

TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO 2015/2016

HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIALES EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN INFANTIL



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Alumno/a:

ADRIÁN ROTAECHE ORTIZ

Tutor/a:

JUAN CARLOS ALÚTIZ COLORADO

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo poner en marcha ciertas herramientas pedagógicas basadas en el juego, con el fin de desarrollar en el aula de educación infantil determinadas competencias sociales, en este caso, la empatía, el trabajo grupal y la expresión y comprensión de emociones.

En la primera parte, se analiza la importancia que tiene el juego en el desarrollo evolutivo de un niño, en la etapa de educación infantil, así como, las características y tipos de juegos, con el fin de seleccionar los más adecuados para el desarrollo de los aspectos de la inteligencia socioemocional mencionados anteriormente.

En la segunda parte, se realiza una propuesta de intervención con diversos juegos a realizar por el alumnado, para que progresivamente vayan adquiriendo dichas competencias que serán evaluadas al finalizar la propuesta.

Palabras clave: Actividad lúdica, juego, competencias sociales, inteligencia emocional.

ABSTRACT

The main goal of this present Final Degree Project is to set in motion some pedagogical tools based on games, in order to develop social competences, such as, empathy, collaborative work and emotional expression and comprehension in infant education.

In the first part, we analyse the importance that games have got in the child's evolutive development, during infant education, as well as, the characteristics and types of games, in order to select the most suitable to develop the aspects of the social-emotional intelligence that we mentioned before.

In the second part, we set out an intervention with several games so that children, step by step, achieve the mentioned competences which will be evaluated at the end.

Keyword: Ludic activity, game, social competence, emotional intelligence.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	1
1.1. COMPETENCIAS DE GRADO	2
2. OBJETIVOS	3
2.1. OBJETIVO GENERAL	3
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
3.1. ACERCAMIENTO AL CONCEPTO DE JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA INFANCIA Y EL ENTORNO FAMILIAR	4
3.1.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA	5
3.1.2. IMPLICACIÓN DE LA FAMILIA EN LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTÍMULOS DE SOCIALIZACIÓN.....	6
3.2. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO Y SUS APLICACIONES PEDAGÓGICAS	7
3.2.1. ANTECEDENTES DE LA NATURALEZA DEL JUEGO	7
3.2.2. TEORÍAS PEDAGÓGICAS ACERCA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA	9
3.3. CARACTERÍSTICAS Y TIPOLOGÍAS DEL JUEGO APLICADAS A LA EDUCACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA SOCIOEMOCIONAL	10
3.3.1. VIRTUDES PEDAGÓGICAS DEL JUEGO CON FINES EDUCATIVOS	10
3.3.2. VARIABLES DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES	11
3.3.3. INTELIGENCIA SOCIOEMOCIONAL	15
3.4. DINÁMICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL	16
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	18

4.1. CONTEXTUALIZACIÓN	18
4.1.1. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO	19
4.1.1.1. PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO (PEC).....	19
4.1.1.2. METODOLOGÍA PEDAGÓGICA CONTEMPLADA EN EL PEC	20
4.1.2. EL PROFESORADO	23
4.1.3. EL AULA	23
4.1.4. ENTORNO FAMILIAR	24
4.1.5. LA UNIDAD DIDÁCTICA	25
4.2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	25
4.2.1. OBJETIVOS	25
4.2.2. DESARROLLO PEDAGÓGICO DE LAS COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES EN LA UNIDAD DIDÁCTICA	28
4.2.3. ACTIVIDADES	28
4.3. EVALUACIÓN	35
4.3.1. EVALUACIÓN DE LOGRO DE LOS SUJETOS DE INTERVENCIÓN	35
4.3.2. ANÁLISIS DE FIABILIDAD Y VALIDEZ	38
4.3.2.1. SOBRE ESTÍMULOS PEDAGÓGICOS BASADOS EN EL JUEGO	38
4.3.2.2. SOBRE INSTRUMENTOS DE MEDIDA COMO INDICADORES DE LOGRO ...	40
4.3.3. AUTOEVALUACIÓN	43
5. AGRADECIMIENTOS	44
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS	48

1. JUSTIFICACIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como objetivo poner en marcha ciertas herramientas pedagógicas que se basan directamente en el juego con el fin de desarrollar determinadas competencias sociales en el aula de educación infantil, en este caso el desarrollo de la empatía, del trabajo grupal y de la expresión y comprensión de emociones. Este objetivo será satisfecho a través de una propuesta de intervención en la que se diseñarán diversos juegos a realizar por el alumnado, para que progresivamente vayan adquiriendo dichas competencias que serán puestas en evaluación al finalizar la propuesta mencionada.

A través de la puesta en marcha de las herramientas pedagógicas basadas en el juego conseguiremos un óptimo y beneficioso resultado en el desarrollo de los niños, ya que el juego permite que las capacidades de los niños crezcan y se desarrollen. Además, influye de manera directa en el aprendizaje, ya que los niños pueden explorar, probar, buscar y descubrir el mundo por sí mismos, de manera que el aprendizaje realizado será significativo. Esto crea una gran ventaja ya que, si sus conocimientos previos se encuentran bien fijados y estructurados, los nuevos conocimientos quedarán grabados de una manera más eficaz y satisfactoria, estableciéndose una conexión entre ambos conocimientos (previos y nuevos) creando este nuevo y ventajoso aprendizaje significativo.

Además de los motivos mencionados previamente que justifican la importancia del juego, tanto dentro como fuera de las aulas, existen más ventajas que se irán explicando a lo largo del presente TFG, más exactamente en la fundamentación teórica. De esta manera se puede llegar a conocer la gran función que posee el juego en el desarrollo de los niños, sus resultados, los diversos tipos de juego que existen, las capacidades que desarrollan y las consecuencias que posee su puesta en práctica.

En última instancia, me impongo el objetivo de aportar tantas ideas como sean posibles para llegar a desarrollar las competencias sociales que deseo potenciar en mi alumnado a través de herramientas pedagógicas basadas en el juego que he ido adquiriendo gracias al estudio de este grado en Educación Infantil, y que me han permitido desarrollar en ambos Practicum. La propuesta de intervención que llevaré a cabo no sólo tendrá fines académicos para la elaboración de dicho TFG, sino que me será útil para mi propia experiencia personal, académica y profesional, permitiéndome descubrir nuevos resultados, experiencias e ideas de lo más útiles para mi futuro.

1.1. COMPETENCIAS DE GRADO

COMPETENCIAS GENERALES

A lo largo de los estudios realizados en la carrera y la realización del presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), he podido adquirir ciertas competencias de grado que me posibilitan optar al Título de Grado Maestro en Educación Infantil. Dichas competencias, generales, adquiridas son las siguientes:

- Conocimiento y comprensión de aspectos principales de terminología educativa relacionados con la actividad lúdica y las competencias sociales.
- La capacidad de crear objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación con el fin de lograr que los niños adquieran ciertas competencias sociales.
- Reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
- Recopilar y analizar los datos recogidos para reflexionar acerca de temas esenciales de índole social o ética.
- Mejorar las habilidades interpersonales del alumnado, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo.
- Desarrollar en los alumnos cierto grado de autonomía a través del desarrollo de las necesarias habilidades de aprendizaje.
- El desarrollo de un compromiso ético, defendiendo las ideas de integración, responsabilidad e igualdad en todos sus ámbitos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Además, he adquirido unas competencias específicas que también me otorgan el mencionado Título, y que aparecen organizadas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil:

- Promover en el alumnado aprendizajes relacionados con la no discriminación y la igualdad de oportunidades.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución de pacífica de conflictos.
- Valorar la importancia del trabajo en equipo.
- Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
- Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la

autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.

- Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
- Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
- Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Propuesta y aplicación de una propuesta de intervención educativa para el desarrollo de competencias de inteligencia socioemocional con dinámicas pedagógicas basadas en el juego.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dicho objetivo general será desglosado en tres objetivos específicos para el desarrollo y consecución de las tres competencias emocionales pertenecientes a la teoría de la inteligencia emocional de Goleman (1995):

- Desarrollo de competencias de empatía social como punto de partida de las relaciones sociales positivas para favorecer los comportamientos prosociales.
- Desarrollo de competencias para el trabajo en grupo (cooperativo) con el fin de desarrollar diferentes aspectos, como es la socialización, la capacidad de mantener relaciones y la construcción del conocimiento a través de un trabajo en equipo.

- Desarrollo de competencias para la expresión y comprensión de emociones, de las cuales dependen tanto nuestras acciones como decisiones.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. ACERCAMIENTO AL CONCEPTO DE JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA INFANCIA Y EL ENTORNO FAMILIAR

Tal y como argumentan Fátima Bejerano González (2009), Francisca Vanesa Pérez Lara (2011) y Marta Guzmán Escobar (2012), la utilización del juego en la etapa de educación infantil posee suma importancia ya que participa en el desarrollo físico, mental, afectivo y social del niño, además de permitirle conocer y aproximarse al mundo y ambiente que le rodea.

El juego en sí, hace que los niños experimenten diversas situaciones que les permite descubrir, simular, fantasear y crecer de manera global y armónica, estableciéndose cierta relación y desarrollo de los aspectos afectivos, cognitivos, sociales, lingüísticos y psicomotores del niño. Los infantes, gracias al desarrollo de dichos aspectos, son capaces de descubrir y conocer en un proceso progresivo, el medio que les rodea, el pensamiento y emociones, tanto suyas como las de los demás. Por estas razones, y por ser una actividad lúdica placentera, creativa y motivadora, el juego se trata de una actividad de gran importancia en la etapa de Educación Infantil.

Pero no sólo hay que tener en cuenta el aspecto lúdico del juego, sino también su valor educativo, ya que el principal objetivo que persigue el juego es el de educar, a través de la adquisición de diversos aprendizajes que puede construir en relación a las diferentes áreas de conocimiento y experiencia, sirviendo como un recurso metodológico de gran eficacia.

Además, Gerard Martínez (1998) defiende la importancia del juego como método para llegar a desarrollar ciertos aspectos sociales. Mientras que Catherine Garvey (1985), lo considera importante ya que permite a los niños conocerse a ellos mismos, a los demás y al entorno y mundo que le rodea.

En cuanto al papel que adoptan los adultos en la actividad lúdica es muy significativo, ya que el juego les permite observar y conocer más a fondo a los niños. Además, tanto la familia como los profesores, deben de desarrollar un papel activo en el proceso de aprendizaje de los niños, estimulándoles en este

campo para que su desarrollo sea de lo más óptimo.

