>○ De sexos.</li> <li>○ En derechos básicos ante las diferencias étnicas y culturales.</li> </ul>
La justicia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como imparcialidad.</li> <li>○ Como ejercicio de libertades individuales.</li> <li>○ Como igualdad efectiva de oportunidades.</li> </ul>
La tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ De las ideas y creencias.</li> <li>○ De las personas.</li> <li>○ De las etnias y culturas.</li> </ul>
La paz	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como solución de conflictos.</li> <li>○ Como rechazo a la violencia.</li> <li>○ Como justicia social.</li> <li>○ Como cooperación.</li> </ul>
La solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Con la vida.</li> <li>○ Con los “otros actuales”.</li> <li>○ Con las generaciones futuras.</li> </ul>
La responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Por uno mismo.</li> <li>○ Por las otras personas.</li> <li>○ Por la comunidad.</li> <li>○ Por la naturaleza.</li> </ul>
La participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ En la comunidad escolar.</li> <li>○ En la comunidad social.</li> </ul>

Fuente: Valores de la Educación de la Ciudadanía. Escámez, J. y Gil, R. (2002, p.27).

A continuación definiré cada uno de los valores ciudadanos que se observan en la tabla, anteriormente citada:

- La dignidad humana: en la actualidad este valor es universal e igualitario para todas las personas. Se considera como la capacidad que tienen las personas de encontrar la verdad y de dirigir su vida según principios éticos.

- La libertad: es la capacidad que tienen las personas para poder actuar y no actuar, para pensar y expresar lo que sienten, para decidir las cosas y como hacerlas. Para llegar a ser un sujeto totalmente libre tenemos que trabajar por el bien de los demás.
- La igualdad: se refiere al trato con las personas dejando al margen razas, sexo, clase social y otros aspectos diferenciadores.
- La justicia: es una serie de reglas y de normas que permite regular los comportamientos de toda persona a que respeten sus derechos, reconociendo lo que le concierne o los resultados de su conducta.
- La tolerancia: es una cualidad personal para respetar las ideas, las creencias o las costumbres de los demás cuando sean diferentes a las propias.
- La paz: es la solución de conflictos cuando empleamos la violencia, y hay que trabajar en cooperación con las personas que estén en el entorno. Hay que tener en cuenta que no solo aborda estos tres aspectos, sino que hace referencia a otros como: la comprensión multicultural, los derechos humanos, la justicia social, los recursos mundiales y el medio ambiente.
- La solidaridad: toma conciencia de las necesidades de las personas, contribuye y colabora para su agrado.
- La responsabilidad: es el cumplimiento de compromisos que genera confianza y tranquilidad entre las personas. Además este valor está ligado con la obligación y el deber.
- La participación: acto de intervención en diferentes actividades de la vida en comunidad en la que uno vive.

## **5. Propuesta para educar en valores ciudadanos a través del juego para Educación Infantil**

### **5.1. Introducción de la propuesta**

Según Escámez, García, Pérez y Llopis (2007; p.83) centrándonos en la etapa de Educación Infantil al ser edades tan tempranas los niños/as aprenden por el aprendizaje observacional y por la imitación de los modelos, dado que los estudiantes van adquiriendo los valores y las actitudes por medio de la contemplación de la conducta de sus padres, hermanos, compañeros/as y otros sujetos. Utilizan diferentes métodos para interiorizar lo que van aprendiendo.

Así mismo, con esta propuesta lo que se pretende es a enseñar a los niños y a las niñas a ser personas democráticas, sociales y críticas con el mundo que les rodea y con sus iguales, puesto que se les va a enseñar valores que están relacionados con la educación a la ciudadanía a través del juego.

### **5.2. Contexto y temporalización**

En lo referente al contexto se va a realizar una propuesta tipo, que en caso de llevarse a la práctica habrá de contextualizarse en el centro escolar específico. No obstante, esta propuesta podría ejecutarse en el segundo ciclo de educación infantil, con alumnos/as de 4 años con un ratio de 25 estudiantes por aula (ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil), ya que en esta edad es cuando empiezan a tener conciencia de la sociedad en la que viven, empezando a acatar una serie de normas, roles y valores.

A esta edad los alumnos/as adquieren, desarrollan y profundizan en cada una de sus capacidades básicas, por lo que se cree conveniente explicar de forma breve dichas competencias:

- *Desarrollo psicomotor:* La meta es el control y la toma de conciencia del propio cuerpo. Está relacionado con implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad corporal, estando formado por componentes madurativos, tanto

neurológicos como cerebrales, y por componentes relacionados con el movimiento y sus acciones. Se caracteriza por un desarrollo de la grafomotricidad, el dibujo y la escritura.

- *Desarrollo cognitivo:* A la edad de 4 años el niño/a se encuentra, según Piaget, en la etapa preoperacional determinada por dos tipos de pensamientos: El pensamiento simbólico preconceptual, en el que se desarrolla la capacidad de formar símbolos mentales, la capacidad de una imitación diferida y la importancia del lenguaje, y el pensamiento intuitivo en el que se suple la lógica por una intuición primaria, rígida e irreversible. En cuanto a la memoria, son capaces de comprender que deseos y creencias determina la conducta.
- *Desarrollo socioemocional:* Está relacionado con su crecimiento social y afectivo. Los progresos psicológicos se reflejan en tres dimensiones: la construcción de la personalidad, las relaciones con los adultos y las relaciones con los iguales, que junto a la identidad sexual y al sentido del yo le confieren al niño/a un mayor nivel de individualización.
- *Desarrollo lingüístico:* El alumno/a comienza a desarrollar diferentes tácticas que le ayudarán a ser consciente de que las frases se pueden dividir en palabras y sílabas. En lo referente al lenguaje expresivo sigue en evolución, con emisiones más complejas y elaboradas, desarrollando su habilidad metalingüística. Mientras que en el lenguaje comprensivo seguirá órdenes más complejas e identificará objetos o acciones de mayor dificultad.

La propuesta se llevará a cabo en el centro escolar dentro del curso académico, trabajando un valor por mes, que irá de septiembre a mayo, dedicándose tres días del mes para desarrollar los juegos que están relacionados con los valores ciudadanos que aparecen en el apartado 4.5.

Dichos valores van a estar divididos equitativamente en el calendario escolar teniendo en cuenta las vacaciones y los días festivos, los cuales podrían suponer una variación en la organización de alguno de ellos. Las actividades se realizarán los martes, siendo este el día elegido por la motivación y la energía que poseen los niños y niñas a comienzo de semana, estando más relajados que el lunes. (anexo 1)

En cuanto a la duración de las actividades oscilará entre una hora y una hora y media abarcando las horas previas al recreo.

### **5.3. Metodología**

Lo que se pretende llevar a cabo es realizar una propuesta a través de una serie de juegos que están relacionados con los valores ciudadanos anteriormente descritos. A través de estas actividades se va a fomentar la participación, la cooperación y el trabajo en equipo, dado que el juego, como principio metodológico, es primordial y esencial en la etapa de Educación Infantil. Además es un método de aprendizaje y disfrute, favorece la interacción con sus iguales y con los adultos y ayuda a estos a tener un conocimiento sobre los niños y las niñas.

En esta propuesta se van a tener en cuenta los intereses y las necesidades de los alumnos/as, ya que dependerá de ello para poder desarrollar las actividades de la manera que estén planteados o haya que adaptarles en caso de que algún alumno/a presente necesidades educativas especiales.

Partiendo de que el principal método de trabajo en esta propuesta es el juego como proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y alumnas del aula, se va a intentar que ellos y ellas conozcan su entorno más cercano inculcándoles los valores ciudadanos, para que les sirva en un futuro próximo en el entorno en que cada uno de ellos se desenvuelva. El juego se considera esencial para la enseñanza de los alumnos/as porque va ligado a la tarea que desarrollan los estudiantes en el ámbito educativo, refiriéndose a este con un aprendizaje significativo, puesto que los niños y niñas fomentan sus habilidades ejerciendo situaciones que se dan en la vida real. Así mismo, sirve para la observación y la evaluación de los conocimientos, actitudes y valores de los alumnos/as.

No hay que olvidar que el juego va ligado a otros procesos metodológicos tan importantes como él mismo. Estos son:

- El aprendizaje significativo, lo que se pretende es que el niño/a relaciona sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes, mediante juegos que tengan sentido para él y que le interesen.

- La globalización, en la que el niño/a va progresando en sus capacidades globales cuando comprenda e interiorice correctamente los objetivos didácticos propuestos, deduciéndose en el progreso de las capacidades intelectuales, afectivas y emocionales, de expresión y comunicación, motoras, sociales, etc.
- La actividad tendrá un carácter constructivo en el que el juego, la acción, la manipulación y la experimentación del niño/a construya sus propios conocimientos.
- La autonomía, por la cual los niños y niñas deban ir adquiriendo pautas para realizar las actividades ellos solos, aunque este el profesor/a como guía para orientarles en los problemas que les surjan.
- Por último, la socialización, la interacción entre iguales constituye un recurso metodológico de primer orden. Las interacciones que se hacen en el grupo ayudan el progreso intelectual, afectivo y social. Algunas técnicas que utilizare son:
  - Torbellino de ideas: el fin es conseguir el mayor número de aportaciones y sugerencias sobre un tema abierto. Se basa en dos supuestos que todos los miembros aporten ideas y que se desarrolle en un clima de libertad que permita la libertad y la libre expresión.
  - Representación de papeles: dos o más personas representan una situación de acuerdo con los papeles asignados. Es una técnica de dramatización en grupo que pretende poner en contacto a los participantes con una realidad distinta a la habitual. El grupo clase actúa como observador para analizar y comentar la posterior situación.

Para introducir los juegos que se van a llevar a cabo dentro de la propuesta se van a utilizar las asambleas como modo introductorio para cada una de las actividades, dado que a través de estas se explicará a los alumnos/as el valor ciudadano y se pondrán ejemplos para que interioricen los nuevos conceptos. Una vez que se termine el juego propuesto se recopilarán los datos para ver si los alumnos/as han adquirido el valor que se ha trabajado y se hará en una asamblea final o mediante una actividad que sea complementaria al juego.

Los espacios donde se van a realizar los juego serán amplios para que los alumnos/as puedan desplazarse por todo en el entorno si es necesario y se creará un clima favorable

para tener mayor motivación que les servirá para superar sus dificultades y conseguir los objetivos propuestos.

En lo referente a los grupos de alumnos y alumnas se dispondrán de la siguiente manera, dependiendo de la actividad a desarrollar.

- Gran grupo: se transmite a los alumnos/as la misma información, teniendo así una referencia común, por lo que se crea la conciencia de pertinencia del grupo.
- Pequeño grupo: ayuda a trabajar en equipo aumentando de este modo la búsqueda de soluciones si surgiera algún problema. Además los alumnos/as adaptan el tiempo a su ritmo de trabajo, permitiendo detectar alguna necesidad educativa individual al profesor/a.
- Individualmente: es la forma más adecuada para trabajar, porque enseña a algunos alumnos/as determinados aprendizajes y conceptos, pudiendo adaptar la intervención a las necesidades de cada uno de ellos.

El papel del educador/a va a ser el de guía, para orientar a los alumnos/as en todo momento y ayudarles a superar las dificultades que no puedan solucionar por ellos mismos, para que se sientan respaldados por el profesor o la profesora.

#### **5.4. Actividades**

Las actividades van a estar centradas en los valores ciudadanos, siendo estos los siguientes: la dignidad humana, la libertad, la igualdad, la justicia, la tolerancia, la paz, la solidaridad, la responsabilidad y la participación. La forma de distribuir estas actividades será la siguiente: al comienzo de cada valor se enumerarán los objetivos y contenidos propuestos para, a continuación, desarrollar tres sesiones acordes al valor planteado. En cada sesión se mostrará el material necesario para su realización, la organización del alumnado y la descripción de esta, dividiéndose en inicio, desarrollo y cierre.

A continuación, se van a ir describiendo cada uno de los juegos que están relacionados con los valores ciudadanos anteriormente descritos.

## **La Dignidad Humana**

### Objetivo:

- Identificar el valor de la dignidad humana.
- Participar en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.
- Utilizar las habilidades motrices básicas.
- Crear expresiones artísticas.
- Utilizar el lenguaje como medio de expresión.
- Dramatizar cada situación.

### Contenido:

- Reconocimiento del valor de la dignidad humana.
- Colaboración en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.
- Uso de las habilidades motrices básicas: correr.
- Demostración de cada situación.
- Uso del lenguaje como medio de expresión en la sesión tres.

### Sesión 1: “**La Ruleta**”

Material: ruleta con las diferentes características, tarjetas con pictogramas relacionados con las características de la ruleta y cuento titulado “La señora Ardilla”.

Organización del alumnado: los cinco grupos oscilarán entre 4 y 5 componentes.

### Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará la sesión contando un cuento titulado “La señora Ardilla” (anexo 2) con el fin de que los estudiantes comiencen a interiorizar dicho valor.
- Desarrollo: el profesor o profesora sostendrá una ruleta que estará dividida en segmentos en los que aparecerán los pictogramas de las tarjetas. Estos pictogramas incluirán características físicas, emocionales o sociales. Los alumnos/as harán girar la ruleta que está situada en el suelo, parándose esta en uno de los segmentos. A continuación, los alumnos y alumnas que posean aquella característica deberán ir

corriendo a la tarjeta alojada en el suelo a modo de alfombra (anexo 3). El juego no será eliminatorio.