3.1.1. Importancia del juego en la infancia

Fátima Bejerano González (2009), Marta Guzmán Escobar (2012) y Sebastián Méndez Errico (2009) argumentan que el juego es un elemento esencial e indispensable en el desarrollo y crecimiento del niño, y posee dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo, ya que no sólo divierte, sino que también favorece el desarrollo íntegro de las capacidades de los infantes, elaborando y creando nuevas estructuras de conocimiento. En rasgos generales se puede afirmar que el principal objetivo que persigue el juego es el de conectar al niño con la sociedad y el mundo que le rodea por medio de objetos y acciones que imitan en cierto modo la vida diaria de los adultos.

Para que este fin sea cubierto, se debe fomentar la práctica del juego en toda la etapa de Educación Infantil; además se debe trabajar en los hogares con el apoyo de las familias, complementando de esta manera su formación. A continuación, se especifican las dimensiones que el juego desarrolla en el niño:

- **DESARROLLO AFECTIVO-EMOCIONAL:** a través del juego el niño aprende a controlar sus intensas emociones, liberando y descargando tensiones; así, reduce dicha tensión que canaliza de manera interior y consigue manipularla. También le permite superar su etapa de egocentrismo (que se da entre el primer y segundo año de vida, disminuyendo según el niño va desarrollándose), de manera que va comprendiendo el punto de vista de los demás, compartiendo y respetando el turno de juego de sus iguales.

- **DESARROLLO COGNITIVO:** en el aspecto cognitivo, la acción del juego sobre los juguetes propicia la creación de nuevas estructuras mentales básicas, así como el juego simbólico, que favorece la capacidad de representación y desarrolla el pensamiento. Además, la actividad lúdica ayuda a la formación del lenguaje y favorece la comunicación, además de responder a distintos estímulos y nuevas experiencias que aparecen en el desarrollo de los juegos. Dichas ideas también son defendidas por Jerome Bruner (1988).

- **DESARROLLO PSICOMOTOR:** también existen otros tipos de juego en los que el niño desarrolla y trabaja la coordinación viso-motora, el desarrollo muscular (fino y grueso), la fuerza, el

equilibrio y la percepción entre otros aspectos, así como el desarrollo de los sentidos.

Además, en dichas actividades, aparte de conocer el nivel de desarrollo de diversos aspectos, se puede detectar si el menor posee algún tipo de problema o trastorno, manifestado a lo largo del desarrollo del juego.

• **DESARROLLO SOCIAL:** dicho desarrollo se relaciona de forma directa con el desarrollo afectivo, ya que el control de las emociones interfiere en las interacciones sociales. El desarrollo social se consigue básicamente entrando en contacto con sus iguales (gran ayuda del juego simbólico), ya que así va comprendiendo las normas sociales, e irá asimilando que no todos tienen las mismas opiniones que él y que cada uno posee sus propias cualidades siendo más consciente de los sentimientos y acciones de los demás; tratándose de una idea respaldada por Marjorie J. Kostelnik (2009).

Tal y como dicen las autoras del libro “La educación psicomotriz (3-8 años)” (2007), la indagación, la experimentación, la afectividad, el descubrimiento, la socialización, la comunicación, el diálogo, la socialización o los pensamientos, son unos de los pilares básicos que ayudan al crecimiento de la propia persona, en el aspecto personal, intelectual y psicomotor.

Y en cuanto a la argumentación realizada por Helen Bradford (2014), si se adoptan algunas estrategias existentes de observación, se puede sacar información acerca de todas las dimensiones mencionadas anteriormente.

3.1.2. Implicación de la familia en la actividad lúdica como estímulos de socialización

Tal y como menciona el profesor Cristian Muñoz Valenzuela (2011), el juego en familia crea vínculos y relaciones entre sus miembros, ya que favorece el afecto, la comunicación y la complicidad entre sus integrantes, además de expresar sentimientos y emociones a nivel personal. También es una buena manera de transmitir y comunicar los valores y normas de conductas que la familia considere necesario enseñar a los menores. Dicha idea también es defendida por los autores del libro “Manual de desarrollo integral de la infancia” (2008), que defienden el importante papel activo que poseen las madres y padres en el desarrollo y adquisición de las habilidades de los niños.

Hay diversos inconvenientes que hacen que estos lazos familiares no sean tan fuertes ni próximos, como es la distancia, los descuidos o la nueva tecnología, pero uno de los peores, que en la actualidad

está a la orden del día, es la falta de tiempo, que influye de manera directa en la convivencia familiar, debido a las largas jornadas laborales que los padres soportan. Por ello, se deben buscar diversas estrategias para conseguir hacer un hueco en el que pasar tiempo con los niños, ya que genera diversos beneficios como son el forjamiento de la autoestima de los niños, el favorecer la comunicación y unión familiar, la construcción de una relación familiar sólida o la reducción de las probabilidades de que aparezcan problemas en la adolescencia. Además, Jesper Juul (2008), defiende que la familia debe formar a sus hijos como personas que sepan hacer frente a los problemas futuros a través de ciertos principios básicos como son la responsabilidad, la integridad o la reciprocidad.

Según un estudio de la AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes) el 90% de los padres y el 81% de las madres dedican escaso tiempo a jugar con sus hijos. Son cifras que se deben reducir, y para concienciar a los padres, dicha asociación estableció diez principios en los que se explica el porqué de la importancia del juego en familia, entre los cuales se encuentran, la contribución a la seguridad del niño, el favorecer las habilidades sociales y emocionales, el desarrollo del control emocional o el promover la creatividad y el éxito escolar entre otras.

3.2. TEORÍAS SOBRE EL JUEGO Y SUS APLICACIONES PEDAGÓGICAS

A continuación, se pasará a estudiar el juego desde el punto de vista de diversos autores. De esta manera surgieron distintas teorías que estudiaron la actividad del juego tratando de explicar su naturaleza.

3.2.1. Antecedentes de la naturaleza del juego

Autores como H. Spencer (1855) defienden que el juego es un medio para liberar la energía sobrante. Considera que el juego existe como medio para quemar el exceso de energía que se acumula por la imposibilidad de los niños de practicar las actividades serias desarrolladas por los adultos.

Tal y como defiende Stanley Hall (1904), el juego tiene la finalidad de preparar a los niños para la vida adulta a través de una especie de recapitulación de la evolución humana. De esta manera se trabajan las actividades humanas en el mismo orden en el que aparecieron en la historia, viéndose reflejada la influencia de la teoría de la evolución de Darwin.

Para Karl Gross (1902), el juego consiste en una especie de preparación para los niños, para su futura vida adulta, a través de un "entrenamiento" que desarrolla las funciones y capacidades de las acciones propias de los adultos. De esta manera se puede considerar al juego como un aprendizaje para la vida, cuya naturaleza es biológica e intuitiva.

Freud (1905) considera el juego, sobre todo simbólico, como un medio para satisfacer y expresar libremente las necesidades de los niños, vinculando el juego con el instinto de placer. Además, considera que el juego es utilizado como un medio para expresar libremente aquellos impulsos sociales que no son bien vistos o aceptados por la sociedad.

Para Buytendijk (1935) el juego es la consecuencia de las características propias de la etapa infantil. El juego en esta etapa satisface el deseo de conseguir la autonomía personal de los niños, de querer ser como los demás e imitarlos, por lo que como consecuencia se produce una reiteración de la misma actividad.

Desde el punto de vista de Claparede (1934), la clave del juego es la ficción. El juego permite al niño desplegar y realizar su "yo", modelando de esta manera su personalidad. Además, en el juego el niño puede cumplir su deseo de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto, por lo que se refugia en el juego para cumplir sus deseos.

Para Bühler (1935) el juego es realizado por los niños simplemente por el placer que les genera realizar una actividad y ejercitar una función, sin importar de qué actividad se trate o la finalidad que persiga. El niño, a medida que crece, va pasando por diferentes clases de juegos, que favorecen su desarrollo, tanto intelectual, como cognoscitivo.

Bronfenbrenner (1979) en su teoría ecológica de los sistemas, defiende que el desarrollo del individuo se encuentra condicionado en su mayoría por los diversos ambientes que le rodea y en los que se desenvuelve. Estos niveles ambientales condicionan el juego, y toman al niño como personaje activo de un gran sistema recíproco en el que, si algo varía, también lo hará el resto del conjunto en cierta medida.

Y por último surgieron las teorías biológicas, formulada por Schiller (1795) y más tarde desarrollada por Spencer (como se ha visto anteriormente, en la teoría clásica de la energía sobrante). Como bien dijo H. Spencer, el juego es el medio por el cual liberamos la energía sobrante (teoría de la energía sobrante o superflua); pero a parte de ese punto de vista, también considera el juego como medio para

reponerse, ya que el cambio de actividad permite el descanso de ciertas partes fatigadas del sistema nervioso (teoría del descanso o recreo).

3.2.2. Teorías pedagógicas acerca de la actividad lúdica

Además de los antecedentes previamente mencionados existen diversas teorías pedagógicas que explican la actividad lúdica como es la de Jean Piaget (1961), que defiende que el juego es el reflejo de las estructuras cognitivas del niño y promueve la creación de nuevas estructuras, que permitirán al niño contemplar el mundo que le rodea de una manera más esquemática. De esta manera Piaget desarrolla una teoría del desarrollo por etapas, la cual propugna que las funciones cognitivas del niño irán progresando a medida que el niño va creciendo y pasando por los diferentes niveles de desarrollo (de manera discontinua).

En cambio, Vygotski (1966) considera el juego principalmente como una actividad social en la que el niño mantiene un contacto necesario con los demás. Considera importante que el niño coopere con otros niños con el fin de que consiga intercambiar diferentes roles complementarios al suyo propio. Con este aspecto social del juego, el niño puede conocerse mejor a sí mismo y a los demás, y crear situaciones imaginarias (juego simbólico) para llegar a resolver deseos que han quedado insatisfechos en el niño.

En esta teoría Vygotskyana cabe mencionar la ideología de G.H. Mead que defiende en su obra "Mind, Self and Society" (1934), donde pretende explicar la identidad, la identidad social y el comportamiento humano. Toca diversos e interesantes temas, entre ellos la diferenciación que establece entre el juego ("play") y el deporte ("game"), para identificar las diversas implicaciones de ambos en la formación de la personalidad del niño, y explicar el desarrollo de la orientación de las acciones.

Por una parte, en el desarrollo del "play", el niño utiliza sus propias reacciones a los estímulos que emplea para formar una personalidad (se envía una carta y la recibe, se detiene a sí mismo fingiendo ser un policía...), por lo que se trata de la forma más simple de ser otro para uno mismo, además las reglas no constituyen un objeto de reflexión para el niño, debido a la escasa o inexistente organización que posee.

En cambio, en el desarrollo del "game" (deporte organizado), se ve una gran diferencia en relación al "play", y es que el niño que participa en un deporte debe estar preparado para adoptar la actitud de todos los que en él interviene (como en un equipo de fútbol), y que esos diferentes papeles deben

tener una relación definida entre ellos. De esta manera surge un "otro", cuya actitud es la de toda la comunidad (grupo social organizado o el "otro generalizado") que proporciona al individuo su unidad de persona. Además, las diversas actitudes que debe asumir el niño (a partir de los 12 años aproximadamente) están ya organizadas, y esta organización es la que hace que su acción posea un control definido, por lo que las reglas constituyen ya una fuente de interés y placer para el niño.

3.3. CARACTERÍSTICAS Y TIPOLOGÍAS DEL JUEGO APLICADAS A LA EDUCACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA SOCIOEMOCIONAL

A continuación, se detallarán una serie de características que posee la actividad lúdica, así como una clasificación de los diferentes tipos de juego y cómo inciden éstos en el desarrollo de la inteligencia socioemocional.

3.3.1. Virtudes pedagógicas del juego con fines educativos

Teniendo en cuenta los puntos de vista de los Minyons Scouts y Guías de Cataluña (MEG) (2009), del artículo del blog "El juego infantil" de las alumnas del máster de Secundaria de Intervención de la UNEX (Cáceres) (2011), de Fátima Bejerano González (2009) y Francisca Vanesa Pérez Lara (2011), el juego, se trata de la principal actividad del niño en la que completa su adecuado desarrollo, y debe disponer de un tiempo y espacio aceptables, adaptados para todo tipo de edades y necesidades. Así mismo el juego posee una serie de características que describen su naturaleza y función, y son las siguientes:

- **El juego genera placer:** cualquier actividad que sea transformada en un juego, es para el niño una actividad atractiva que genera una gran fuente de motivación. Según Freud, el juego es una actividad placentera por el hecho de que los niños, en este campo, son capaces de satisfacer aquellos deseos insatisfechos e inconscientes. Paralelamente, Piaget y Vygotski, defienden que el juego es realizado por la simple satisfacción que les causa el cumplir sus deseos más inmediatos, o mismamente por cubrir aquellas necesidades que no han sido satisfechas en sus acciones.

- **El juego tiene lugar en una realidad ficticia:** en cuanto a este aspecto, Johan Huizinga (1938) defiende que la actividad lúdica no forma parte del mundo corriente. El desarrollo del juego tiene lugar en un mundo separado del ambiente cotidiano que puede absorber por completo, y en cualquier momento, al jugador que lo practica, escapando de la normalidad. En dicho espacio, la única meta que se persigue, son las propias acciones que lo forman, no los fines, tratándose de una actividad libre, lúdica y espontánea que pretende conseguir la propia realización del niño.
- **La actividad lúdica comienza con un impulso exploratorio:** los infantes siempre se sienten atraídos por lo desconocido y lo extraño, por lo que adoptan un comportamiento de investigación en el que intentan descubrir todo lo que tienen a su alcance. Dicha idea también se encuentra respaldada por J.R. Moyles (1998), ya que considera el juego como un método por el cual se explora y se aprende a partir de diversas situaciones y experiencias.
- **La mayoría de los juegos están delimitados por un principio y por un final:** en relación a esta característica, Huizinga (1938) mencionó que el juego en un momento comienza, y en otro acaba, por lo que su duración es limitada. Además, a lo largo del juego debe haber una participación activa por parte del niño, ya que es necesario que los niños y niñas formen parte de su propio aprendizaje, tomando el control de la actividad lúdica y siguiendo ciertas normas que serán establecidas dependiendo de ciertos factores como es la acción o el espacio.
- **El juego se considera un modo de interactuar con la realidad:** la actividad lúdica permite el desarrollo de las capacidades físicas y psíquicas del niño. Al ser una actividad que interactúa con la realidad, es observable desde fuera, y permite afirmar el yo del menor, así como extender su personalidad.

3.3.2. Variables de clasificación de los juegos infantiles

Los Minyons Scouts y Guías de Cataluña (MEG) (2009) argumentan que realizar una clasificación de las principales categorías de juegos puede ayudar a los adultos, tanto familia como profesores, a elaborar y seleccionar diversas propuestas y planificaciones de juego que pueden llevar a cabo con los menores.

Al existir diversas clasificaciones de juegos, y al tratarse de una actividad de lo más global, inevitablemente se encuentran juegos que pertenecen a más de una categoría. Dichas categorías se

dividen dependiendo del sitio en el que se juegue (interior o exterior), de los materiales empleados (con o sin material), de los participantes (por número, individuales o de grupo; por la relación, cooperativos o competitivos; por la participación de adultos, madre o ronda; y por la actitud, espectadores o juego paralelo) y del papel del adulto (dirigidos, libres o presenciados).

También se pueden clasificar de una manera general a través de los juegos tradicionales y los juegos de nuevas tecnologías, a través de las capacidades que desarrollan o la clasificación realizada por Jean Piaget, que se verán a continuación:

A. SEGÚN PIAGET

J. Piaget (1961) clasifica los diferentes tipos de juego teniendo en cuenta el proceso evolutivo de los niños, por lo que los va clasificando por las distintas edades por las que pasa el niño. Su clasificación consta de:

• Juegos de ejercitación

Dichos juegos se practican entre los 0 y 2 años, correspondiente al estadio sensorio-motor, en el que adquiere especial relevancia la propia acción, la manipulación, la observación (tanto de objetos como de personas), los movimientos y la ejercitación de los sentidos. Así mismo, tanto los adultos como los juguetes, deben estimular dichas acciones y movimientos, aumentando la curiosidad y capacidad de búsqueda del niño para que vayan desarrollando progresivamente la autonomía de desplazamiento y sus capacidades psicomotoras.

• Juegos simbólicos

Este tipo de juegos se desarrollan entre los 2 y 6/7 años, y pertenecen al estadio preoperacional, en el que se sigue trabajando el juego de ejercitación, pero con variaciones mucho más complejas.

Más adelante se desarrollará con más profundidad este tipo de juegos ya que son los que más interesa estudiar en el presente TFG.

• **Juegos de construcción**

Esta clase de juegos se llevan a cabo aproximadamente a partir del primer año de vida, dentro del estadio sensorio-motor, cuya manifestación es más sencilla. Es durante el estadio preoperacional (2 a 6/7 años) donde aumenta su dificultad, variando según los intereses lúdicos que los niños posean en los diferentes niveles de desarrollo.

Al igual que los juegos simbólicos, éstos serán estudiados con mayor detenimiento en un apartado posterior debido a su alta relevancia.

• **Juegos reglados**

Es en el estadio de las operaciones concretas (entre los 7 y 12 años) donde las reglas forman parte de la base de los juegos; aunque ya empiezan a aparecer de manera más sencilla, en el estadio preoperacional (4/5 años). Gracias a estos juegos el niño aprende a compartir y a mantener una serie de normas y reglas acordadas previamente al comienzo del juego. Además, le permite asimilar de forma voluntaria que las decisiones del grupo se anteponen sobre las individuales.

B. SEGÚN LAS CAPACIDADES QUE DESARROLLA

• **Juegos cognitivos**

Son aquellas actividades lúdicas que favorecen y desarrollan el pensamiento, la creatividad y la abstracción. Además, permiten desarrollar ciertas capacidades como son la manipulación, el descubrimiento o la memoria. Según María del Carmen Chiscano (2012), los niños a la edad de cuatro años ya comienzan a hacerse preguntas internas, a formar un pensamiento más lógico, a realizar clasificaciones de elementos según sus tamaños y formas y a adquirir una mayor memoria visual, así como a manejar algo más el lenguaje, realizando preguntas más elaboradas, teniendo en su vocabulario alrededor de unas 1400 palabras sencillas.

• **Juegos psicomotores**

Son los juegos de conocimiento corporal, de movimiento o de discriminación sensorial en los que los niños pueden descubrir sus posibilidades corporales y ayudar al desarrollo de su propia identidad, así

como controlar sus movimientos y velocidad, y adquirir una mayor precisión en su motricidad fina, según María del Carmen Chiscano (2012). Así, gracias a estos juegos, el niño tiene la posibilidad de desarrollar su fuerza, su equilibrio, su percepción... Tal y como defiende la Dra. Pikler (2000), es importante que el niño tenga una amplia libertad para moverse a través de una cómoda vestimenta, un espacio considerable y la ausencia de unas determinadas directrices dadas por el adulto, ya que el desarrollo motor surge de manera espontánea en el niño mediante su actividad autónoma.

- **Juegos afectivos**

Son una gran ayuda para que los niños expresen sus emociones a través de los juegos dramáticos o de rol, generando placer, alegría o creatividad mientras liberan y descargan tensiones. Además, se considera una actividad de juego espontáneo cuyas reglas son mínimas. Suele aparecer al acabar la Educación Infantil y al empezar la Educación Primaria, e intervienen tanto la expresión musical, como la corporal, la oral y la plástica. Según María del Carmen Chiscano (2012), les gusta que los adultos les digan cosas positivas y que reconozcan sus logros, pero aún no son capaces de reconocer sus propios errores cometidos.

- **Juegos sociales**

Este tipo de juegos facilitan las relaciones y la socialización, ya que se entra en contacto con iguales, aprendiendo normas de comportamiento sociales. Son por ejemplo los juegos de reglas, los juegos cooperativos... Gracias a estos juegos, los niños con aproximadamente cuatro años, ya son capaces de cooperar en grupo y jugar con sus iguales siguiendo unas determinadas normas o reglas de juego que van cambiando a su gusto, tal y como defiende María del Carmen Chiscano (2012).

C. JUEGOS TRADICIONALES VS. JUEGOS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

Los juegos tradicionales son aquellos que se han ido transmitiendo de generación en generación, representando las características especiales de cada zona, por lo que pueden presentarse ciertas variaciones en el desarrollo. Estos juegos tradicionales permiten al niño conocer y aceptar las normas, comunicarse con sus iguales y descubrir mejor el entorno y ambiente que le rodea, a diferencia de los actuales juegos de nuevas tecnologías, que como Francisco Javier (2009) comenta, han modificado la manera de vivir tanto la infancia como la adolescencia de hoy en día, adquiriendo comportamientos y dedicando el tiempo en actividades muy diferentes que antes no eran pensables.

3.3.3. Inteligencia socioemocional

Según Daniel Goleman (1996: p55), la inteligencia emocional constituye: "*Una aptitud maestra, una facultad que influye profundamente sobre todas nuestras otras facultades ya sea favoreciéndolas o dificultándolas*".