- Cierre: se comentará y valorará con los estudiantes la actividad que se ha llevado a la práctica sobre la ruleta.

## Sesión 2: “Teatro digno”

Material: altavoces, ordenador, proyector, disfraces, pinturas, tarjetas con las situaciones y video “la dignidad de los niños”.

Organización del alumnado: en gran grupo con toda la clase. En el resto de la sesión los alumnos/as se dividirán en parejas compuesta por 2 personas, organizándose en 11 parejas y un trio.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará la actividad con la visualización de un video llamado “La dignidad de los niños y niñas” ([https://www.youtube.com/watch?v=rN\\_MrPn\\_918](https://www.youtube.com/watch?v=rN_MrPn_918)).
- Desarrollo: se dramatizarán diferentes situaciones en las que los alumnos/as interpreten el papel de personajes dignos y no dignos. Para ello los alumnos/as saldrán en parejas al medio del círculo formado por el resto de la clase e interpretarán dichas situaciones atendiendo a las indicaciones previas del profesorado que leerá dicha situación en las tarjetas pertinentes. A continuación, una vez representados ambos papeles, el resto de alumnos y alumnas juzgarán y valorarán cuál de las dos situaciones propuestas es digna. Este proceso se repetirá con el resto de la clase.

Se harán dos situaciones a modo de ejemplo. Para tener una noción de cómo se desarrollaría la actividad:

Situación 1:

- Uno de los alumnos/as será un ciudadano que vive en un país democrático, mientras que el otro será un ciudadano de un país dictatorial.

Situación 2:

- Uno de los alumnos/as representará el papel de niño esclavo, mientras que el otro actuará de estudiante.

- Cierre: los alumnos y alumnas comentarán uno a uno que les ha parecido su papel y el profesor/a les preguntará si les gustaría encarnar ese personaje en la vida real y el porqué.

### Sesión 3: “¿Qué presentamos?”

Material: silbatos y Declaración de los Derechos del Niño.

Organización del alumnado: individual.

Descripción de la actividad:

- Inicio: Se dará a conocer a los alumnos y alumnas los derechos de los niños/as, derechos que fomentan en la mayoría de los artículos el valor de la dignidad.
- Desarrollo: Para realizar esta actividad se ambientará el aula como si de un plató de televisión se tratara. El profesor/a actuará de presentador y formulará preguntas sobre los derechos anteriormente expuestos, ofreciendo a los jugadores dos respuestas por pregunta. Los niños/as, mediante un silbato, al conocer la respuesta le harán sonar para pedir el turno y responder a la pregunta. Si la respuesta es correcta se pasará a la siguiente pregunta. Si la respuesta es errónea el profesor/a dará a conocer la respuesta verdadera recordando lo hablado en el comienzo de la actividad.
- Cierre: se comentará lo que les ha parecido a los alumnos y alumnas la actividad que se ha realizado.

### **La Libertad**

Objetivo:

- Reconocer e identificar el valor de libertad.
- Adquirir el valor de libertad.
- Utilizar las habilidades motrices.

Contenido:

- Demostración del valor de libertad a través del juego.

- Identificación e interiorización del valor de libertad.
- Aplicación de las habilidades motrices: saltar, caminar, serpentear, reptar, tirar y rodar.

### Sesión 1: **“Somos disfraces libres”**

Material: cuento titulado “El árbol sin color”, disfraces y la sala de psicomotricidad.

Organización del alumnado: la clase se divide en dos grupos.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se comenzará con cuento llamado “El árbol sin color” (anexo 4), para que los alumnos/as vayan interiorizando y diferenciando el concepto de libertad en los distintos contextos, poniendo ejemplos sobre este.
- Desarrollo: se fraccionará la sala de psicomotricidad en dos mitades asignando a cada grupo una de ellas. Todos los alumno/as estarán disfrazados y deberán completar sus disfraces. Para ello tendrán que ir al campo del equipo contrario para quitar las prendas que están al fondo del campo. Si el niño/a es pillado en campo contrario se quedará inmóvil hasta que un jugador de su mismo equipo le toque para ser liberado. Además si uno de los alumnos/as completa el disfraz liberará al resto de jugadores de su grupo. De este modo, el niño conocerá en primera persona el valor de la libertad y la privación de ella.
- Cierre: se realizará una asamblea para ver si los alumnos/as han entendido el concepto de libertad.

### Sesión 2: **“Rescatadores y presos”**

Material: 8 conos, 2 túneles, 8 aros, 2 bancos, 4 cuerdas y poesía “Pintando la libertad”.

Organización del alumnado: los alumnos/as se dividirán en parejas compuesta por 2 personas, organizándose en 11 parejas y un trio

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará la actividad enseñando a los alumnos/as la poesía titulada “Pintando la libertad” (anexo 5) y se les explicará cómo se va a realizar el siguiente juego.
- Desarrollo: se hará por parejas. Un integrante de la pareja será el rescatador y el otro el preso, aunque durante el juego se intercambiarán los papeles. Los rescatadores tendrán que pasar una serie de obstáculos para llegar hasta los presos, pudiendo estos ser rescatados.

Se realizarán dos circuitos en paralelo para que los alumnos/as lo hagan con más agilidad. El circuito (anexo 6) consiste en:

Se dibujará una línea de salida donde estarán situados los rescatadores. Primero tendrán que serpentear cuatro rocas (conos) para poder llegar al túnel, en el cual tienen que meterse y reptar para poder salir.

Una vez que han terminado llegan hasta un río, teniendo que pasar un puente formado por cuatro aros y teniendo que saltarles. Al finalizar llegan hasta un acantilado que sortearán pasando por un tronco (banco) para poder llegar al otro lado, donde hay un camino formado por dos cuerdas. Al final de este se encuentra el preso.

- Cierre: se comentará que les ha parecido la actividad y si han comprendido el valor de libertad.

### Sesión 3: “¡Soy director de orquesta!”

Material: papel de periódico, cartones, tijeras, pinturas y rotuladores.

Organización del alumnado: en gran grupo con toda la clase.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará la sesión con una lluvia de ideas en la que los alumnos tendrán que expresar a través del lenguaje lo que es el concepto de libertad para ellos.
- Desarrollo: Se elaborarán instrumentos musicales con cartones y periódicos con la ayuda del profesor/a. Una vez elaborados, se comenzará con el desarrollo del juego, que consistirá en dirigir una orquesta. Uno de los niños/as actuará como director y

los demás acatarán las órdenes que este mande. Esta acción se irá repitiendo con el resto de los alumnos.

Se harán dos situaciones a modo de ejemplo. Para tener una noción de cómo se desarrollaría la actividad:

Situación 1:

- El director/a manda tocar a los violines, el resto está en silencio. De repente ordena dejar de tocar a los violines e insta a tocar a las trompetas.

Situación 2:

- El director/a ordena tocar a las flautas y simultáneamente, a los pocos segundos incluye a los violonchelos y a la percusión.
- Cierre: se comentará que sensación han tenido al comprobar que pueden jugar con papel de periódico y como ha sido trabajar sin ninguna regla.

## **La Igualdad**

Objetivo:

- Asimilar el valor de igualdad.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación.
- Realizar actividades de representación y expresión artística.
- Demostrar que hombres y mujeres somos iguales.
- Utilizar las habilidades motrices básicas.
- Distinguir cada continente.
- Conocer las diferentes culturas de cada continente.

Contenido:

- Conocimiento del valor de igualdad.
- Desarrollo de la lengua como instrumento de comunicación.
- Dramatización de actividades de representación.
- Comprobación de que hombres y mujeres somos iguales.
- Desarrollo de las habilidades motrices básicas: manipulación, correr y caminar.
- Diferenciación de cada continente.

- Contemplación de las diferentes culturas de cada continente: juegos, platos típicos y costumbres.

### Sesión 1: **“Somos iguales”**

Material: cuento titulado “Emily”, cubo grande, piezas y figuras de diferentes tamaños, colores.

Organización del alumnado: en gran grupo con toda la clase

Descripción de la actividad:

- Inicio: se comenzará esta actividad con una lluvia de ideas de lo que entienden los alumnos/as por la palabra igualdad y se leerá un cuento titulado “Emily” (anexo 7) que esté relacionado con la igualdad entre hombres y mujeres.
- Desarrollo: se empleará para esta actividad un cubo grande con diferentes objetos, que tengan la misma forma y color, aunque también se meterá distintas figuras. Los alumnos/as van a tener que buscar cinco objetos que sean iguales y cinco que sean diferentes dentro del cubo.
- Cierre: al finalizar se hablará de la igualdad, recordándoles que todo ser humano es igual y no se hará distinción de cultura, etnia, religión o sexo.

### Sesión 2: **“Mamá y papá son iguales”**

Material: tarjetas con diferentes oficios, aceitunas verdes, pan bimbo, tranchetes, zanahorias, pimiento verde, chorizo, cartulinas, folios, bolsas de plásticos de distintos colores, pegamento, tijeras, grapadora, rotuladores, pelotas, coches de juguete y sticks de hockey.

Organización del alumnado: gran grupo con toda la clase.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará esta sesión con mímica. Los alumnos/as estarán sentados en la asamblea y uno de ellos saldrá y escogerá una tarjeta (anexo 8) donde habrá un

oficio que tendrá que representar. Mientras, sus compañeros/as serán los encargados de adivinarlo. Se irán turnado hasta que salgan todos/as los alumnos/as.

- Desarrollo: para esta actividad se contará con la ayuda de las madres y padres que colaborarán en el desarrollo de la actividad. Para ello, se realizarán actividades con los padres que, en la mayoría de los casos son realizadas, por las madres y viceversa. Con las madres se va a realizar un taller de deportes donde participarán con sus hijos/as. En este taller se practicará deportes como fútbol, carreras de coches y hockey sin patines. Por otro lado, con los padres se va a hacer un taller de cocina donde tendrán que elaborar con bolsas de plástico un mandil junto con sus hijos/as y harán la cara de un conejo con diferentes alimentos: pan bimbo, tranchetes para la base de la cara, zanahoria para los bigotes, pimiento verde para la boca, aceitunas verdes y chorizo para los orejas y el interior de los ojos.
- Cierre: al finalizar la sesión se comentará que les ha parecido el día con papá y con mamá. Así mismo, se recordará tanto a madres, padres y alumnos/as que los hombres también realizan actividades que, cultural y socialmente, son tradicionalmente realizadas por las mujeres y viceversa.

### Sesión 3: “América y Europa”

Material: canción de los derechos del niño de Los Lunnis, proyector, altavoces, ordenador, platos típicos de cada país, juegos y mapa.

Organización del alumnado: gran grupo, con toda la clase.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará con una canción de Los Lunnis relacionada los derechos del niño, para que los alumnos/as vean que todos son iguales y tienen los mismos derechos (<https://www.youtube.com/watch?v=PsvtmnjGKEk>).
- Desarrollo: se conocerá dos de los cinco continentes que forman el mundo: América y Europa (anexo 9), pero se escogerá una ciudad de cada continente, en caso de América se trabajará Estados Unidos y en el caso de Europa será España. De cada uno de los países se les explicará donde está situado y sus costumbres. Además se escogerá un plato típico de cada país que se llevará al aula, para que los estudiantes

puedan probarlo (hay que tener las intolerancias alimenticias de los alumnos/as) y un juego tradicional de cada país que se desarrollará dentro del aula, participando los alumnos/as en todas las actividades.

- Cierre: se hará una asamblea donde los alumnos/as darán su opinión de cómo han sido las actividades que han llevado a cabo y si han entendido el concepto de igualdad.

## **La Justicia**

Objetivo:

- Reconocer el valor de justicia.
- Ordenar seriaciones según el criterio establecido.
- Discriminar entre las palabras justas e injustas.
- Utilizar las habilidades motrices básicas.
- Dibujar y componer distintas expresiones artísticas.
- Ejecutar diferentes situaciones.

Contenido:

- Comprensión del valor de justicia.
- Ejecución de seriaciones según el criterio establecido.
- Diferenciación entre las palabras justas e injustas.
- Uso de las habilidades motrices básicas: saltar, rodar, caminar y serpentear.
- Creación de distintas expresiones artísticas.
- Simulación de diferentes situaciones.

### **Sesión 1: “Haremos justicia”**

Material: cuento titulado “la verdadera justicia”, imágenes del cuento, imagen de una balanza gigante y diferentes palabras que sean justas o injustas.

Organización del alumnado: en gran grupo, con toda la clase.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará con un cuento titulado “La verdadera justicia” (anexo 10) para que los alumnos/as interioricen el concepto.
- Desarrollo: en esta actividad se continuará con el cuento, realizándose una seriación con distintas imágenes de este (anexo 11) y comprobando si los alumnos/as han comprendido el significado de justicia.  
Así mismo, se dibujará una balanza gigante (anexo 12) donde se pegarán palabras justas e injustas que estén relacionadas con el cuento que anteriormente se les ha leído a los alumnos/as. Para diferenciar cada palabra estas irán de diferente color de modo que los estudiantes sepan dónde debe ir cada una de ellas.
- Cierre: se hablará de cómo ha sido la actividad que se ha realizado en el aula y si han llegado a comprender el significado de la palabra justicia.