El equipo de profesionales del Centro Terapéutico Infantil y Familiar de "Integra-t" (1998) destacan la importancia del desarrollo y trabajo de esta inteligencia emocional en los menores, tanto en casa como en la escuela, ya que les ayuda en su proceso de conseguir una personalidad más madura y equilibrada. Además, se ha demostrado que los niños con capacidades en este campo de la IE son más felices, confiados y con mayor probabilidad de tener éxito en la escuela, siendo la base para que en un futuro sean adultos responsables y atentos, con mayor éxito en su vida laboral, personal y afectiva. Apoyando esta idea, Rafael Bisquerra (2013), defiende que dicha IE contribuye a una mejora en las relaciones interpersonales, una reducción de la conflictividad y un óptimo bienestar y rendimiento académico.

Además, tal y como defiende Begoña Ruiz Vázquez (2009), el desarrollo de esta IE en los colegios conlleva un proceso muy lento, ya que actualmente es extraño encontrar en las aulas metodologías que se centren en dicho aspecto. Por esta razón las escuelas deben hacer más hincapié en este campo, desarrollando en los niños las diversas dimensiones y componentes que integran la IE. Estos componentes se pueden clasificar en dos campos, la inteligencia intrapersonal (autoconciencia emocional, autorregulación y motivación) y la inteligencia interpersonal (empatía y habilidades sociales).

A continuación, se pasará a realizar un análisis más profundo de dichos componentes según Daniel Goleman (1996):

- **AUTOCONCIENCIA EMOCIONAL:** tiene por objetivo el conocimiento de nuestras emociones y sentimientos y cómo influyen en nuestra persona.
- **AUTORREGULACIÓN:** consiste en conocer tal punto nuestras sensaciones y emociones que sepamos llegar a controlarlas.
- **AUTOMOTIVACIÓN:** trata de dirigir las emociones hacia fines y metas, con el fin de crear cierta motivación, sin dar importancia a los problemas que puedan aparecer durante el camino. De esta

forma se tiene que adoptar un comportamiento positivo y optimista.

- **EMPATÍA:** consiste en saber identificar los sentimientos de los demás a través de la expresión de los signos no verbales que llevan a cabo, de esta manera uno se puede poner en el lugar del otro. Al fin y al cabo, es una forma de comprender e identificar a las personas que los expresan.
- **HABILIDADES SOCIALES:** es una de las claves de la IE, ya que permite a la persona comunicarse y relacionarse tanto con aquellas personas cercanas que resultan agradables, como con aquellos que no nos transmiten suficiente confianza. Además, tiene diversas utilidades como la de negociar, persuadir, cooperar o trabajar en grupo.

3.4. DINÁMICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL

En última instancia, se pasa a estudiar la actividad lúdica desarrollada en el ámbito educativo. Los *Minyons Scouts y Guías de Cataluña (MEG)* (2009) defienden que, para desarrollar el juego en las aulas, se deben tener en cuenta, antes de nada, las necesidades específicas que posee cada alumno, para poder trabajar con mayor organización y control sobre la clase, además de conseguir un aprendizaje óptimo.

A la hora de diseñar las actividades que se van a realizar, hay que tener en cuenta que deben ser de lo más interesantes y motivantes para los niños, adaptándose a todos los tiempos, espacios y recursos con el fin de que todos los niños y niñas puedan jugar, sin discriminar ni apartar a ningún menor de la actividad lúdica. Además, si el desarrollo de dichas actividades se realiza en espacios al aire libre será mucho mejor, teniendo la oportunidad de dejar volar su imaginación sin ningún límite ni barrera. También es conveniente distribuir los juegos en diferentes días y sesiones para no agotar fácilmente su realización, intentando que los materiales y objetos utilizados sean de lo más variados y alternativos posible.

Toda actividad lúdica debe hacer sentir en el niño una sensación de importancia, donde sienta que su papel posee una importante función, aportando al juego un carácter positivo, evitando los comentarios negativos a los menores, ya que estos disminuyen su motivación y autoestima. Además, se deben orientar las actividades hacia el desarrollo de una actitud positiva ante el aprendizaje, una actitud motivadora que hará que su futuro educativo sea de lo más óptimo.

A continuación, se pasará a desarrollar aquellas actividades lúdicas que están presentes en la edad protagonista de la posterior propuesta de intervención, que irá destinada a niños y niñas de aproximadamente cuatro años. Por ello, según J. Piaget (1961) los juegos simbólicos, los juegos de construcción y los juegos reglados (aunque éstos últimos de manera más sencilla) son aquellos que tienen lugar y son desarrollados a lo largo de dicha edad.

En primer lugar, **los juegos simbólicos** se desarrollan en el estadio preoperacional (2 a 6/7 años), en el que se sigue trabajando el juego de ejercitación, pero con variaciones mucho más complejas. Son los juegos que abren muchas más posibilidades y oportunidades educativas de socialización, y en su ejecución, el lenguaje más utilizado es el movimiento, ya que predominan y se antepone las acciones sobre el lenguaje verbal.

A lo largo del desarrollo de este tipo de juegos se pueden observar dos etapas:

1. En primer lugar, los infantes tienden a imitar y representar ciertas actividades de la vida diaria como si fueran reales (como por ejemplo comer, trabajar...)
2. Y más adelante, las imitan y representan con ayuda de objetos, personas o acontecimientos. Aquí es cuando los objetos adquieren una función simbólica y los niños recurren a ellos para usarlos en sus juegos a través de su gran imaginación, además de ir variando en función del juego que se desarrolle.

Si a lo largo de la práctica de estas actividades se observa con atención el proceso, se puede extraer una serie de datos e información como es el conocimiento social que los niños tienen dentro de sus experiencias, los roles de género que han adquirido los menores (característica bastante negativa, irrespetuosa y discriminatoria que falta el respeto a la dignidad de la persona), las habilidades sociales que los menores poseen a la hora de imitar diferentes roles, el vocabulario que utilizan y el aspecto más creativo que se pone en marcha a la hora de adjudicar la función simbólica a los diferentes objetos.

En definitiva, la presencia del juego simbólico en la infancia es muy importante ya que permite al niño experimentar otras vidas, adquirir diversos roles, transformarse, crear diferentes realidades, y de esta forma conocer que existen diversas maneras de pensar y sentir a la propia, tal y como defiende Ángeles Ruiz de Velasco (2011).

En cuanto a los **juegos de construcción**, se llevan a cabo aproximadamente a partir del primer año de vida, dentro del estadio sensorio-motor, cuya manifestación es más sencilla. Es durante el estadio

preoperacional (2 a 6/7 años) donde aumenta su dificultad, variando según los intereses lúdicos que los niños posean en los diferentes niveles de desarrollo. Son aquellos juegos en los que los niños crean diversas construcciones, mediante diferentes piezas, entre ellas geométricas, en los que se juega de manera simbólica. Según Patricia Sarle y Ricardo Rosas (2007), los juegos de construcción poseen alta relevancia ya que posibilitan una fácil interrelación entre los aspectos característicos del juego y los característicos de la enseñanza escolar.

Y, por último, es en el estadio de las operaciones concretas (entre los 7 y 12 años) donde las reglas forman parte de la base de los juegos; aunque ya empiezan a aparecer, de manera más sencilla, en el estadio preoperacional (4/5 años). Gracias a estos **juegos reglados** el niño aprende a compartir y a mantener una serie de normas y reglas acordadas previamente al comienzo del juego. Además, le permite asimilar de forma voluntaria que las decisiones del grupo se anteponen sobre las individuales.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Tal y como se ha visto en apartados anteriores, la Inteligencia Emocional (IE) es un aspecto muy importante a tener en cuenta en el aprendizaje de los niños ya que es un pilar fundamental en el desarrollo de su personalidad. Por esta razón es importante llevarla a cabo en las aulas, y con ayuda del juego, los efectos serán más beneficiosos y significativos para los menores.

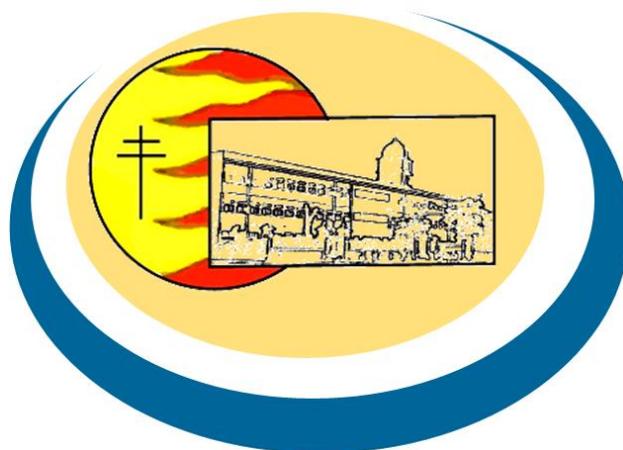
Así pues, la propuesta de intervención y la Unidad Didáctica desarrolladas a continuación se basan en estos principios, asegurando un aprendizaje óptimo de los correspondientes contenidos reflejados en el currículum de infantil, mientras que simultáneamente se desarrollan la empatía, el trabajo en grupo y la expresión y comprensión de las emociones de los alumnos mediante unas determinadas actividades lúdicas.

4.1. CONTEXTUALIZACIÓN

Antes de comenzar a profundizar en el tema, cabe realizar una visión general del contexto y ambiente en el que se va a llevar a cabo la propuesta, atendiendo a diferentes aspectos.

4.1.1. Características del centro

Para comenzar, cabe destacar que el colegio en el que se desarrollará la propuesta de intervención se trata de un **colegio** concertado de línea dos, en el que se imparte educación desde la etapa de infantil hasta bachillerato. Posee un horario de jornada continua y cuenta con numerosos servicios como el de comedor y actividades extraescolares.



Dicho centro se encuentra **situado** en un barrio algo periférico de Valladolid (centro-este), llamado Delicias, habitado por 27.538 residentes aproximadamente, de los cuales unos 2.088 es población inmigrante. En su mayoría se encuentran familias cuyo nivel sociocultural es medio-bajo. Esto se puede observar a la hora de encargar a los alumnos comprar determinados libros o que traigan ciertos materiales procedentes de casa para seguir el correcto desarrollo de las clases.

4.1.1.1. Proyecto Educativo de Centro (PEC)

El centro donde se lleva a cabo la propuesta de intervención tiene un objetivo básico y amplio, que es el de educar, a través de un punto de vista religioso, para que todos los alumnos desarrollen de manera íntegra sus capacidades intelectuales y personales. Para ello, se rige por sus principales señas de identidad, y pretende ofrecer soluciones ante los nuevos retos que surgen hoy en día en una sociedad cambiante acompañando al alumno a lo largo de su proceso de desarrollo con la ayuda y la colaboración de las familias, aprovechando el día a día para ir educando a los niños tanto en el aspecto personal, como en el aspecto profesional, e ir mejorando de manera progresiva el entorno que los rodea, generando un sentido crítico en los alumnos a través de un desarrollo progresivo de personas críticas, a la par que se respeta la realidad social, cultural y científica.

Para la consecución de dicho objetivo, el centro dispone de unos valores que forman su perfil, tratándose de su amplia oferta de actividades (tanto complementarias como extraescolares), de su gran equipo de profesionales cualificados que se encuentran muy comprometidos con el objetivo del centro, siendo cercanos tanto a los alumnos como a las correspondientes familias y comportándose siempre con responsabilidad. Además, hay un gran compromiso con el medioambiente y un alto nivel tanto en el aprendizaje de idiomas, como en el uso de nuevas tecnologías.

Además, poseen una buena interrelación familia-centro con el fin de evitar situaciones que podrían producir inseguridad en los niños y niñas e incluso retrasar su desarrollo. Es muy importante que los padres estén incluidos en los procesos de educativos de sus hijos y en la convivencia que llevan día a día en el colegio ya que influirán en su éxito escolar. Es necesario, en algunas ocasiones, incluir a los padres en las tareas de la escuela de sus hijos, para que estos estén inmersos en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Si hay implicación, participación y responsabilidad por parte de los distintos agentes educativos se podrá formar un mejor proyecto educativo del centro. En este caso, el centro cuenta con una buena relación con las familias, ya que se involucran de manera crucial en las actividades llevadas a cabo en el aula, realizando material para la decoración de los pasillos de infantil de manera voluntaria y participando de manera activa en el AMPAs.

4.1.1.2. Metodología pedagógica contemplada en el PEC

La actividad docente llevada a cabo en el aula se rige por una metodología llena de muchos aspectos a tener en cuenta, cada uno de ellos igual de importantes a la hora de llevar a cabo la práctica educativa. Para empezar, hay que destacar que se lleva a cabo una metodología activa, flexible y abierta, con el fin de conseguir un máximo desarrollo personal de los alumnos, adaptarse a los intereses y peculiaridades del alumnado, compensar las desigualdades sociales, responder a las necesidades de una sociedad plural, democrática, compleja y tecnificada y por último preparar al alumnado de la forma más adecuada para su inserción y participación social a través de una educación personalizada. Además, la metodología debe ser activa, ya que los niños tienen que participar en su propio aprendizaje, siendo el elemento central y activo de su educación, utilizando estrategias lúdicas en la mayoría de los casos. *"Aprendizaje activo, donde hay una cierta tendencia hacia las experiencias nuevas, donde se vive en el presente, se rinde mejor ante tareas emocionalmente intensas que implican desafíos con resultados inmediatos y se presentan dificultades en tareas de análisis, de resolución individual o que no sean protagonistas."* (Honey-Mumford, 1982).

Dicha metodología posee unos principios más específicos que de forma indirecta son esenciales para que la actividad docente sea realizada con éxito. Debe ser:

- Significativa, partir de los conocimientos y experiencias previas de los niños: es decir, aplicar el aprendizaje significativo de Ausubel (1963), que ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Tal y como añade Ausubel, los contenidos, para que sean significativos deben tener un sentido lógico, por su organización y estructuración, debe articularse con la estructura cognitiva del aprendiz y el aprendiz debe tener deseos de aprender.
- Creatividad: se potencia la capacidad de comprensión y expresión de manera creativa en las diferentes formas de comunicación (oral, escrita, lenguaje audiovisual, expresión plástica...)
- Socialización: hay que procurar la comunicación, el trabajo en equipo, y la interrelación entre los miembros del grupo para desarrollar actitudes de ayuda, colaboración y empatía. Dicha comunicación es muy importante, ya que gracias a ella se intercambian ideas, sentimientos, emociones, bienes, etc., tratándose de un fenómeno social para lograr una adecuada convivencia y saber cooperar.
- Medioambiente: se impulsa la concienciación del respeto del medio natural que nos rodea y su conservación futura; para conseguirlo se realizan bastantes actividades ligadas a dicho tema, como es la disposición en el centro de un huerto escolar o la excursión realizada a una granja escuela.
- Trabajar a través de los puntos de interés:
 - Letrilandia: se trata de un método bastante eficaz y sencillo a través del cual se pretende enseñar la lectoescritura de las vocales mediante personajes que reencarnan dichas vocales, canciones y cuentos, cada uno diferente para cada vocal. Antes de trabajar una vocal en concreto se reproduce su respectivo cuento y canción, y a continuación se comienza a trabajar su escritura y lectura. Dicho trabajo realizado en clase, se veía reforzado por los deberes que se les solía mandar para que elaboraran en sus respectivas casas, permitiéndoles adquirir mayor precisión y práctica en su escritura, así como en su lectura,

que precisaba de la ayuda de los padres. La tarea más frecuente era la de repasar las letras escritas en las hojas, tanto en mayúsculas como en minúsculas, y seguir escribiéndolas, pero sin un apoyo de puntos.

- Moli: se trata de un libro de fichas que permite a los niños trabajar los diferentes contenidos que se den en un determinado momento, ya sea la realización de círculos o la identificación de línea curvas y rectas. A parte de trabajar diversos aspectos, como es la motricidad fina en mayor medida, también se trabaja de manera transversal los contenidos que se dan en ese determinado momento, como pueden ser los animales al repasar las plumas de un búho (semicírculos), o los medios de transporte al repasar las ruedas de un autobús (círculos).
- Lógico-matemática: dicho libro permite a los niños realizar tanto sumas como seriaciones con figuras geométricas. Además, permite desarrollar en los niños de manera progresiva cierta orientación espacial.
- Inglés (Greenman and starter pupil's Book): a través de dicho libro los niños adquieren un amplio vocabulario y destreza del idioma, ya sea a través de fichas o de canciones en las que los niños son participes activos de su propio aprendizaje, ya que, si la canción trata las partes del cuerpo, pueden relacionar los conceptos ingleses con los movimientos realizados a través de la coreografía de las diferentes canciones. Además, dicho libro cuenta con una "mascota", tratándose de un peluche que representa al personaje que aparece en los vídeos introductorios del tema que se vaya a tratar, llamando en mayor medida la atención de los alumnos y sintiéndose más motivados por aprender.
- Religión católica: en dicho libro se pueden trabajar los contenidos relacionados con Jesús y su historia de manera sencilla y entretenida a través de fichas que persiguen diferentes objetivos como es el de colorear determinados elementos o resolver un laberinto que una a Jesús con su pueblo. En definitiva, en dichas clases se pretende dar a conocer la vida de Jesús de una manera lúdica, entretenida y sencilla, no sólo a través de las mencionadas fichas, sino a través de preguntas que hagan a los niños reflexionar y adquirir buenos valores que la sociedad de hoy en día necesita desarrollar.

• Trabajar por medio de las TICS: en el aula se cuenta con un ordenador, un proyector y una pizarra táctil. A través de dicho material se reproducen vídeos y música, en relación a los contenidos que se estén dando en ese momento para que los niños asimilen mejor y de forma más divertida los conocimientos dados. Además, sirve como soporte en la enseñanza de los contenidos a los profesores. Aunque parezca todo ventajas hay varios inconvenientes que los profesores deben afrontar. Se tienen

que adaptar a los rápidos cambios tecnológicos, dejando atrás el analfabetismo tecnológico, por lo que los maestros del siglo XXI no pueden tener los mismos roles que los del siglo XVIII, digámoslo así, ya que se tienen que formar y preparar para un uso de Internet como biblioteca, como canal de comunicación y como imprenta.

- Evaluación continua: como un proceso continuo que sirve como mejora de la acción educativa, evaluando tanto los conocimientos adquiridos a lo largo de las clases, como las habilidades motrices adquiridas en las clases de psicomotricidad.

Como se puede apreciar, los medios y principios para llegar a un aprendizaje eficiente son varios, pero todos igual de importantes para conseguir un alto rendimiento por parte de los alumnos y conseguir un alto porcentaje de éxito escolar.

4.1.2. El profesorado

Si revisamos el docente correspondiente a la etapa de Educación Infantil de este centro, se encuentra formado por seis maestros (cinco mujeres y un hombre) de edad media, y se puede decir en rasgos generales que es muy bueno, son unos verdaderos profesionales de la educación y eso es algo que lo demuestran día tras día, ya que utilizan métodos muy innovadores y útiles para el buen desarrollo de los alumnos. Además, saben transmitir todos los buenos valores que esta sociedad necesita, ya que son el futuro, y en las manos de estos docentes está el que los alumnos sean unas buenas personas y que se respeten los unos a los otros. Además, llevan a cabo diversas competencias como es el coordinar el proceso de evaluación de los alumnos, atender a las dificultades de aprendizaje de los alumnos, facilitar la integración de los alumnos en el grupo... y más competencias que por lo que se puede observar, llevan a la perfección, con el fin de conseguir una formación integral de los alumnos.

4.1.3. El aula

En cuanto al aula, cada tutor dispone de una propia, tratándose de su particular espacio de trabajo. Es importante describir el aula ya que se trata del lugar en el que se va a desempeñar la acción educativa, más exactamente la unidad didáctica que más tarde describiré de manera más detallada.



El aula donde se impartirá dicha unidad didáctica va a ser la de 2º de Educación Infantil A, formada por 23 **alumnos** de 4 años, de los cuales 12 son niños y 11 son niñas. Entre ellos se pueden diferenciar a dos alumnos de etnia gitana (cuyo absentismo escolar es elevado) y una alumna de origen oriental, aunque nacida en España. Se encuentran integrados en el aula, pero algunos de ellos han presentado algunas dificultades debido, bien al desconocimiento del idioma, bien a la falta de normas de comportamiento y disciplina en el ambiente familiar.

El grupo, en general, respecto al comportamiento y disciplina presenta algunas peculiaridades tales como que les cuesta mucho estar sentados y/o atentos ya que hablan demasiado y necesitan la presencia constante de un adulto. En general están bastante atentos a las explicaciones, y el comportamiento es aceptable.

4.1.4. Entorno familiar

En cuanto a las **familias** se puede decir que son familias nucleares, donde la mayoría cumple su rol de educadores, ya que se implican de forma activa en la escuela y en el proceso de aprendizaje de sus hijos, además de transmitirles buenos valores, actitudes y hábitos. En general poseen un nivel cultural medio/alto, lo que hace que los niños se vean estimulados, apoyados e interesados por la escuela.

Se trata de familias que colaboran de forma activa con el centro, participando tanto en las diferentes actividades que se les ofrece/propone, como en la elaboración del material decorativo que lucen las instalaciones de infantil. Además, también lo reflejan en las tareas que los alumnos llevan a sus respectivas casas, ya que normalmente vuelven con trabajo extra realizado en casa por voluntad propia.