## Sesión 2: “Al ladrón”

Material: video del cuento sobre el viejo árbol, altavoces, pantalla, ordenador, proyector, colchoneta, banco, 4 ladrillos de plástico, 4 picas, 2 cuerdas, 4 zancos, 2 caballitos hinchables, disfraz de policía y de ladrón.

Organización del alumnado: los alumnos/as se dividirán en parejas compuesta por 2 personas, organizándose en 11 parejas y un trio.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se comenzará la actividad con un video del cuento sobre “El viejo árbol”. Los alumnos/as tendrán que comprender qué valor predomina en el cuento. (<https://www.youtube.com/watch?v=dwJRKH4vKpc>)
- Desarrollo: se dividirá a los niños y a las niñas por parejas. Uno de ellos será el ladrón que irá disfrazado y robará un objeto, mientras que el otro, también disfrazado, será el policía y tendrá que perseguir al ladrón sorteando una serie de obstáculos. Si el ladrón resulta pillado se hará justicia, si el policía no le logra pillar será injusto. Cada miembro de la pareja realizará tanto el papel de policía como de ladrón.

En el circuito (anexo 13) se pintará una línea de salida en el suelo. Lo primero que tienen que hacer es rodar por la colchoneta para llegar al otro obstáculo, seguidamente tendrán que pasar por encima del banco y serpentear por las picas.

Una vez han terminado, deberán coger los zancos y pasar por un camino hasta llegar a los caballitos hinchables, con los que irán saltando hasta llegar al final del recorrido.

- Cierre: para cerrar esta sesión se condecorará a todos los alumnos/as con unas medallas al mérito por haber sido buenos policías (anexo 14).

### Sesión 3: “Superhéroe o villano”

Material: pizarra, tiza, folios, lápiz, pinturas, rotuladores,

Organización del alumnado: en gran grupo con toda la clase, mientras que para realizar la actividad de pintar se realizará individualmente.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se hará una lluvia de ideas para recordar a los estudiantes lo que se ha visto del valor de la justicia durante los martes anteriores y sepan dar ideas sobre este valor.
- Desarrollo: los alumnos/as se inventarán un superhéroe o un villano al que dibujarán y pondrán nombre. Después de que hayan creado a sus personajes, el profesor/a inventará diferentes situaciones en las que tengan que intervenir distintos protagonistas (superhéroes o villanos) para ver quién gana o quién pierde en cada una de las acciones que se llevan a cabo. El resto de la clase tendrá que decir si es justo o injusto.

Se harán dos situaciones a modo de ejemplo. Para tener una noción de cómo se desarrollaría la actividad:

Situación 1:

- Un superhéroe o superheroína cazará al villano o villana que ha robado el banco.

Situación 2:

- El villano o la villana se escapa porque ha herido al superhéroe o superheroína, y este ha sido incapaz de poder atraparlo.
- Cierre: una vez terminada esta actividad se realizará un comic con las situaciones que se han hecho y con los personajes de los alumnos/as.

## **La Tolerancia**

### Objetivo:

- Identificar el valor de la tolerancia.
- Aplicar el valor de tolerancia.
- Dramatizar las escenas propuestas.
- Dibujar y componer distintas expresiones artísticas.
- Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas.

### Contenido:

- Reconocimiento del valor de tolerancia.
- Uso del valor de tolerancia.
- Desarrollo de las escenas propuestas.
- Demostración de distintas expresiones artísticas.
- Colaboración en juegos colectivos respetando las reglas establecidas.

### Sesión 1: **“Aprendemos a debatir”**

Material: cuento titulado “El orejón” y temas de debate.

Organización del alumnado: gran grupo, con toda la clase.

### Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará la actividad contando un cuento a los alumnos/as llamado “El orejón” (anexo 15) para que vayan interiorizando dicho valor.
- Desarrollo: el eje central de esta actividad será un debate. El profesor/a actuará como moderador, formulando los temas a colación y guiando en todo momento. Una vez saque a debate el tema propuesto, preguntará a un alumno/a al azar y

animará a que el resto de su juicio sobre este, siempre respetando opiniones, ideas o actitudes. Algunos de los temas a tratar podrán ser los dibujos animados, su comida preferida, los juegos, etc.

- Cierre: se preguntará a los alumnos/as que les ha parecido realizar un debate y les recordaremos que hay que aceptar las opiniones aunque no se correspondan con las suyas.

## Sesión 2: “Seamos personas tolerantes”

Material: tarjetas con las situaciones.

Organización del alumnado: gran grupo, con toda la clase.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se comenzará esta sesión con una asamblea, donde se comentarán y debatirán con los estudiantes las actitudes y valores para ser una persona tolerante (anexo 16).
- Desarrollo: a partir de la asamblea que se ha realizado, se crearán distintas situaciones en las que haya que aplicar las actitudes y valores que anteriormente se les ha enseñado. Esto es importante para su futuro como personas adultas.

Se harán dos situaciones a modo de ejemplo. Para tener una noción de cómo se desarrollaría la actividad:

Situación 1:

- Dos estudiantes discuten y se enfadan. Deberán solucionar sus diferencias mediante la comunicación verbal, sin emplear la violencia y respetándose en todo momento.

Situación 2:

- Un nuevo alumno o alumna llega nuevo al aula. Su apariencia denota que su forma de ser puede ser distinta a la de sus nuevos compañeros. Estos no deberán juzgar a su nuevo amigo hasta que no conozcan como es realmente.
- Cierre: se realizará una lluvia de ideas para comprobar de qué se acuerdan los alumnos/as.

### Sesión 3: “Tolerantes con nosotros y con los demás”

Material: fotos, revistas, periódicos, papel continuo, tijeras, pinturas, lapiceros, pegamento y rotuladores.

Organización del alumnado: gran grupo, con toda la clase, mientras que para realizar la otra actividad se dividirá a los estudiantes en cinco grupos que están compuesto entre 4 y 5 personas.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se hará una lluvia de ideas para ver si han entendido el concepto de tolerancia y se les pedirá que digan palabras sueltas relacionadas con el tema para luego el profesor/a ponerlas en el mural.
- Desarrollo: se escribirá una nota a los padres para que los alumnos/as traigan diferentes fotos, revistas, mapas,... de distintas partes del mundo, con las que se elaborará un mural y se escribirán diferentes palabras que tengan que ver con la tolerancia.
- Cierre: una vez finalizada la actividad, se les otorgará un diploma (anexo 17) de que han sido tolerantes con ellos mismos y con los demás.

### **La Paz**

Objetivo:

- Reconocer el valor de la paz.
- Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje y disfrute.
- Examinar su entorno más cercano.
- Crear e ilustrar un cuento.
- Dramatizar y relatar un cuento.

Contenido:

- Identificación del valor de la paz.

- Cooperación en juegos colectivos respetando las reglas establecidas.
- Comprensión y demostración de la poesía sobre la paz.
- Uso de la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje y disfrute.
- Observación de su entorno más cercano: el aula.
- Ejecución y plasmación de un cuento.
- Demostración y narración de un cuento.

### Sesión 1: **“Jugamos a la paz”**

Material: cuento “Buscando la paz”, tableros del juego de la paz, dados gigantes, altavoces, ordenador, proyector y video sobre “Campaña para la Cultura para la Paz”.

Organización del alumnado: en cinco grupos, compuesto por cinco personas aproximadamente.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará esta sesión con el cuento titulado “Buscando la Paz” (anexo 18), para que los alumnos/as vayan adquiriendo dicho valor.
- Desarrollo: se hará el juego de la oca modificado para ser relacionado con el valor de la paz (anexo 19). Se dividirá en cinco equipos para que puedan jugar libremente y sin estorbarse entre uno y otros.  
El juego funcionará del siguiente modo: los niños y las niñas tendrán que lanzar un dado gigante sobre el tablero que estará dibujado en el suelo y los alumnos/as serán los protagonistas del juego, siguiendo las indicaciones del propio tablero (Tira otra vez, Avanza a la meta, Pierdes un turno, etc.)
- Cierre: para cerrar la actividad se reproducirá el cuento infantil “Campaña para la Cultura para la Paz” (<https://www.youtube.com/watch?v=4bJJb5XJfvw>).

### Sesión 2: **“Seamos detectives”**

Material: poesía de los deseos, palabras, papel continuo, rotuladores, pegamento, tijeras y pinturas.

Organización del alumnado: en gran grupo, con toda la clase, mientras que para realizar la actividad se hará individualmente.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará la sesión con la Poesía de “Los Deseos” (anexo 20), de esta manera los alumnos y alumnas comprenderán que a través de los deseos se pueden llegar a cumplir las cosas.
- Desarrollo: se creará un taller donde los estudiantes tengan que decir que significa para ellos la palabra paz. También buscarán palabras que están relacionadas con la paz. Estas estarán escondidas por el aula y la maestra les dará pistas de por dónde deben de encontrarlas. Una vez las han encontrado, de forma individual deberán decir que es para ellos este valor. Para finalizar, se creará un mural en gran grupo, que pintarán y donde además pegarán las palabras encontradas.
- Cierre: se comentará que les ha parecido esta sesión.

### Sesión 3: “Imaginamos”

Material: folios, pinturas, rotuladores, lapiceros, paloma de la paz, tarjetas con los otros valores, velcro y disfraces.

Organización del alumnado: en gran grupo, con toda la clase, mientras que para realizar la actividad se hará individualmente.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará la sesión dibujando una paloma grande, en ella se pondrán todos los valores que se han visto hasta el momento, pero en el centro se colocará el de la paz.
- Desarrollo: se elaborará y se inventará un cuento en el que los alumnos/as van a tener que dibujar a sus personajes. Mientras la maestra formulará preguntas para ayudar a los alumnos a narrar la historia, por medio de los dibujos que han creado los alumnos y será está la encargada de transcribirla. Una vez que esté terminado, se representará delante de los padres y madres para que vean lo que hacen sus hijos/as en el colegio.

- Cierre: se hará una lluvia de ideas sobre el concepto de la paz, para recabar lo que han aprendido los alumnos/as.

## **La Solidaridad**

Objetivo:

- Identificar el valor de solidaridad.
- Cooperar con los compañeros/as.
- Utilizar las habilidades motrices básicas.
- Participar en los juegos cooperativos respetando las normas establecidas.

Contenido:

- Interiorización del valor de solidaridad.
- Participación con los compañeros/as.
- Uso de las habilidades motrices básicas: correr y andar.
- Colaboración en los juegos cooperativos respetando las normas establecidas.

### **Sesión 1: “Ponerme en la piel del otro”**

Material: cuento titulado “el gato herido”, caretas y situaciones

Organización del alumnado: los alumnos/as se dividirán en parejas compuesta por 2 personas, organizándose en 11 parejas y un trio.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará esta sesión con el cuento titulado “El gato herido” (anexo 21), con la intención de que los estudiantes vayan familiarizándose con dicho valor.
- Desarrollo: para esta sesión se van a realizar diferentes caretas, en estas los niños y niñas tendrán expresar las emociones de alegría, tristeza, enfado, sorpresa, admiración, etc. Una vez que estén terminadas se harán situaciones en las que los alumnos/as tengan que ponerse en el lugar del otro.

Se harán dos situaciones a modo de ejemplo. Para tener una noción de cómo se desarrollaría la actividad:

#### Situación 1:

- Un alumno/a porta una careta de tristeza y se inventará un monólogo trasladando a sus alumnos sus sentimientos. El resto de los alumnos/as deberá de apoyarlo para solventar sus problemas.

#### Situación 2:

- Un alumno/a está caracterizado con una careta de alegría y expresará mediante sus propias palabras dicho sentimiento. El resto de estudiantes compartirán su alegría.
- Cierre: se comentará como se han sentido en esta actividad y se les preguntará a los estudiantes si se sienten mejor después de haber ayudado a sus compañeros/as.

### Sesión 2: “**Vamos a ayudar a otros niños**”

Material: tarjetas con las pistas y un cofre con monedas de chocolate dentro.

Organización del alumnado: se harán cinco grupos pequeños.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará esta actividad con una lluvia de ideas, donde los niños y niñas tengan que dar sus ideas sobre el valor de la solidaridad.
- Desarrollo: se realizará una búsqueda del tesoro por el aula y el patio, en la que los estudiantes irán por grupos.

Las tarjetas (anexo 22) serán pictogramas, de cinco colores diferentes, que tendrán que adivinar. Para llegar hasta el tesoro todos los equipos se deben ayudar entre ellos para juntar las pistas y obtener una respuesta.

- Cierre: una vez finalizada la actividad, se comentará con los alumnos si han entendido dicho valor y que les ha parecido la actividad en concreto.

### Sesión 3: “**Entramos todos**”

Material: aros, música, radio casete, altavoces, ordenador, proyector, canción sobre la “Cooperación solidaria” y el cuento “Bajo la misma seta”.

Organización del alumnado: gran grupo, con toda la clase.

#### Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará con la canción “Cooperación solidaria” (<https://www.youtube.com/watch?v=EdyuTInRQtY>). De esta manera los alumnos/as se darán cuenta de cómo pueden ayudar a otras personas.
- Desarrollo: en esta actividad se usarán aros que se distribuirán por todo el aula. El profesor/a pondrá música y mientras esta suene los estudiantes andarán por la sala. Cuando esta se pare, tendrán que meterse dentro de los aros. A continuación se retirará un aro y se reanudará la música volviendo los alumnos a andar por el aula. Al parar la música repetirán la misma acción metiéndose todos los alumnos/as dentro de los aros por lo que algún alumno tendrá que compartir su espacio dentro del aro. La actividad proseguirá hasta que los alumnos/as no entren en los aros disponibles.
- Cierre: se cerrará la sesión con el cuento “Bajo una seta” (<https://www.youtube.com/watch?v=o1FcvkBiCQk>).

#### **La Responsabilidad**

##### Objetivo:

- Reconocer el valor de responsabilidad.
- Colaborar con los compañeros/as.
- Participar en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.
- Manipular y crear expresiones artísticas.
- Participar en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.

##### Contenido:

- Conocimiento del valor de responsabilidad.
- Cooperación con los compañeros/as.
- Colaboración en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.
- Utilización y diseño de expresiones artísticas.

## Sesión 1: “¿Qué se ha perdido?”

Material: cuento titulado “un cargo insignificante”, objetos y pistas.

Organización del alumnado: gran grupo, con toda la clase.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se iniciará esta sesión con el cuento titulado “Un cargo insignificante” (anexo 23) con la finalidad de que los estudiantes vayan interiorizando dicho valor.
- Desarrollo: se hará desaparecer un objeto que los alumnos/as aprecien en el aula, pero que no lo cuiden. Cuando se den cuenta de lo que falta comenzará la búsqueda. Los alumnos/as tendrán que buscarlo mediante pistas para saber dónde está y quién lo ha escondido (anexo 24).
- Cierre: el fin de esta actividad será importante porque los alumnos/as empezarán a ser responsables con las cosas del aula, con las suyas y las de sus compañeros/as.

## Sesión 2: “Mini-huerto”

Material: pizarra, tiza, plantas, sustrato, espátulas, arcilla, altavoces, ordenador, proyector y cuento titulado “Conociendo la responsabilidad”.

Organización del alumnado: los alumnos/as se dividirán en parejas compuesta por 2 personas, organizándose en 11 parejas y un trío.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará con una lluvia de ideas y recordando, como se dijo el último día en la reflexión final, que había que ser responsables con las plantas.
- Desarrollo: la actividad que se va a desarrollar va a ser crear un mini-huerto. Se harán macetas de arcilla que serán rellenas de sustrato. Seguidamente se les explicará cómo crecen las plantas y se hará una demostración de cómo plantar nuestras semillas. Para finalizar, los alumnos plantarán semillas de lentejas, garbanzos o alubias en su interior y las regarán. (El riego se alargará durante el curso para fomentar el crecimiento de la planta)

- Cierre: esta sesión se cerrará con el cuento “Conociendo la responsabilidad” (<https://www.youtube.com/watch?v=UoNCagU8gtc>)

### Sesión 3: “¿Qué camino escogemos?”

Material: poesía de “La Responsabilidad”, tarjetas, cajas de colores y tizas.

Organización del alumnado: los alumnos/as se dividirán en parejas compuesta por 2 personas, organizándose en 11 parejas y un trio.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se comenzará la sesión con la poesía de “La responsabilidad” (anexo 25), donde los alumnos/as afianzarán más el concepto de responsabilidad.
- Desarrollo: se creará unas tarjetas con diferentes situaciones que se meterán en unas cajas de distintos colores. En cada una de las situaciones tendrán que realizar acciones que impliquen responsabilidad dentro y fuera del aula.

Estas cajas estarán al final de unos caminos que estarán pintados en el suelo, para que los alumnos/as puedan coger el color que más les guste. En esta actividad escogeremos cuatro cajas de diferentes colores: amarillo, rojo, azul y verde. Estas contendrán en su interior diferentes situaciones que los niños y las niñas representarán con la ayuda de sus compañeros/as para completar la actividad. Por este motivo creo conveniente hacer cuatro situaciones diferentes a modo de ejemplo.

Caja amarilla: Ayudar a los padres en las tareas del hogar.

Caja roja: Cuidar la mascota de clase.

Caja azul: Recoger los juguetes cuando termine de jugar.

Caja verde: Hacer los deberes en clase.

- Cierre: para concluir se recapacitará sobre el significado de responsabilidad y lo que conlleva.

## La Participación

### Objetivo:

- Identificar el valor de participación.
- Cooperar entre los compañeros/as.
- Participar en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.
- Realizar actividades de representación y expresión artística.

### Contenido:

- Reconocimiento del valor de participación.
- Participación entre compañeros/as.
- Colaboración en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.
- Demostración de actividades de representación y expresión artística

### Sesión 1: “¿Qué dibujaremos?”

Material: cuento titulado “Mini relato”, cinta, pintura de dedos de diferentes colores y papel continuo.

Organización del alumnado: en parejas, con toda la clase.

### Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará esta sesión con un cuento llamado “Mini relato” (anexo 26), para que los alumnos/as vaya afianzando dicho valor.
- Desarrollo: El profesor/a realizará una figura de un animal o de un personaje conocido en papel continuo. Las parejas tendrán unidas sus manos por la muñeca con una cinta (izquierda de uno/a con derecha de otro/a) debiendo compenetrarse para poder pintar el dibujo. La pintura utilizada será pintura de dedos, de tal manera que el alumno/a impregnará la palma de su mano con la pintura y la plasmará, junto con su pareja, sobre la figura hasta terminarla. Se hará en común para incentivar el valor de la participación.
- Cierre: se comentará que les ha parecido la actividad, su dificultad y se comprobará si han participado todos los estudiantes.

## Sesión 2: “¿Qué haremos?”

Material: recortes de periódico, cola, agua, cartón, pintura, tiza y pizarra.

Organización del alumnado: gran grupo, con toda la clase, y en cinco grupos de aproximadamente 5 alumnos/as cada uno.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará esta sesión con una lluvia de ideas, para que los estudiantes den sus ideas acerca del valor de la partición.
- Desarrollo: se realizará una casa grande con cartón que los niños y niñas van a poder utilizar para jugar. Primero se harán todas las partes de la casa en cartón y se pegarán recortes de papel de periódico aplicando una mezcla de cola con agua, con el fin de que la casa aguante más y no se rompa.  
Una vez finalizada, se montará la casa y se pintará con diferentes colores.
- Cierre: para cerrar esta sesión, se comentará lo que les ha parecido el juego que han realizado.

## Sesión 3: “¿Cuál es el mensaje?”

Material: No se precisa.

Organización del alumnado: en gran grupo, con toda la clase.

Descripción de la actividad:

- Inicio: se empezará con una lluvia de ideas, en la que los alumnos/as expongan todo lo que saben en cuanto a la participación.
- Desarrollo: en esta actividad los estudiantes se sentarán en círculo. El primero de ellos emitirá un mensaje al oído de su compañero/a de al lado, que se levantará, dará una vuelta completa al círculo, se sentará y transmitirá el mensaje al siguiente compañero. Esta acción se repetirá, pasando de unos a otros, hasta llegar al último alumno/a del círculo que será el encargado de transmitir el mensaje original a los demás alumnos según como le haya llegado a él o a ella.
- Cierre: se concluirá comentando que les ha parecido la actividad realizada.

## 5.5. Evaluación

La propuesta se va a realizar a lo largo del curso escolar, por lo que la evaluación va a ser continua desde el inicio del curso hasta el final de este, evaluándose los conocimientos iniciales de los alumnos y las alumnas y finalmente comprobando si se han conseguido los objetivos marcados al inicio del curso.

Así mismo, esta evaluación se vinculará al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. En esta etapa se debe detectar, analizar y valorar tanto el desarrollo de los alumnos y las alumnas como sus aprendizajes, siempre en función de las características individuales de cada uno.

A través de la observación sistemática, el docente trata de captar los aspectos de la conducta del alumno/a al inicio de cada actividad y al final de esta, para lo que utilizará un cuaderno de campo donde anotará todos los aspectos relevantes de los alumnos/as que se han dado a lo largo del día en el inicio de la asamblea, en el transcurso del juego y al final de la tarea.

La evolución se realizara en tres partes:

**Evaluación inicial:** se realizará una asamblea inicial, donde se comprobarán los conocimientos previos que tienen los alumnos y las alumnas. Se llevará a cabo mediante una escala de estimación que consiste en un listado de comportamientos que ayudará a disciplinar la información y orientarla en la dirección deseada ofreciendo una información más matizada debido a que añade datos sobre la intensidad, duración, frecuencia e incluso sobre ciertas circunstancias de contexto (anexo 27).

**Evaluación procesual:** esta evaluación se realizará a través de asambleas finales al concluir cada uno de los valores, para comprobar si los alumnos y las alumnas han adquirido y asimilado los objetivos perseguidos de cada uno de los valores.

**Evaluación final:** esta evaluación servirá como justificante de si las actividades que se han llevado a la práctica han servido para formar a los alumnos y a alumnas en valores ciudadanos acordes con la sociedad en la que viven. Para ello se volverá a pasar la escala de estimación (anexo 27)

## 6. Análisis del alcance de trabajo

Tras la realización de este proyecto acerca del juego en la educación de valores ciudadanos, para que los alumnos/as se conviertan en personas críticas y el diseño de actividades que se han elaborado, se debe analizar qué alcance tiene este trabajo y las oportunidades del contexto en el que ha de desarrollarse.

Respecto al alcance del trabajo es bastante amplio, puesto que se puede observar a lo largo de este que la realización de las actividades está al alcance de cualquier docente, por lo que es fácilmente aplicable al entorno educativo.

Los distintos temas, objetivos y juegos que se han creado en esta propuesta son para empezar a inculcar a los alumnos/as los valores ciudadanos que harán que se conviertan en personas críticas y responsables con la sociedad en la que viven. Además el docente podrá modificar las actividades según el interés propio y del alumnado.

En lo referente, a los materiales que se van a emplear en las distintas actividades, no supone un elevado coste económico, dado que este material se puede elaborar fácilmente con los alumnos/as.

En lo relacionado a las oportunidades o limitaciones del contexto, se ha de tener en cuenta una serie de aspectos que se expondrán a continuación:

Una de las limitaciones que se observan en lo referente al espacio del aula, es que los alumnos/as tienen la necesidad de un aula amplia para poder realizar los juegos de manera que no se estorben los unos a los otros y puedan moverse con total amplitud por el espacio.

Con respecto a las oportunidades, esta propuesta da la posibilidad de trabajar los valores ciudadanos con los alumnos y las alumnas por medio del juego, dado que desde pequeños/as hay que empezar a inculcarles dichos valores que son imprescindibles para su futuro como personas adultas.

Como el juego es un recurso metodológico, los niños y las niñas se sienten más interesados por este tipo de actividades, debido a que tienen una motivación como es el hecho de jugar y divertirse con los demás.

## **7. Consideraciones finales, conclusiones y recomendaciones.**

Las consideraciones, conclusiones y reflexiones finales sobre la elaboración de este proyecto son diversas.

El principal método de esta propuesta es el juego ligado a la educación en valores ciudadanos, tan imprescindibles en la enseñanza y en la formación de la persona desde los primeros años de vida.

En Educación Infantil el juego es un recurso fundamental para que los niños y niñas aprendan los diferentes conocimientos que se adquieren en esta etapa. Aunque, en la actualidad, la mayoría de centros educativos formen a sus alumnos y alumnas con editoriales, considero oportuno y necesario que sea el juego el principal recurso para la formación de estos/as, siendo el trabajo con editoriales un método complementario.

A través del juego, los niños y niñas además de aprender, se divierten y disfrutan, desarrollando las capacidades y las habilidades propias de estas edades tempranas. Así mismo, se conocen a ellos mismos experimentando con su cuerpo y aprenden de sus compañeros y compañeras, lo que les facilita la relación con los adultos y con sus iguales.

También ha sido importante estudiar cómo han surgido las grandes teorías del juego de autores como Piaget, Vygotsky o Claperède, pudiendo, gracias a su estudio, conocer más elementos sobre el juego, herramienta indispensable para el desarrollo de los alumnos y alumnas. Tampoco he de olvidar la Pedagogía del Juego, ya que a través de esta disciplina perteneciente a las ciencias humanas se ha avanzado en el conocimiento de este, que como bien dice Céspedes (1991) es la alegría de vivir.

Como ya he mencionado anteriormente, en este proyecto se trata también la educación en valores ciudadanos, que deben ser tenidos en cuenta para el desarrollo integral de los alumnos y alumnas, tanto en la escuela como en la familia, siendo estas dos figuras educativas las promotoras de que alumnos y alumnas sean educados de manera cívica y social.

En cuanto a la familia, es el principal motor en la educación en valores ciudadanos. Desde que el niño o niña nace es educado en el seno familiar, ampliándose esta educación con la entrada en guarderías o colegios. Es por ello de vital importancia que los progenitores intervengan en las actividades de sus hijos/as prestándoles atención y ayudándoles en todo lo necesario.

Por otro lado, la escuela debe promover los valores que los alumnos y alumnas ya conocen, con el fin de afianzar conocimientos y resolver las dudas que puedan surgir sobre alguno de estos valores. El tutor o tutora, que actuará de guía en la construcción de los conocimientos, utilizará diferentes métodos siendo el juego un buen recurso para ello. Es por ello que en esta propuesta se hace hincapié y se desarrollan diferentes actividades que ayudan a comprender el significado de los distintos valores que se trabajan.

Siempre he pensado que una buena educación desde pequeños es imprescindible para la persona, inculcando valores, hábitos, respeto, algo fundamental para el aprendizaje integral del niño y la construcción de su personalidad.

En cuanto a las consideraciones, hay que explicar a los niños y niñas el significado teórico de cada valor, haciéndolo de forma sencilla con la utilización de cuentos, canciones, vídeos o poesías; con el fin de que resulte más llamativo y motive a los alumnos/as. Así mismo, conviene destacar que para que la puesta en práctica de este trabajo proporcione los resultados planteados y se logren los objetivos propuestos, es necesaria la total implicación del docente. Como consideración final, es importante llevar a cabo una evaluación del proceso para verificar la mejora de los conocimientos de los alumnos y alumnas y confirmar la capacidad de la metodología planteada.

Como conclusión de este trabajo, escoger el tema de esta propuesta me ha resultado gratificante porque he comprobado que la educación en valores ciudadanos se puede trabajar a través del juego. Además, es una metodología interesante en el ámbito educativo, sobre todo en Educación Infantil.

Desde el punto de vista como futura docente, el trabajo realizado ha sido muy enriquecedor, pudiéndolo haber sido más aún si se hubiera llevado a la práctica en algún colegio.

Lamentablemente, este hecho no fue posible debido a que la propuesta se desarrolla a lo largo de todo un curso escolar.

En definitiva, este trabajo me ha resultado satisfactorio dado que es un trabajo de abundante investigación y es diferente a los realizados hasta ahora porque tiene una fuerte carga de trabajo y una gran implicación y dedicación. Además me ha servido para progresar profesional y personalmente como futura educadora de Educación Infantil.

## 8. Lista de referencias y bibliografía

### LIBROS:

- Conde, J.L., y Viciano, V. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil en la Universidad de Granada. En J.A. Moreno (Ed.), *Aprendizaje a través del juego* (pp.67-97). Málaga, España: Ediciones Aljibe.
- Escámez, J., García, R., Pérez, C. y Llopis, A. (2007). *Cuaderno. El aprendizaje de los valores y actitudes. Teoría y Práctica*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Escámez, J. y Gil, R. (2002). *La educación de la ciudadanía*. Madrid: Editorial CCS.ICCE.
- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Centro de publicaciones del Ministerio de Educación Infantil.
- García, M.P., Venegas, A.M. y Venegas, F.M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: INNOVA.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Alonso, J.A. (2004). *La educación en valores en la institución escolar*. Barcelona: Plaza y Valdés.
- Martínez, L. y Tuts, M. (2004). *Educación en valores y ciudadanía. Propuesta y técnicas didácticas para la formación integral*. Madrid: LOS LIBROS DE LA CATARATA.
- Ponce de León, A y Alonso, R.A (2012). *La programación de aula en Educación Infantil paso a paso*. Madrid: Editorial CCS
- Cano González, R. (2013) *Orientación y tutoría con el alumnado y las familias*. Madrid: Biblioteca Nueva
- Loos, S. y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho. Expresar y descubrir a través del juego*. Madrid: NARCEA.
- Escudero, J. y Martínez, L. (2008). *Ochenta actividades para educar lúdicamente en valores y ciudadanía*. Madrid: LOS LIBROS DE LA CATARATA.

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: NARCEA.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Romero, V. (2008) El juego como un proceso de desarrollo en Barcelona. En Gómez, M. y Romero, V. (2008). *El juego infantil y su metodología* (pp.26-47). Barcelona: ALTAMAR.
- Céspedes, C. (1991) Acerca de la Pedagogía del Juego en Argentina. En Barrat, A. y Casal, E. (1991). *Del juego al deporte I. Actividades para nivel primaria* (pp.7-8). Argentina: Troquel.

#### ARTÍCULO DE REVISTA ONLINE:

- García, A. M. La importancia del juego y desarrollo en Educación Infantil. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- Bejerano, F. El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>

#### SITIOS WEBS:

- Palomero, J. E. (2009). *Aufod: El valor del juego en el desarrollo infantil*. Zaragoza; Universidad de Zaragoza. Recuperado el 28 de agosto de 2015 <http://aufop.blogspot.com.es/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html#>
- Fundación Televisiva (2001). *Fundación Televisiva: Valores ¡Ten el valor!* Recuperado el 28 de agosto de 2015 <http://www.fundaciontelevisa.org/valores/>
- Educando en igualdad (2014). *Educando en igualdad*. Recuperado el 28 de agosto de 2015 <http://www.educandoenigualdad.com/>
- Guía del niño.com (2004). *Juegos para entender el valor de libertad*. Recuperado el día 29 de agosto de 2015 <http://www.guiadelnino.com/educacion/juegos-para-educar-en-valores/juegos-para-entender-el-valor-de-la-libertad>

- Luz, S. (2009) *Mi sala amarilla. Un espacio dedicado a la Educación Infantil. Buscando la paz perfecta*. Recuperado el 29 de agosto de 2015.  
[http://salaamarilla2009.blogspot.com.ar/2010/01/buscando-la-paz\\_29.html](http://salaamarilla2009.blogspot.com.ar/2010/01/buscando-la-paz_29.html)
- Dibujitos animados (2010) *Canción de los Derechos del niño*. Recuperado el 30 de agosto de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=PsvtmnjGKEk>
- Pérez, M. A. (2008) *Los bloguitos. La responsabilidad*. Recuperado el 30 de agosto de 2015. <http://www.losbloguitos.com/2008/09/la-responsabilidad.html>
- Jurado, A. (2013) *Guía del niño.com. Cuentos para niños. El orejón*. Recuperado el 30 de agosto de 2015. <http://www.guiainfantil.com/1234/cuento-por-la-tolerancia-el-orejon.html>
- Sacristán, P.P. (2008) *Cuentos para dormir. Un encargo insignificante*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/un-encargo-insignificante>
- Luz, L. (2015) *Cuentos Infantiles Cortos. El gatito herido*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://www.cuentosinfantilescortos.net/cuento-infantil-el-gato-herido/#more-14472>
- Érase una vez (2014) *La verdadera justicia en español: Cuentos y película completa infantiles hermanos Grimm en español*. Recuperado el 31 de agosto de 2015.  
<https://www.youtube.com/watch?v=LKr0Nyfaxsk>
- AMEI cuentos animados (2012) *El viejo árbol. Cuento Infantil*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=dwJRKH4vKpc>
- Ariel quality (2006) *Conociendo la responsabilidad*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=UoNCagU8gtc>
- AMEI cuentos animados (2012) *Bajo la misma seta. Cuento infantil para educar en solidaridad*. Recuperado el 31 de agosto de 2015.  
<https://www.youtube.com/watch?v=o1FcvkBiCQk>
- Mis canciones infantiles (2012) *Cooperación solidaria - Canciones Infantiles Educativas*. Recuperado el 31 de agosto de 2015.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EdyuTInRQtY>
- Porta paz (2014) *Campaña para la Cultura para la Paz*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=4bJJb5XJfvw>

- Dsfcomputers11 (2009) *La dignidad para niños*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=rN\\_MrPn\\_918](https://www.youtube.com/watch?v=rN_MrPn_918)
- Blog-eeuu.com (2015) *Fiestas y tradiciones de Estados Unidos*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://blog-eeuu.com/todo-estados-unidos/estados-unidos/fiestas-y-tradiciones-estadounidenses>
- Riquelme, K. (2012) *Seis platos clásicos de Estados Unidos*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <https://www.sabrosia.com/2012/07/seis-platos-clasicos-de-estados-unidos/>
- Juegos Populares y Tradicionales (2009) *Juegos de América*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://juegospopularescafad.blogspot.com.es/2009/08/juegos-de-america.html>
- Todo sobre España (1996) *España: fiesta y tradiciones*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://www.red2000.com/spain/primer/1fest.html>
- Cedro, C. (2014) *10 platos típicos de España que debes probar en tu vida*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://www.skyscanner.es/noticias/10-platos-tipicos-de-espana-que-debes-probar-una-vez-en-la-vida>
- Oliver, P. (2004) *Bote botero. Juegos infantiles tradicionales*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/bote-botero-juegos-infantiles-tradicionales/>
- Anzures, M. (2001) *Fundación Televisiva. Cuento de la participación. Mini relato*. Recuperado el 31 de agosto de 2015. <http://www.fundaciontelevisa.org/valores/cuentos/cuento-de-participacion/>

# 9. Anexos

## Anexo 1: Calendario Escolar.

CALENDARIO ESCOLAR 2014-2015



## **Anexo 2: Cuento sobre la dignidad humana.**

### *La señora ardilla*

Había una vez una gran fiesta en el bosque, donde todos los animales celebraron el cumpleaños de la Señora Ardilla. Todos los amigos y amigas de la Señora Ardilla quisieron estar presentes en un día tan especial para su compañera.

Todos los animales querían inventarse juegos como subir al árbol más alto, pero a la Señora Ardilla se la ocurrió un gran juego.

Amiguitos y amiguitas juguemos a una carrera de sacos para ver quien llega más lejos. – dijo la Señora Ardilla.

Todos los amigos y las amigas de la Señora Ardilla se empezaron a reírse de ella, aun así ellos y ellas aceptaron la apuesta.

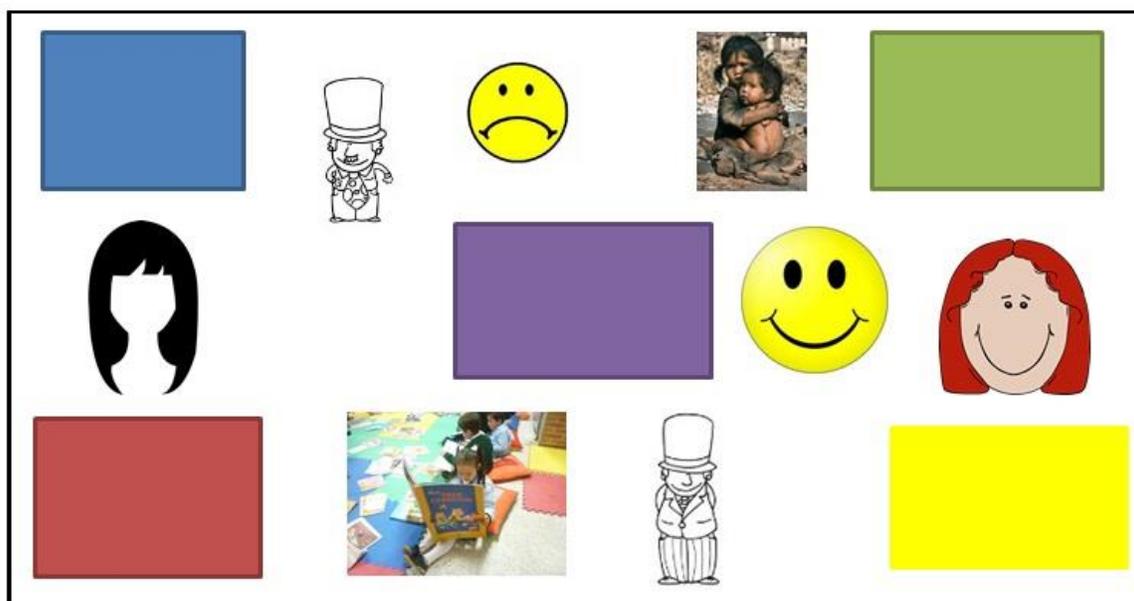
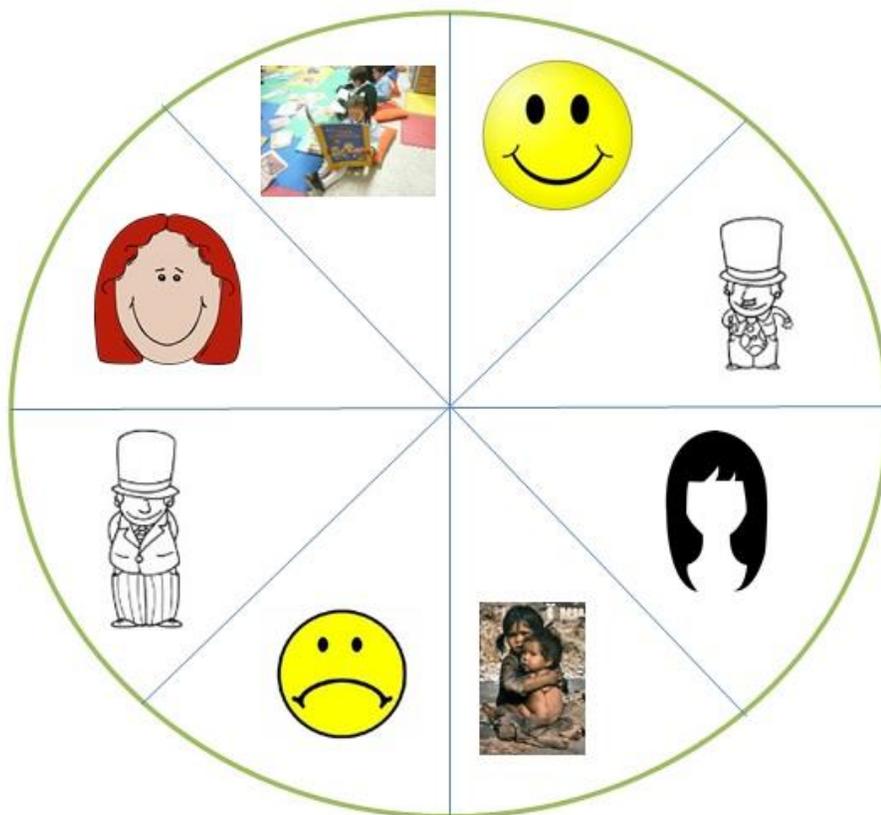
La carrera de sacos ha dado su comienzo, pero eran muchos los animales que competían con la Señora Ardilla, y la iban dejando atrás, porque muchos de ellos se cansaban o abandonaban la carrera.