Cualquier madre o padre que quiera ofrecer mayor ayuda y dedicación tanto al centro como a los

alumnos tiene la posibilidad de formar parte de la Asociación de Madres y Padres de Alumnos (AMPA) que posee dicho centro.

4.1.5. La unidad didáctica

La unidad didáctica, que será detallada más adelante, tendrá lugar al comienzo del tercer trimestre (la primera semana de mayo exactamente). Tras haber trabajado el tema de los animales en el segundo trimestre, se dará comienzo con el tema de los transportes, aprovechando de esta manera dicho cambio para trabajar la presente unidad. La unidad se centrará en impartir los conceptos de seis medios de transporte, además de conocer cuál es el terreno por el que circulan. Se considera un tema importante a trabajar ya que los niños tienen que tener un mínimo de conocimiento acerca de dicho tema. Además, se tratan unos contenidos interesantes para los niños, ya que se encuentran muy motivados por el conocimiento de dichos transportes, estando muy presentes a lo largo de su vida diaria

A lo largo de la unidad, se trabajarán a la par las competencias sociales de manera transversal, permitiendo a los alumnos conocer los diferentes transportes, mientras desarrollan la empatía, el trabajo grupal y la expresión y comprensión de emociones de manera transversal; dichas competencias forman parte de la inteligencia emocional que plantea Goleman (1995) que se divide en cinco componentes, de los cuales se desea trabajar la autoconciencia emocional (comprensión de las emociones), la empatía y las habilidades sociales (trabajo en grupo). Dichos contenidos serán trabajados a través del juego, ya que es una actividad natural de aprendizaje en la infancia dado su carácter creativo y globalizador.

4.2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.2.1. Objetivos

A través de la presente propuesta de intervención se busca el desarrollo de ciertas competencias sociales del alumnado a través de dinámicas pedagógicas basadas en el juego que serán detalladas más adelante.

Si se concreta y se va más allá, dichas competencias sociales que se desea desarrollar son la empatía, el trabajo grupal y la expresión y comprensión de emociones, competencias que forman parte de la

inteligencia emocional que plantea Goleman (1995) dividida en cinco componentes, de los cuales se desea trabajar la autoconciencia emocional (comprensión de las emociones), la empatía y las habilidades sociales (trabajo en grupo). Para la consecución de dichos objetivos se pasará a especificar los objetivos que forman cada una de las competencias anteriormente mencionadas:

Autoconciencia emocional

Dentro de esta competencia general se desglosan una serie de competencias específicas detalladas a continuación. Cada una de las competencias específicas serán medidas a través de unos indicadores de logro, para verificar si los alumnos han alcanzado los objetivos esperados. De esta manera, en rasgos generales, se pretende que los niños sean conscientes de las emociones que experimentan, comprendiéndolas y sabiendo cómo expresarlas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	INDICADORES DE LOGRO
Conocer los propios sentimientos para tener un concepto de uno mismo	Expresa sus opiniones y conocimientos
	Entiende el concepto de “emoción”
Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo	Conoce las expresiones correspondientes a la alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor
	Expresa de manera correcta dichas emociones
Comprender emociones escondidas en determinadas situaciones	Sabe distinguir las emociones de alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor que surgen en determinadas situaciones de la vida
	Sabe diferenciar las diferentes emociones

Figura 1: Competencias específicas e indicadores de logro de la autoconciencia emocional

Empatía

La empatía se trata de la segunda competencia general que se quiere desarrollar en los alumnos a través de la propuesta de intervención, para ello, se vuelve a desglosar en unas competencias específicas que serán medidas a través de unos determinados indicadores de logro. Esta vez, se pretende que los niños desarrollen un conocimiento de las emociones más allá de las suyas, permitiéndoles comprender cómo se sienten los demás y que se pongan en su lugar.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	INDICADORES DE LOGRO
Comprender los sentimientos, emociones y conductas de los demás	Identifica claramente las emociones
	Sabe reconocer las emociones y sentimientos de alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor en los demás
Conseguir ponerse en el lugar del otro	Sabe distinguir las emociones que afloran en diversas situaciones
	Logra saber qué emociones experimentan otras personas dependiendo de la situación que estén viviendo
Entender que cada uno es diferente y posee sus propios puntos de vista	Respeto las opiniones de los demás
	Se comporta de forma paciente

Figura 2: Competencias específicas e indicadores de logro de la empatía

Habilidades sociales

Las habilidades sociales es la tercera competencia social general que se quiere trabajar, más concretamente el trabajo grupal. Para hacer un seguimiento en el aula de cómo trabajan de manera grupal los alumnos, se redactarán unas competencias específicas que los alumnos deberán de superar seguidas de unos indicadores de logro que permitirán realizar un seguimiento más específico aún. Se pretende que los niños sean capaces de trabajar en grupo de manera óptima, eficaz y satisfactoria, mejorando su nivel de desarrollo en las habilidades sociales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	INDICADORES DE LOGRO
Colaborar y mantener relaciones con los compañeros	Ofrecer y pedir ayuda
	Aportar su ayuda para la óptima consecución de la actividad
Conseguir integrarse en el grupo	Participa en conversaciones y diálogos con los demás miembros
	Colabora con los demás compañeros respondiendo a estímulos de manera satisfactoria
Respetar los actos y decisiones de los demás	Respeto los turnos de palabra
	Respeto los actos de los demás en el desarrollo de la actividad

Figura 3: Competencias específicas e indicadores de logro de las habilidades sociales

4.2.2. Desarrollo pedagógico de las competencias socioemocionales en la unidad didáctica

Los contenidos expuestos anteriormente basados en las competencias socioemocionales van a ser desarrollados de manera transversal en una unidad didáctica en la que la enseñanza de los transportes va a ser el elemento central. De esta manera, a la par que se van a ir enseñando los diferentes medios de transporte, se van a ir trabajando también ciertas competencias socioemocionales pertenecientes a la teoría de la inteligencia emocional de Goleman (autoconciencia emocional, empatía y habilidades sociales) a través de unas sencillas y divertidas actividades que permitirán a los niños tanto realizar puzzles de manera conjunta, como escuchar un cuento en el que tendrán que participar. De esta manera se puede decir que se va a trabajar a través del juego, ya que es una actividad natural de aprendizaje en la infancia. En Educación Infantil es donde se da más importancia al juego, ya que se le considera una estrategia de enseñanza-aprendizaje dado su carácter creativo y globalizador. Además, el juego contribuye a todas las áreas del desarrollo, que tiene varias funciones, y son la funcional (involucra movimientos musculares repetitivos), constructivo (involucra el uso de objetos o materiales para hacer algo), simulación o imaginativo (involucra a personas o situaciones imaginarias) y formales (implica el cumplimiento de unas normas preestablecidas).

4.2.3. Actividades

PRIMERA ACTIVIDAD: PRESENTACIÓN

"¿QUÉ SABEMOS?"

Para comenzar, se desarrollará dicha actividad ya que permite a los niños hacer un repaso general de las emociones que se pueden experimentar, refrescando su conocimiento o aportándolo en caso de que no lo tuvieran. De esta manera, sirve como una actividad de presentación, a la par que, de repaso, para un óptimo desarrollo de las posteriores actividades.

Objetivos: - Comprender emociones escondidas en determinadas situaciones
- Entender que cada uno es diferente y posee sus propios puntos de vista

Materiales: cerebro de “Las Emociones”, caras que expresen emociones y letreros donde aparezcan dichas emociones de manera escrita (incluidos en el Anexo III: Recursos Utilizados).

Desarrollo de la actividad: En esta primera actividad introductoria formaremos un círculo a modo de asamblea donde se hará un breve repaso del conocimiento que poseen los niños acerca de las emociones.

Antes de nada, se les mostrará un cerebro hecho de gomaeva en el que aparecerán diferenciados sus cuatro lóbulos (occipital, parietal, frontal y temporal), y se les explicará que las emociones de alegría, tristeza y miedo se encuentran en el lóbulo temporal. Al terminar esta breve introducción, se irá pasando el turno de palabra a cada niño para que enuncien una emoción, prestándoles ayuda en caso de que la necesiten. Por cada emoción que digan se les mandará que imaginen una situación que la cause.

Una vez repasadas las emociones se mostrarán unas caras expresando las distintas emociones (alegría, tristeza, enfado, sorpresa, enamorado, miedo y asco), por una parte, y, por otra parte, unos letreros en los que aparecerán dichas emociones de manera escrita. Una vez preparados, se les sacará de uno en uno, se le dará el letrero (se leerá al alumno lo que pone) y lo tendrá que colocar en la emoción que corresponda.

Expectativas de logro: Con esta actividad se pretende conocer los conocimientos que poseen los niños en ese determinado momento acerca del tema de las emociones. Por ello, con esta actividad, se espera que los niños refuercen ciertos aspectos como es la empatía y la autoconciencia emocional mediante la comprensión de determinadas emociones que se encuentran escondidas en diversas situaciones de la vida cotidiana y el hecho de saber que cada uno es diferente y tiene sus puntos de vista que hay que respetar.

A través de dicha actividad se espera que los niños se adentren poco a poco en el tema de las emociones y que puedan observar que hay más situaciones en las que se pueden experimentar dichas emociones, de esta manera se les hará reflexionar y aclarar más a fondo sus ideas a modo de introducción para el óptimo desarrollo de las posteriores actividades.

Instrumentos de evaluación: Dichas expectativas de logro serán controladas a través de unos indicadores que aportarán la suficiente información como para comprobar la consecución de los objetivos esperados. De esta manera, se podrá comprobar si comprende las diversas emociones explicadas escondidas en determinadas situaciones si consigue distinguirlas y diferenciarlas claramente, mientras que para conocer su tolerancia hacia los demás y los diferentes puntos de vista, se observará si respeta las opiniones de los demás y se comporta de manera paciente con sus iguales.

Cronograma:

TIEMPO	DESARROLLO
0-15 min	Tendrá lugar la Asamblea donde comenzaremos a citar las diversas emociones para conocer el conocimiento de los niños acerca de este tema e imaginar situaciones en las que se experimenten las emociones de alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor.
15-25 min	Se continua con la Asamblea, pero esta vez se les enseñará el concepto de emoción, a la par que se les mostrará en qué parte del cerebro se encuentran dichas emociones.
25-35 min	Se sentará cada uno en su sitio y se presentarán las siete caras que expresan las emociones trabajadas en la pizarra. En voz alta se irá enseñando a los niños qué emoción corresponde a cada cara para que vayan asociando conceptos.
35-60 min	Para finalizar, se irá sacando a la pizarra a los niños de manera individual y se les pedirá que coloquen un determinado letrero (alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor) en su respectiva cara, poniendo a continuación un ejemplo de una situación que aflore dicha emoción.