Uno de los animales le pregunto a la Señora Ardilla ¿Cómo puede ser que nos hayas ganado a todos si cualquiera de nosotros es más ágil que tú?

La Señora Ardilla le respondió: simplemente al creerse mejores, fueron orgullosos y no escucharon mis palabras, yo le aposte quien llegaba más lejos, no quien era más ágil.

Cuando aprendan a escuchar aprenderán a mejorar al ser humano y a poseer dignidad a mí mismo.

Anexo 3: La Ruleta.



## **Anexo 4: Cuento de la libertad.**

### *El árbol sin color.*

Había una vez un árbol sin color. Todos sus tonos eran grises, blancos y negros. Tanto, que parecía salido de una de esas películas antiguas. Su falta de color le había hecho tan famoso, que los mejores brujos del mundo entero habían visitado su parque tratando de hechizarlo para devolverle los colores, pero ninguno lo había conseguido.

Entonces apareció Dulce, la brujita encantadora. Era una niña fascinante que andaba por todas partes pintando alegremente con su barita mágica. Mejor dicho, hacía como si moviera la barita, porque nunca movía su barita, y tampoco utilizaba hechizos mágicos; sólo iluminaba el aire con su dulzura, y de ahí decían que era encantadora. Por eso les hizo tanta gracia a todos que Dulce dijera que quería ayudar al árbol gris.

Al entrar al parque del árbol, la encantadora brujita comenzó a susurrarle a la oreja, al tiempo que movía su especial barita arriba y abajo sobre el árbol. Y sorprendiendo a todos, la piel del árbol comenzó a tomar los colores y tonos más vivos que un árbol pueda tener. Estuvo Dulce mucho tiempo murmurando al gran árbol y retocando todo su ser, que resultó bellísimo.

Todos quisieron saber cuál era el secreto de aquella brujita tan encantadora. Dulce explicó cómo su barita sólo servía para hechizar la vida real, que por eso no necesitaba usar hechizos, y que había podido hechizar al árbol con una única frase que susurró a su oído continuamente: "en sólo unos días volverás a ser libre, ya lo verás".

Y viendo la tristeza que causaba al árbol su encierro, y la alegría por su libertad, los responsables del parque finalmente lo llevaron al bosque y lo liberaron, donde nunca más perdió su color.

## **Anexo 5: Pintando la libertad**

Pinta que pinta la nena,

pinta y pinta sin parar.

Abre ventanas de estrellas,

pinta el cielo...

Pinta el mar....

Pinta niños que retozan,

pinta flores,

pinta luz,

conchitas y caracoles,

destellos

del agua azul.

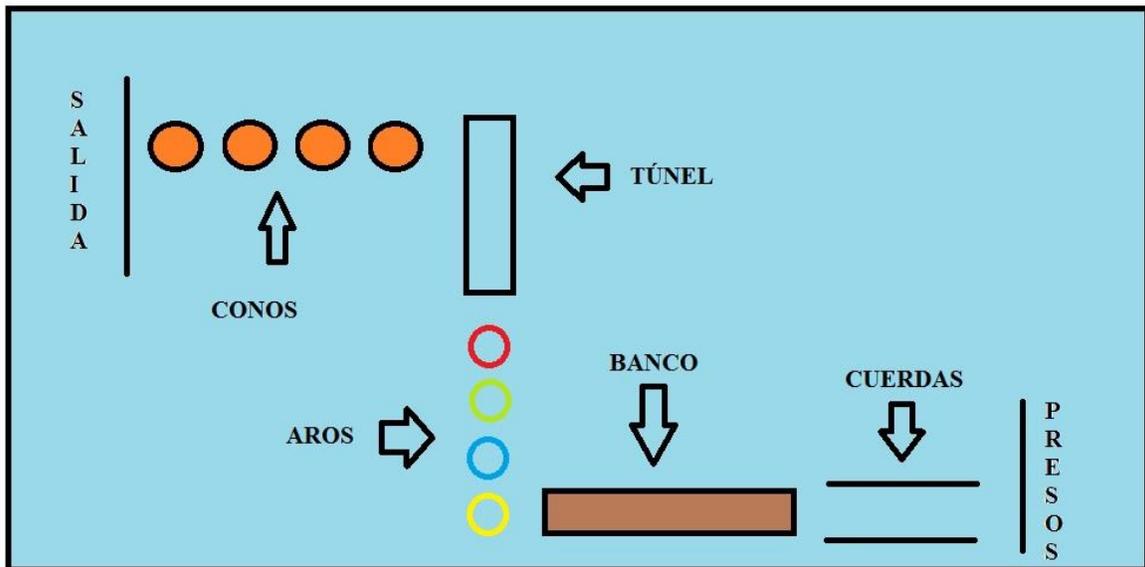
Pinta que pinta la niña

muy pronto terminará.

¿Qué está pintando mi nena?

¡Pinta, pues la libertad!

## Anexo 6: Rescatadores y presos.



## **Anexo 7: Cuento de la igualdad.**

### *Emily*

Había una vez una niña llamada Emily, procedía de África. Llego a un nuevo colegio donde se encontraban niños y niñas de diferentes países del mundo. Un cierto día se le acercó un niño chino llamado Lin era muy astuto y preguntaba con mucha frecuencia. Carlótica era panameña era muy buena y quería mucho a sus amigos y amigas.

Un día Mafalda, que era una niña odiosamente arrogante y no le gustaba compartir sus cosas con María porque era de color negro.

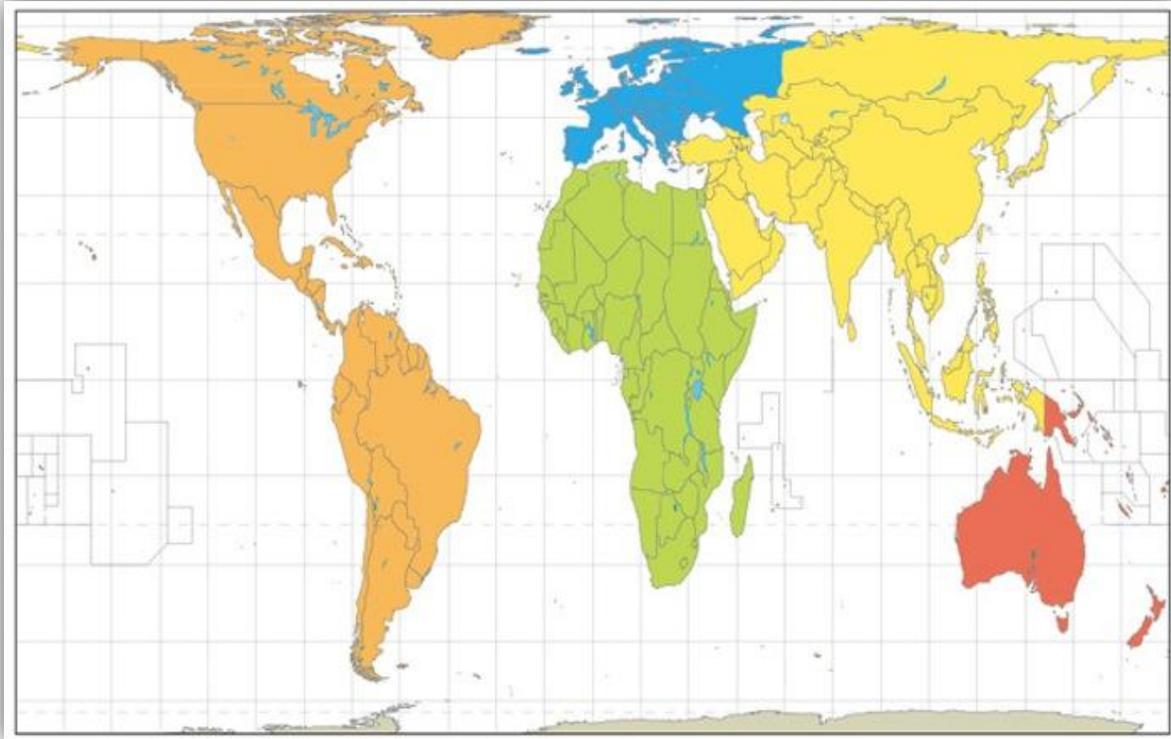
Al día siguiente, la maestra Ariel dio una clase sobre la importancia del valor de la igualdad, puesto que muchos decían que no eran iguales a su compañera María. La maestra Ariel les clarificó que todos somos iguales sin importar raza, color, estatus social por eso es importante que haya igualdad tanto en la escuela como en la familia.

Mafalda entendió lo imprescindible que era pasar tiempo con María, además se hicieron amigas inseparables.

**Anexo 8: Mamá y papá son iguales.**



## Anexo 9: América y Europa.



### América (Estados Unidos)

#### Costumbres:

- Año Nuevo.
- Año Nuevo Chino.
- 5 de Mayo.
- Día de la Raza.
- Día de la Independencia de Estados Unidos.
- San Patricio.
- Día de los Caídos.
- Día del Presidente.
- Halloween.
- Día de acción de Gracias.

- Viernes Negro.
- Labor Day.

### **Comida:**

- Pollo frito: Esta preparación es el plato casero favorito de los americanos. Incluso se sabe que era el preferido de los presidentes Theodore Roosevelt y Harry Truman. La gracia de este pollo es su corteza crujiente y su carne jugosa por dentro. Las recetas varían, pero para hacer un pollo realmente "crispy" y sabroso se recomienda dejarlo reposando en una marinada toda la noche y luego agregarle una mezcla de harina especiada, generalmente con pimienta negra y de cayena, antes de freírlo.

### **Juego:**

#### **Ajutatut. (Indios Inuit – Canadá, Estados Unidos).**

- Descripción: Los jugadores forman un círculo, de pie o de rodillas, y colocan una mano en su espalda. El objetivo del juego es que la pelota vaya pasando de un jugador al de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga al suelo. Lógicamente no está permitido agarrar la pelota en ningún momento. A veces los jugadores cuentan el número de vueltas que la pelota da antes de caer al suelo.
- Materiales: una pelota blanda.

#### **Europa (España).**

##### **Costumbres:**

- Corridas de Toros.
- San Fermín Pamplona.
- Feria de Abril.
- Semana Santa.
- El Rocío.
- Las Fallas de San José.

- La Tomatina.
- La Tamburrada.
- San Isidro.
- Carnaval de Santa Cruz de Tenerife, Sitges y Cádiz.

### **Comida:**

- **La reina de la comida tradicional: la tortilla de patatas.**

Se dice que el primer documento conocido que se refiere con exactitud a la tortilla de patatas proviene de 1817, y es de origen navarro. Sin embargo, mucho antes, las crónicas indias documentan que entorno al 1519 ya se conocía la tortilla de huevo en América y en Europa. Sea como fuese, lo cierto es que actualmente es uno de los platos que todos los españoles llevan en sus genes y puede degustarse en cualquiera de las ciudades del país, desde Sevilla a Barcelona o La Coruña.

### **Juego:**

- **“El bote”**: uno se queda y los demás se esconden, según vaya encontrando el bote estará en un sitio fijo deberá ir al bote y decir 1, 2, 3 y el nombre de la persona a la que ha visto, pero también vale salvar llegando al bote antes que la madre.

## **Anexo 10: Cuento de la justicia.**

### *La verdadera justicia.*

Hubo una vez un califa en Bagdad que deseaba sobre todas las cosas ser un soberano justo. Indagó entre los cortesanos y sus súbditos y todos aseguraron que no existía califa más justo que él.

-¿Se expresarán así por temor? -se preguntó el califa.

Entonces se dedicó a recorrer las ciudades disfrazado de pastor y jamás escuchó la menor murmuración contra él.

Y sucedió que también el califa de Ranchipur sentía los mismos temores y realizó las mismas averiguaciones, sin encontrar a nadie que criticase su justicia.

-Puede que me alaben por temor

-se dijo-. Tendré que indagar lejos de mi reino.

Quiso el destino que los lujosos carruajes de ambos califas fueran a encontrarse en un estrecho camino.

-¡Paso al califa de Bagdad! -pidió el visir de éste.

-Paso al califa de Ranchipur!-exigió el del segundo.

Como ninguno quisiera ceder, los visires de los dos soberanos trataron de encontrar una fórmula para salir del paso.

-Demos preferencia al de más edad -acordaron.