Figura 4: Cronograma de la Actividad 1

SEGUNDA ACTIVIDAD: PARA DESARROLLAR LA EMPATÍA

"ADIÓS ESPAÑA, HOLA INGLATERRA"

En esta segunda actividad se pretende desarrollar la empatía a través de un cuento que permitirá a los niños ponerse en el lugar del protagonista, que va experimentando diversas emociones a lo largo de su aventura. En dicha actividad, se trabajarán los transportes a través de las diapositivas del cuento y de unas tarjetas que se irán pegando en la pizarra, a la par que también se irán trabajando las competencias socioemocionales a través de unas fichas de evaluación que poseerá cada niño (que se verán más adelante). Mientras se va contando el cuento, dichos transportes y competencias socioemocionales serán trabajados mediante preguntas interrumpidas a lo largo de este, permitiendo a los niños conocer mejor tanto los transportes como las emociones que experimentan los demás (empatía).

Objetivos: - Comprender emociones escondidas en determinadas situaciones

- Conseguir ponerse en el lugar del otro
- Entender que cada uno es diferente y posee sus propios puntos de vista
- Comprender los sentimientos, emociones y conductas de los demás

Materiales: El cuento y las diapositivas que lo representan, tarjetas de los medios de transporte, las fichas de evaluación y el protagonista del cuento (Asier) con tarjetas de quitar y poner que representen las caras que expresen las diversas emociones que se van a trabajar (más exactamente la alegría,

tristeza, enfado, sorpresa, enamorado, miedo y asco) (incluidos en el Anexo III: Recursos Utilizados).

Desarrollo de la actividad: Previamente se repartirá a cada niño una hoja de evaluación en la que tendrán que señalar lo que se les pregunte. Una vez preparados, se les contará un cuento a través de unas diapositivas que resuman cada situación. A lo largo del cuento habrá seis situaciones en las que el protagonista del cuento sentirá diversas emociones, por lo que, por cada situación, cada niño deberá señalar en sus respectivas hojas la emoción que creen que el protagonista experimenta.

Una vez acabado el cuento, se recogerán las fichas de evaluación y se volverá a contar el mismo cuento, pero esta vez comentando de manera grupal cómo se siente el protagonista, dando las soluciones y cambiando de expresión la cara del protagonista (Asier), de esta manera los niños recapacitarán sobre sus respuestas. Además, se deberá de explicar el motivo de esa emoción, dando explicaciones de por qué el protagonista se siente contento, enfadado, triste...

Expectativas de logro: En dicha actividad se pretende que los niños desarrollen y estimulen la empatía a través del cuento que se les contará, ya que deberán de ponerse en la piel del protagonista que pasa por diversas situaciones, las cuales harán surgir en el protagonista diferentes emociones. Se espera que los alumnos sepan comprender e identificar dichas emociones que experimenta el protagonista escondidas en los sucesos ocurridos, que consigan ponerse en el lugar del otro y que entiendan que cada uno es diferente y posee sus propios puntos de vista.

Instrumentos de evaluación: Para evaluar si han conseguido cumplir los objetivos previstos se tendrá en cuenta a lo largo de la actividad si han conseguido saber y diferenciar de qué emociones se hablan, si saben asociar las emociones con los diversos sucesos que las provocan y si se comportan de manera respetuosa y paciente hacia los demás. De esta manera, con estos indicadores se podrá comprobar el nivel de empatía que poseen los alumnos de manera individual, ya que además se dispondrá de las fichas de evaluación resultantes que han ido completando a lo largo del cuento, que nos aportarán una información más detallada y fiable de si consiguen comprender qué emociones resultan de las diversas situaciones planteadas.

Cronograma:

TIEMPO	DESARROLLO
0-10 min	En este período de tiempo se explicará la actividad a desarrollar, y a continuación se repartirán las hojas de evaluación a cada niño explicándoles a la par cómo tienen que realizar la ficha.
10-40 min	A continuación, se procederá a contar el cuento a través de las diapositivas a la par que los niños van coloreando las caras que representen el estado de ánimo del

	protagonista en las diversas situaciones.
40-60 min	Para finalizar, se recogerán las hojas de evaluación y se volverá a contar el cuento, pero esta vez comentando de manera grupal las emociones de Asier mientras se le va cambiando la expresión de la cara acorde a las diferentes situaciones que se detallan.

Figura 5: Cronograma de la Actividad 2

TERCERA ACTIVIDAD: PARA DESARROLLAR EL TRABAJO EN GRUPO

"PUZZLE"

En esta tercera actividad, lo que se pretende es desarrollar en los niños el trabajo grupal, mejorando sus habilidades sociales a través de la elaboración de un puzzle. Mientras los niños pasan un buen rato realizando unos puzzles, están mejorando a la par su conocimiento acerca de los medios de transportes, su manera de trabajar en grupo y sus propias habilidades sociales. Una actividad perfecta para comprobar de qué manera se desenvuelven en grupo mientras aprenden los diversos transportes.

Objetivos: - Colaborar y mantener relaciones con los compañeros

- Respetar los actos y decisiones de los demás
- Conseguir integrarse en el grupo

Materiales: Veintitrés fichas donde aparecerán una parte de cada vehículo, pinturas de colores, tijeras, barras de pegamento, folios y lapiceros (incluidos en el Anexo III: Recursos Utilizados).

Desarrollo de la actividad: Se formarán cinco grupos de cuatro personas y un grupo de tres personas (en el caso de que se encuentren los 23 niños). Cada grupo tendrá asignado un transporte en concreto (coche, avión, moto, bicicleta, helicóptero y barco). A continuación, se pasará a repartir cuatro fichas por grupo (tres en caso del único grupo), una para cada niño, tratándose de una parte del vehículo. Tendrán que colorear la ficha que les toque, recortar una vez coloreado y para finalizar, montar el puzzle junto a su grupo, formando el transporte final y completo (pegarán el puzzle en un folio que se le repartirá a cada grupo al final de la actividad con ayuda). Al acabar, un niño de cada grupo, seleccionado entre todos, se encargará de escribir en dicho folio el transporte del que se trata y los nombres de los integrantes del grupo (con el apoyo visual de dichos nombres en la pizarra).

Expectativas de logro: En dicha actividad básicamente se pretende mejorar las habilidades sociales de los alumnos a través del trabajo grupal. A lo largo de la actividad se pretenderá que los niños

colaboren y mantengan relaciones con sus iguales, que consigan integrarse en el grupo si aún no lo han hecho y que respeten tanto los actos como las decisiones de los demás compañeros.

Instrumentos de evaluación: En este caso se observarán ciertos aspectos para saber si cumplen los objetivos expuestos, de esta manera, para comprobar que colaboran y mantienen relaciones con los iguales, se tendrá en cuenta si son capaces de ofrecer y pedir ayuda a los demás y si aportan su ayuda para el desarrollo de la actividad. En cambio, para comprobar si están integrados en el grupo, se observará si participa en las conversaciones y diálogos con los iguales y colabora con los compañeros de manera satisfactoria. Y finalmente, para conocer si respeta los actos y decisiones de los demás, se tendrá en cuenta su capacidad de respetar los turnos de palabra y los actos de los demás.

Cronograma:

TIEMPO	DESARROLLO
0-10 min	Para comenzar, se formarán los grupos, se explicará a los niños en qué consiste la actividad y se comenzará a repartir las piezas del puzzle.
10-25 min	Seguidamente se repartirá a los niños las pinturas y se dedicarán a colorear las diferentes piezas que van a formar los respectivos transportes.
25-40 min	Una vez coloreadas las piezas se les repartirá las tijeras, y comenzarán a cortarlas.
40-60 min	Para finalizar, deberán montar sus correspondientes puzzles con ayuda de pegamento y escribirán sus nombres. Es aquí donde más se va a ver el trabajo grupal.

Figura 6: Cronograma de la Actividad 3

CUARTA ACTIVIDAD: PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN DE EMOCIONES

"FOTOGRAFIADOS"

En esta penúltima actividad, se pretende desarrollar en los niños una mayor autoconciencia emocional mediante la expresión y comprensión de emociones. Los medios de transportes serán trabajados a través de unas tarjetas que serán utilizadas para dar “vida” a la actividad y contextualizar las frases que se irán trabajando para averiguar la emoción escondida, de esta manera los niños trabajarán tanto los transportes como la capacidad de expresar y comprender las diversas emociones de una manera sencilla y divertida.

Objetivos: - Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo

- Conocer los propios sentimientos para tener un concepto fijo de uno mismo

- Comprender emociones escondidas en determinadas situaciones

Materiales: Caras mostrando las diferentes emociones (alegría, tristeza, enfado, sorpresa, enamorado, miedo y asco), tarjetas de los diferentes transportes a trabajar, 23 frases que escondan las diversas emociones y una cámara de fotos falsa hecha con gomaeva y cartulina (incluidos en el Anexo III: Recursos Utilizados).

Desarrollo de la actividad: En esta actividad se irá sacando a cada niño uno por uno y se le planteará una frase cuyo contexto tenga lugar en un transporte (como por ejemplo... "Lo he pasado genial, nunca olvidaré este día" [en un bus de vuelta a casa], "Siento mucho haberte hecho daño" [una bici que se choca con un peatón], "¡Socorro, ayuda!" [un niño que se haya quedado encerrado dentro de un coche]...). El niño deberá de comprender y buscar, tanto el medio de transporte, como la emoción que se esconde tras esa frase, señalarla entre las caras que estarán expuestas en la pizarra cada una con una emoción (corregirle y explicarle su error en el caso de que se equivoque) y por último mandarle que exprese dicha emoción a través del cuerpo y que se quede paralizado, con el fin de sacarle una "foto" ficticia.

Expectativas de logro: En dicha actividad se pretende trabajar la autoconciencia emocional de los niños a través de la comprensión de los propios sentimientos para que tengan un concepto fijo de sí mismos, así como la expresión de emociones y sentimientos a través del cuerpo y la comprensión de emociones que se encuentran escondidas en determinadas situaciones. Con esto se pretende que los niños se vayan creando una imagen más detallada de ellos mismos y que sepan que situaciones les provocan unas emociones u otras.

Instrumentos de evaluación: Para conocer el nivel de autoconciencia emocional que poseen los alumnos, y más exactamente hasta qué punto conocen sus propios sentimientos, se observará si son capaces de expresar sus opiniones y conocimientos y si entienden el concepto de "emoción". Para evaluar si realmente saben expresar sus propias emociones y sentimientos a través del cuerpo, se tendrá en cuenta si reconoce y sabe diferenciar las diversas emociones que le afloran y si sabe expresarlas gestualmente de manera correcta. Y, por último, para saber si comprende las emociones que se encuentran escondidas en diferentes situaciones, se observará si es capaz de distinguir y diferenciar las diversas emociones.