Pero los califas tenían los mismos años, igual amplitud de posesiones e idénticos ejércitos. Para zanjar la cuestión, el visir del califa de Bagdad preguntó al otro:

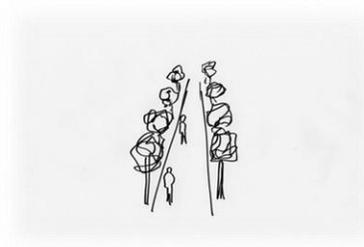
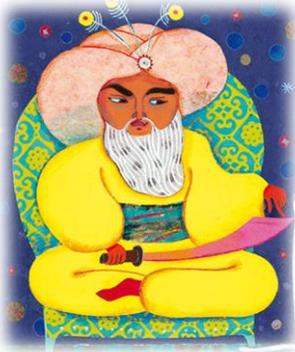
-¿Cómo es de justo tu amo?

-Con los buenos es bondadoso -replicó el visir de Ranchipur-, justo con los que aman la justicia e inflexible con los duros de corazón.

-Pues mi amo es suave con los inflexibles, bondadoso con los malos, con los injustos es justo, y con los buenos aún más bondadoso -replicó el otro visir.

Oyendo esto el califa de Ranchipur, ordenó a su cochero apartarse humilde-mente, porque el de Bagdad era más digno de cruzar el primero, especialmente por la lección que le había dado de lo que era la verdadera justicia

Anexo 11: Hacemos justicia.



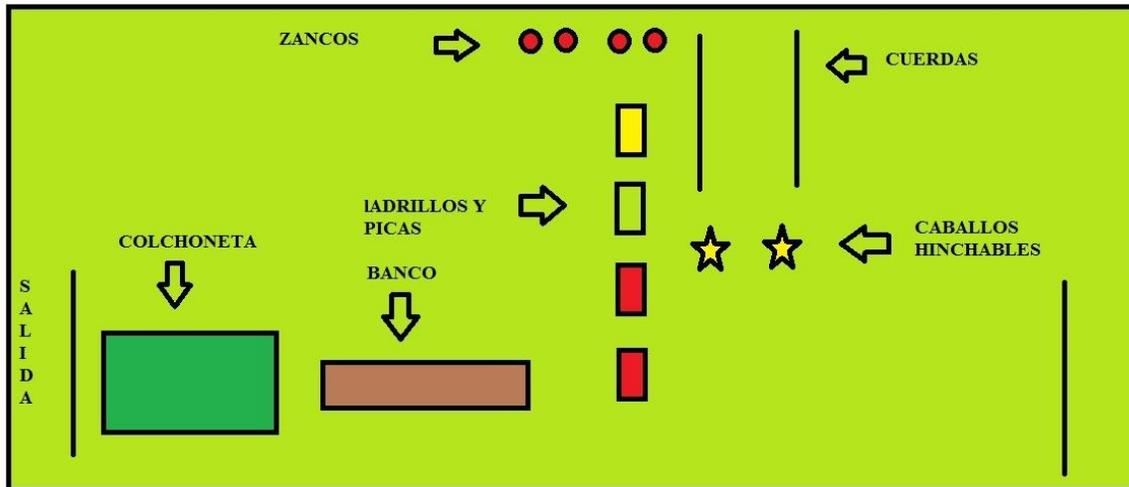
## **Anexo 12: Hacemos justicia.**



**Palabras justas:** compartir, decir la verdad, pedir disculpas, perdonar, pedir permiso, respetar las cosas de los demás, ser honesto, ser tolerante, aceptar diferencias, etc.

**Palabras injustas:** ser egoísta, mentir, dar excusas, guardar rencor, vengarse, coger cosas sin pedir permiso, echar la culpa a otros, ser interesados, que otros recojan mi desorden, etc.

### Anexo 13: Al ladrón.



**Anexo 14: Al ladrón.**

**POR SER UNA  
BUENA POLICIA**



**POR SER UN BUEN  
POLICIA**



## **Anexo 15: Cuento de la tolerancia.**

### *El orejón.*

Era su segundo día de clase. Henry se sentó en el primer pupitre del aula, al lado de la ventana, como le recomendó su mamá. La profesora entró en clase y les dijo "buenos días". Hoy vamos a estudiar algunos animales. Comenzaremos con el asno, ese animal tan útil a la humanidad, fuerte, de largas orejas, y...

- ¡Como Henry!, la interrumpió una voz que salía de atrás del salón.

Muchos niños comenzaron a reír ruidosamente y miraban a Henry.

- ¿Quién dijo eso?, preguntó la profesora, aunque sabía bien quién lo había dicho.

- Fue Quique, dijo una niña señalando a su lado a un pequeñín pecoso de cinco años.

- Niños, niños, dijo Mily con voz enérgica y poniendo cara de enojo. No deben burlarse de los demás. Eso no está bien y no lo voy a permitir en mi salón.

Todos guardaron silencio, pero se oía algunas risitas.

Un rato después una pelota de papel goleó la cabeza de Tomás. Al voltear no vio quien se la había lanzado y nuevamente algunos se reían de él. Decidió no hacer caso a las burlas y continuó mirando las láminas de animales que mostraba Mily. Estaba muy triste pero no lloró. En el recreo Henry abrió su lonchera y comenzó a comerse el delicioso bocadillo que su mamá le había preparado. Dos niños que estaban cerca le gritaron:

- Orejón, oye orejón, no comas tanto que va a salirte cola como un asno, y echaron a reír.

Otros niños a su alrededor lo miraron y tocando sus propias orejas, sonreían y murmuraban. Henry entendió por primera vez, que de verdad había nacido con sus orejas un poco más grandes. 'Como su abuelo Manuel', le había oído decir a su papá una vez.

De pronto se escucharon gritos desde el salón de música, del cual salía mucho humo. Henry se acercó y vio a varios niños encerrados sin poder salir, pues algún niño travieso había colocado un palo de escoba en los cerrojos.

A través de los vidrios se veían los rostros de los pequeños llorando, gritando y muy asustados. Dentro algo se estaba quemando y las llamas crecían.

Los profesores no se habían dado cuenta del peligro, y ninguno de los niños se atrevía a hacer nada. Henry, sin dudarlo un segundo, dejó su lonchera y corrió hacia la puerta del salón y a pesar del humo y del calor que salía, agarró la escoba que la trababa y la jaló con fuerza. Los niños salieron de prisa y todos se pusieron a salvo.

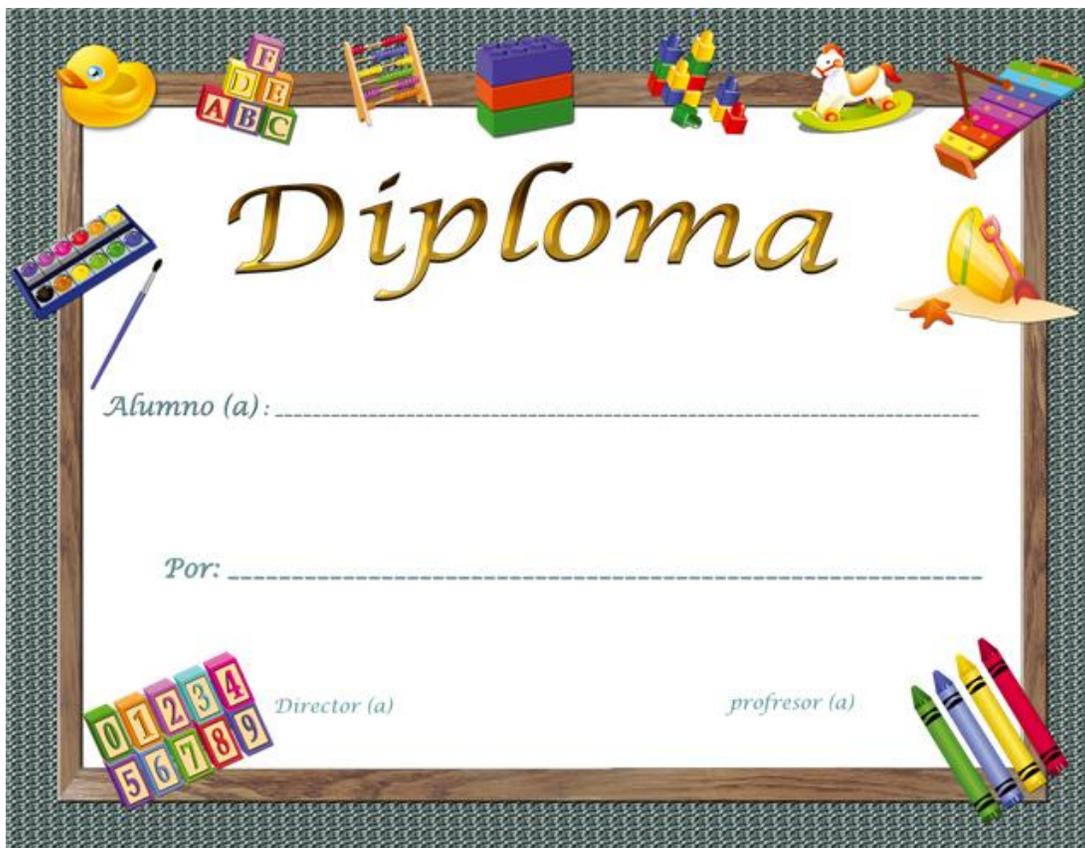
Henry se quedó como un héroe. Todos elogiaron su valor. Los niños que se habían burlado de él estaban apenados.

En casa, Henry contó todo lo sucedido a su familia, por lo que todos estaban orgullosos de él. Al día siguiente, ningún niño se burló de Henry. Habían entendido que los defectos físicos eran sólo aparentes, pero en cambio el valor de Henry al salvar a sus compañeros era más valioso y digno de admirar.

## **Anexo 16: Seamos personas tolerantes.**

- Todos nos respetamos.
- Olvidamos que es de otro país y nos acercamos más.
- Les damos otra oportunidad si han hecho algo mal.
- Evitamos toda clase de violencia.
- Recordamos que todos somos humanos seamos del país que seamos.
- Apoyamos a nuestro compañero y no nos reímos de él.
- Nos perdonamos si hemos hecho daño a los demás.
- Conocemos bien a nuestros compañeros antes de juzgarlos por su aspecto.
- Iremos con los que necesitan compañía.
- Admitir que puedo equivocarme

Anexo 17: Tolerantes con los demás.



## **Anexo 18: Cuento de la paz.**

### *Buscando la paz.*

Había una vez un rey que ofreció un gran premio a aquel artista que pudiera captar en una pintura la paz perfecta. Muchos artistas lo intentaron. El rey observó y admiró todas las pinturas, pero solamente hubo dos que a él realmente le gustaron y tuvo que escoger entre ellas.

La primera era un lago muy tranquilo. Este lago era un espejo perfecto donde se reflejaban unas placidas montañas que lo rodeaban. Sobre estas se encontraba un cielo muy azul con tenues nubes blancas. Todos quienes miraron esta pintura pensaron que esta reflejaba la paz perfecta.

La segunda pintura también tenía montañas. Pero estas eran escabrosas y descubiertas. Sobre ellas había un cielo furioso del cual caía un impetuoso aguacero con rayos y truenos. Montaña abajo parecía retumbar un espumoso torrente de agua. Todo esto no se revelaba para nada pacífico.

Pero cuando el Rey observó cuidadosamente, vio tras la cascada un delicado arbusto creciendo en una grieta de la roca. En este arbusto se encontraba un nido. Allí, en medio del rugir de la violenta caída de agua, estaba sentado plácidamente un pajarito en su nido...

- ¿Paz perfecta...?

- ¿Cuál crees que fue la pintura ganadora?

El Rey escogió la segunda.

- ¿Sabes por qué?

Explicó el rey: "Paz no significa estar en un lugar sin ruidos, sin problemas, sin trabajo duro o sin dolor. Paz significa que a pesar de estar en medio de todas estas cosas permanezcamos calmados dentro de nuestro corazón. Este es el verdadero significado de la paz.

## Anexo 19: Jugamos a la paz.

### El Juego de la Oca por la paz

<b>SALIDA</b>					<b>TIRA OTRA VEZ</b>				<b>Avanza Cinco casillas</b>
									
	<b>PIERDES UN TURNO</b>		<b>Avanza a la meta</b>		<b>Retrocede tres casillas</b>				
									
		<b>Vuelve a la Salida</b>			<b>TIRA OTRA VEZ</b>			<b>2015</b>	<b>META</b>

## Anexo 20: Seamos detectives.

CERRARÉ LOS OJOS,  
CONTARÉ HASTA TRES.  
CUANDO LOS ABRA,  
¿QUÉ ENCONTRARÉ?  
UN CIELO CELESTE  
CON UN SOL BRILLANDO,  
JARDINES CON FLORES  
Y PÁJAROS VOLANDO.  
CERRARÉ LOS OJOS,  
CONTARÉ HASTA TRES.  
CUANDO LOS ABRA  
¿QUÉ ENCONTRARÉ?

PARQUES CON ÁRBOLES  
Y NIÑOS JUGANDO,  
CON GENTE PASEANDO.  
CERRARÉ LOS OJOS  
CONTARÉ HASTA TRES.  
CUANDO LOS ABRA  
¿QUÉ ENCONTRARÉ?  
PERSONAS DISTINTAS  
CONVIVIENDO EN PAZ,  
EN UN MUNDO LLENO  
DE AMOR Y AMISTAD.  
(VIVIANA LASOVER)

## **Anexo 21: Cuento de la solidaridad.**

### *El gato herido*

Una mañana Lucas paseaba su pequeño perro, de regreso a casa escuchó dentro unos matorrales un gatito maullando, se acercó con cuidado y lo observó.

– “Está lesionado, lo llevaré a casa para ayudarlo”. – Dijo Lucas.

Cuando el perro vio que le iba a curar empezó a ladrar, su amo lo acarició diciéndole que no se enfadara, que estuviera tranquilo, que necesitaba ayuda y él le cuidaría.

El perro se quedó quieto, al llegar a casa Lucas lavó la herida que tenía el gato y de inmediato lo llevó al veterinario. Éste lo examinó y ordenó emplearle una medicina.

El animal fue devuelto a casa de su protector para recibir el tratamiento, a los pocos días de estar con el perro éste empezó a distraerlo con sus juegos y se convirtieron en buenos amigos.

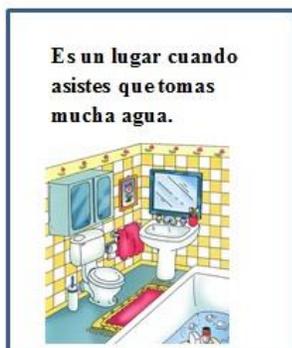
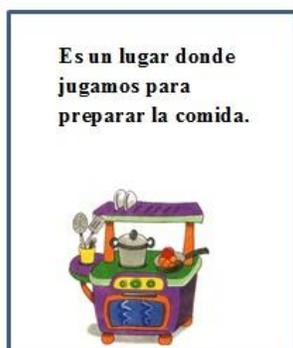
Cuando el gato se recuperó el joven pensó entregarlo a una vecina que lo quería tener, el amigo fiel al conocer la noticia entristeció y casi llorando preguntó a su amo porque quería regalar su amigo.

– “Él ha sido nuestra compañía últimamente, yo le he tomado cariño ¿Tu no? Yo pensé que te incomodaba su presencia, pero si no hay problema aquí se quedara con nosotros”. – Dijo el amo.

Desde entonces Lucas el perro y el gato salen todas las mañanas y las tardes causando admiración a los transeúntes por tan extraña amistad.

## Anexo 22: Vamos a ayudar a otros niños.

En la actividad de la búsqueda del tesoro, se realizarán cinco rutas para buscar el tesoro, esta ruta es un ejemplo de cómo serían las pistas que se encontrarían los alumnos.



## **Anexo 23: Cuento de la responsabilidad.**

### *Un encargo insignificante*

El día de los encargos era uno de los más esperados por todos los niños en clase. Se celebraba durante la primera semana del curso, y ese día cada niño y cada niña recibía un encargo del que debía hacerse responsable durante ese año. Como con todas las cosas, había encargos más o menos interesantes, y los niños se hacían ilusiones con recibir uno de los mejores. A la hora de repartirlos, la maestra tenía muy en cuenta quiénes habían sido los alumnos más responsables del año anterior, y éstos eran los que con más ilusión esperaban aquel día. Y entre ellos destacaba Rita, una niña amable y tranquila, que el año anterior había cumplido a la perfección cuanto la maestra le había encomendado. Todos sabían que era la favorita para recibir el gran encargo: cuidar del perro de la clase.

Pero aquel año, la sorpresa fue mayúscula. Cada uno recibió alguno de los encargos habituales, como preparar los libros o la radio para las clases, avisar de la hora, limpiar la pizarra o cuidar alguna de las mascotas. Pero el encargo de Rita fue muy diferente: una cajita con arena y una hormiga. Y aunque la profesora insistió muchísimo en que era una hormiga muy especial, Rita no dejó de sentirse desilusionada.

La mayoría de sus compañeros lo sintió mucho por ella, y le compadecían y comentaban con ella la injusticia de aquella asignación. Incluso su propio padre se enfadó muchísimo con la profesora, y animó a Rita a no hacer caso de la insignificante mascotilla en señal de protesta. Pero Rita, que quería mucho a su profesora, prefería mostrarle su error haciendo algo especial con aquel encargo tan poco interesante:

- Convertiré este pequeño encargo en algo grande -decía Rita.

Así que Rita investigó sobre su hormiga: aprendió sobre las distintas especies y estudió todo lo referente a su hábitat y costumbres, y adaptó su pequeña cajita para que fuera perfecta. Cuidaba con mimo toda la comida que le daba, y realmente la hormiga llegó a crecer bastante más de lo que ninguno hubiera esperado...

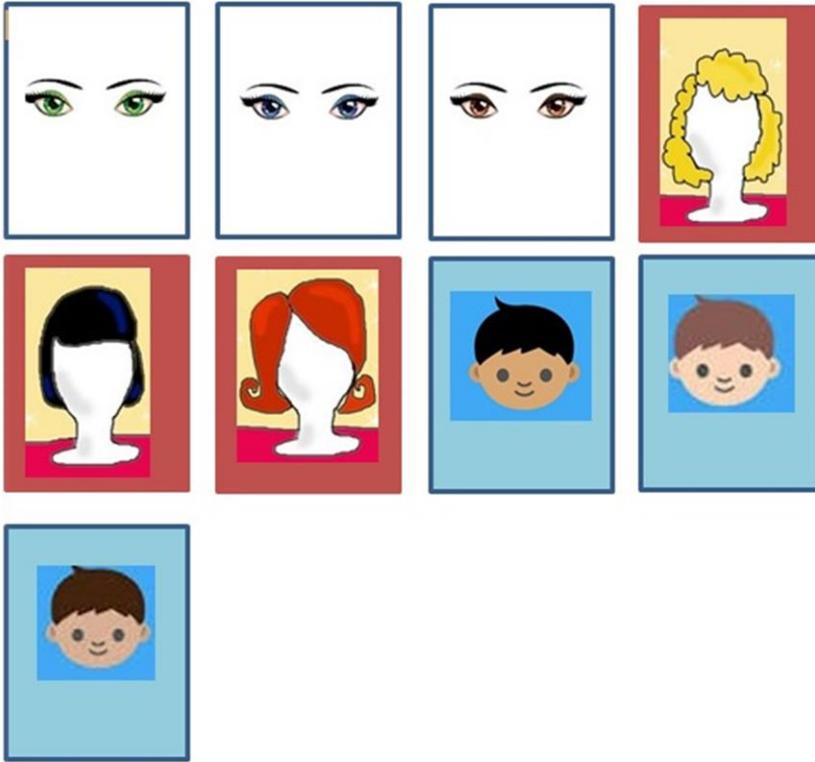
Un día de primavera, mientras estaban en el aula, se abrió la puerta y apareció un señor con aspecto de ser alguien importante. La profesora interrumpió la clase con gran alegría y dijo:

- Este es el doctor Martínez. Ha venido a contarnos una noticia estupenda ¿verdad?
- Efectivamente. Hoy se han publicado los resultados del concurso, y esta clase ha sido seleccionada para acompañarme este verano a un viaje por la selva tropical, donde investigaremos todo tipo de insectos. De entre todas las escuelas de la región, sin duda es aquí donde mejor habéis sabido cuidar la delicada hormiga gigante que se os encomendó. ¡Felicidades! ¡Seréis unos ayudantes estupendos!

Ese día todo fue fiesta y alegría en el colegio: todos felicitaban a la maestra por su idea de apuntarles al concurso, y a Rita por haber sido tan paciente y responsable. Muchos aprendieron que para recibir las tareas más importantes, hay que saber ser responsable con las más pequeñas, pero sin duda la que más disfrutó fue Rita, quien repetía para sus adentros "convertiré ese pequeño encargo en algo grande".

# Anexo 24: ¿Qué se ha perdido?

Características para descubrir quien ha robado el objeto:



Está en la primera pista, tienes que buscar en:



Una vez que has encontrado esta pista, dirígete a:



Hay que ir al:



Mira de frente y te encontraras con..., allí encontraras lo que buscas.



## **Anexo 25: ¿Qué camino escogemos?**

Silbando suave y contenta

hacia la escuela me voy

mi pito se oye tan lindo

parece el de un ruiseñor.

Hago siempre mis tareas

y realizo mi labor

teniendo mucho cuidado

de hacerlo con mucho amor.

La maestra siempre nos dice

cariñosa y con candor;

Carlita llega temprano.

¡Qué niña tan puntual soy!

Procurando seguir las normas

me siento mucho mejor.

Si mis padres visitan la escuela

su orgullo será mayor.

María A. Pérez Santiago

## **Anexo 26: Cuento de la participación.**

### *Mini relato*

Don Bernardo, un anciano agricultor de Campeche, ya no podía con las tareas del campo. Desde joven había sido labrador y se había agotado en largas jornadas sin descanso. Con el fruto de su trabajo apenas había logrado construir una casita, donde vivía con Lola, su mujer. En el último año había sembrado apenas algunos cultivos para el alimento cotidiano y sus tierras se veían secas y vacías. Sin embargo, ambos eran muy felices allí y amaban su pequeño mundo, veían el amanecer y el atardecer, cortaban flores silvestres, andaban despacito e iban a un pozo donde se filtraba el agua más pura y deliciosa del mundo. Una mañana vieron llegar a unos de a caballo. Al frente venía el poderoso cacique de la hacienda cercana que cada vez agrandaba más su propiedad. “¿Qué se le ofrece Don?” preguntó don Bernardo. El cacique le explicó: “Ya reporté al gobierno que su tierra está inútil y vengo a tomar posesión de ella. Ustedes los viejos ya no tienen nada que hacer.” “¡No es justo!” replicó el anciano. Cuando doña Lola quiso intervenir, el cacique la interrumpió: “Esto es cosa de hombres”.

Por la tarde él y su esposa fueron a ver al presidente municipal. Éste, que se había puesto de acuerdo con el cacique, confirmó la decisión. “Así es. Tienen dos días para dejar libre el terreno.” Cuando llegaron a casa, don Bernardo estaba llorando. “No te agüites, viejo” dijo su mujer, mientras acomodaba en la mesa de la cocina unos cigarrillos, un tarro de miel, un rollo de galletas, un plato con jícama picada y una jarra con agua de horchata. “¿A quién invitaste?”, preguntó don Bernardo. “Vámonos a dormir” le respondió ella.

Al día siguiente, cuando despertó, se asomó por la ventana para ver sus tierras por última vez antes de empacar. El terreno era ahora un vergel lleno de flores y árboles con fruta lista para cortar. Su esposa se acercó a la ventana y lo rodeó con su abrazo. “¡Ay vieja, necesito lentes!” comentó don Bernardo. “No mi amor, lo que estás viendo es la purita realidad”. “¿Y quién hizo todo esto?” preguntó. “Fueron los aluxes” respondió ella.

Doña Lola le explicó que los aluxes son miles de duendes indígenas que viven en la selva maya. Salen a jugar a la luz de la luna, chapotean en el agua y ríen con voz cantarina. Si

alguna persona los trata mal, le hacen la vida de cuadritos. Pero si los trata bien, le conceden sus deseos. Ellos habían sembrado la milpa de don Bernardo.

Cuando el cacique llegó a tomar posesión, supo que ya nada podía hacer; el plantío de don Bernardo era el más bonito de todos. Sin decir palabra regresó a la hacienda. Nunca encontró la paz, los traviesos aluxes no lo dejan dormir: noche tras noche tiran piedritas contra sus ventanas, saltan sobre las teclas del piano y le jalan las cobijas.

*Adaptación de un cuento original de Manuel Anzures incluido en el libro Suspira el viento (1914).*

## Anexo 27: Evaluación, escala de estimación.

Ítems	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca	Observaciones
Reconoce el valor de la dignidad humana.					
Colabora en juegos cooperativos respetando las normas establecidas.					
Demuestra el valor de libertad a través del juego.					
Identifica e interioriza el valor de libertad.					
Aplica las habilidades motrices: saltar, caminar, serpentear, reptar, tirar y rodar.					
Usa el lenguaje como medio de expresión.					
Conoce el valor de igualdad.					
Dramatiza actividades de representación.					
Comprueba que hombres y mujeres somos iguales.					
Diferencia cada continente.					

Contempla las diferentes culturas de cada continente: juegos, platos típicos y costumbres.					
Comprende el valor de justicia.					
Ejecuta seriaciones según el criterio establecido.					
Diferencia entre las palabras justas e injustas.					
Crea distintas expresiones artísticas.					
Reconoce el valor de tolerancia.					
Usa el valor de tolerancia.					
Identifica el valor de la paz.					
Observa su entorno más cercano: el aula.					
Ejecuta y plasma de un cuento.					
Demuestra y narra de un cuento.					
Interioriza el valor de solidaridad.					
Participa con los compañeros/as.					
Conoce el valor de responsabilidad.					
Reconoce el valor de participación.					

Los criterios de calificación que utilizaremos para evaluar a los niños y niñas en esta unidad didáctica va a ser mediante los siguientes iconos:

☺ ¡Buen trabajo! ¡Lo has logrado!

😊 ¡Lo haces bien, pero puedes hacerlo mucho trabajo!

☹ ¡Tienes que esforzarte más! ¡Tú puedes!