Cronograma:

TIEMPO	DESARROLLO
0-60 min	Dicha actividad se llevará a cabo por períodos de entre 2-3 minutos aproximadamente por cada niño ya que serán sacados de manera individual. En esos 2/3 minutos saldrá el niño/a, se le nombrará una frase de la cual deberá sacar la emoción escondida, señalará la cara correspondiente, se le pedirá que la imite con su cuerpo y expresión y para terminar se le sacará una “foto” de su pose.

Figura 7: Cronograma de la Actividad 4

4.3. EVALUACIÓN

4.3.1. Evaluación de logro de los sujetos de intervención

La presente propuesta de intervención ha sido llevada a cabo a modo de experimentación para comprobar la validez de los estímulos pedagógicos basados en el juego, así como la fiabilidad de los instrumentos de medición de logro mediante los indicadores propuestos. De esta manera, la propuesta de intervención permite comprobar los conocimientos que poseían los alumnos con respecto a las competencias sociales trabajadas y comprobar que con dichos conocimientos son capaces de realizar las actividades planteadas.

La evaluación es uno de los aspectos de la intervención a tener más en cuenta, ya que, a través de ella, se puede comprobar si los objetivos y contenidos empleados y llevados a cabo a lo largo de la propuesta se han cumplido o no. Por eso, es una buena manera de hacer que la educación llevada a cabo en las aulas sea de lo más óptima y beneficiosa posible para los niños, comprobando el correcto aprendizaje de los contenidos.

En la presente propuesta, la evaluación se realizará de manera individual, y habrá dos tipos de evaluación. Por una parte, se llevará a cabo una observación sistemática de los alumnos durante el desarrollo de las actividades planeadas a través de preguntas individuales acerca del tema y de actividades grupales, comprobando su nivel de conocimiento sobre el tema y las actitudes y posturas tomadas. Y, por otra parte, en la actividad dos, la evaluación se desarrollará a través de una ficha individual que se repartirá previamente a cada alumno (incluida en el Anexo II: La Unidad Didáctica).

Además, en la propia ficha de evaluación que se verá a continuación, se incluye un apartado por competencia en el que se verá reflejado la media total de cada competencia, permitiendo así observar

de una manera global y general el conocimiento adquirido de cada niño en particular de cada una de las competencias que se quiere desarrollar.

Con dicha evaluación se pretende conocer qué conocimientos y actitudes poseen acerca del tema trabajado, de esta manera podrán aclarar más sus ideas y mejorar en determinados aspectos. La plantilla de evaluación crea, a partir de los indicadores de logro, una puntuación numérica que oscila del 1 al 5 para poder cuantificar el grado de desarrollo de estas competencias socioemocionales. La planilla de evaluación para cada alumno queda como sigue:

COMPETENCIAS GENÉRICAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ACTIVIDADES DONDE APARECE	INDICADORES DE LOGRO	1	2	3	4	5
AUTOCONCIENCIA EMOCIONAL	Conocer los propios sentimientos para tener un concepto fijo de uno mismo	A4	Expresa sus opiniones y conocimientos					
			Entiende el concepto de “emoción”					
	Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo	A4	Conoce las expresiones correspondientes a la alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor					
			Expresa de manera correcta dichas emociones					
	Comprender emociones escondidas en determinadas situaciones	A1, A2 y A4	Sabe distinguir las emociones de alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor que surgen en determinadas situaciones de la vida					
			Sabe diferenciar las diferentes emociones					
Total A. Emocional								
	Comprender los sentimientos, emociones y	A2	Identifica claramente las emociones					
			Sabe reconocer las emociones y sentimientos de					

EMPATÍA	conductas de los demás		alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor en los demás						
	Conseguir ponerse en el lugar del otro	A2	Sabe distinguir las emociones que afloran en diversas situaciones						
			Logra saber qué emociones experimentan otras personas dependiendo de la situación que estén viviendo						
	Entender que cada uno es diferente y posee sus propios puntos de vista	A1 y A2	Respetar las opiniones de los demás						
Se comporta de forma paciente									
Total Empatía									
HABILIDADES SOCIALES	Colaborar y mantener relaciones con los compañeros	A3	Ofrece y pide ayuda						
			Aporta su ayuda para la óptima consecución de la actividad						
	Conseguir integrarse en el grupo	A3	Participa en conversaciones y diálogos con los demás miembros						
			Colabora con los demás compañeros respondiendo a estímulos de manera satisfactoria						
	Respetar los actos y decisiones de los demás	A3	Respetar los turnos de palabra						
			Respetar los actos de los demás en el desarrollo de la actividad						
Total Hab. Sociales									

Figura 8: Competencias e indicadores a evaluar en el alumnado

4.3.2. Análisis de fiabilidad y validez

4.3.2.1 Sobre estímulos pedagógicos basados en el juego

A nivel general, se ha de decir que la puesta en marcha de la presente propuesta de intervención ha sido de lo más satisfactoria en el aula de segundo de infantil. Los objetivos y logros que se perseguían han sido alcanzados con gran éxito, ya que los alumnos ya tenían un conocimiento previo acerca del tema desarrollado, siendo éste el de las competencias socioemocionales, por lo que el desarrollo de la unidad didáctica se ha llevado a cabo con una mayor facilidad. Además, la utilización de los materiales elaborados para el desarrollo de dicha unidad ha sido de lo más óptima, ya que los niños han sabido reaccionar y reconocer sin problema dicho material.

A continuación, se expondrá la reacción y respuesta de los niños a cada actividad desarrollada:

- Primera actividad: ¿Qué sabemos? → En esta primera actividad se pensaba que los niños no iban a reaccionar muy bien al cerebro de las emociones, pero una vez puesto en práctica se ha observado que han prestado bastante atención y han aprendido que las emociones se encuentran situadas en el cerebro. Además, la ronda de preguntas en la que tenían que citar una emoción, y poner un ejemplo, ha sido muy eficaz para hacer un repaso de las emociones existentes, así como para ver el conocimiento que poseían acerca de estas, el cual era más avanzado del que se pensaba. El único inconveniente encontrado ha sido el del reconocimiento de la cara que expresaba la emoción de miedo, la cual ha sido algo más complicada de reconocer que las demás por los niños, por lo que para futuras intervenciones es algo que se tiene que tener en cuenta y mejorar, haciéndola más fácil de identificar por los alumnos.
- Segunda actividad: Adiós España, hola Inglaterra → En el desarrollo de esta segunda actividad que desarrolla la empatía, se ha podido observar una gran atención y participación de todos los alumnos, que se han mostrado motivados y entretenidos con el cuento transmitido. El material y las diapositivas utilizadas han sido de lo más eficaces, mejorando y acentuando el interés de los alumnos, salvo las fichas de evaluación individuales. En el momento en el que debían colorear la cara que experimentaba el protagonista en determinadas situaciones se equivocaba la gran mayoría, ya que no sabían la cara de qué fila colorear, por lo que es otro dato y aspecto a mejorar en intervenciones futuras, pensando en otros métodos de evaluación individuales. Por todo lo demás ha ido como se esperaba e incluso mejor de lo previsto,

reaccionando los niños de manera satisfactoria y colaborativa, y desarrollando la empatía como se tenía previsto.

- Tercera actividad: Puzzle → En esta tercera actividad, los niños han pasado un divertido y entretenido rato realizando por grupos puzzles de los diferentes medios de transporte. En cuanto al material utilizado ha funcionado como se esperaba, han aprendido también lo esperado, y han colaborado entre todos, de manera grupal, para la consecución de la actividad. Como es de esperar, no todos poseen las mismas habilidades sociales, ni saben trabajar de forma conjunta de la misma manera, ya que unos participan y hablan más que otros, pero lo importante es que cada uno ha sabido cumplir de manera satisfactoria con sus propias tareas sin dejarlas a medias, sin criticar o tener mala relación con el resto de sus compañeros.
- Cuarta actividad: Fotografiados → A lo largo de esta penúltima actividad los niños se lo han pasado bastante bien, y ha sido una actividad bastante dinámica. Por lo general, han sabido reaccionar y reconocer las emociones que se encontraban escondidas en las diferentes frases planteadas, al igual que representarlas mediante gestos. El detalle final en el que se les saca la foto les ha gustado mucho, y les ha servido como motivación para participar con más interés en la actividad. Como propuesta de mejora, cabe destacar que ha habido alguna frase en la que les ha costado identificar la emoción escondida, por lo que no estaría mal cambiarlas, a no ser que se considere este problema como un reto para los niños, ya que de esta manera pueden aprender, y no sólo afianzar, nuevos conocimiento y situaciones que se les presentarán en un futuro.

Analizando el desarrollo de las actividades de manera general, cabe mencionar que no hay un alto número de dispersión en el aula, ya que la mayoría de los alumnos han respondido de manera satisfactoria a las actividades. El grado de dispersión ha sido mínimo por lo que se puede comentar una cierta fiabilidad en las actividades, resultando eficaces como medio para cumplir los objetivos previstos.

En cambio, ha habido alguna ocasión en la que el grado de dispersión ha crecido de manera notoria en el aula, más exactamente en las situaciones que se deben de llevar a mejora comentadas anteriormente, por lo que ciertos momentos deben ser mejorados para que el grado de dispersión disminuya y la fiabilidad de las actividades aumente.

4.3.2.2. Sobre los instrumentos de medida como indicadores de logro

A la hora de evaluar los indicadores de logro se ha tenido en consideración los siguientes criterios para transformarlos en valoración numérica:

INDICADORES DE LOGRO	1	2	3	4	5
AUTOCONCIENCIA EMOCIONAL					
Expresa sus opiniones y conocimientos	Se mantiene callado, nada participativo y despistado	Se mantiene callado y nada participativo, pero presta atención	Participa y habla en determinadas ocasiones	Participa de manera más continuada	Habla, participa y se encuentra motivado por la actividad
Entiende el concepto de “emoción”	Al preguntarle, no sabe definir el concepto ni los tipos de emociones	Entiende el concepto y sabe relacionarlo con una o dos emociones	Entiende el concepto y sabe relacionarlo con unas tres o cuatro emociones	Entiende el concepto y sabe relacionarlo con cinco o seis emociones	Sabe perfectamente e la definición del concepto y los 7 tipos de emociones
Conoce las expresiones correspondientes a la alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor	No reconoce la expresión que causa cada una de las emociones	Reconoce cómo se expresa una o dos emociones	Reconoce cómo se expresan tres o cuatro emociones	Reconoce cómo se expresan cinco o seis emociones	Sabe reconocer perfectamente e las expresiones que corresponden a todas las emociones
Expresa de manera correcta dichas emociones	No sabe expresar ninguna de las siete emociones	Sabe expresar de manera correcta una o dos emociones	Sabe expresar de manera correcta tres o cuatro emociones	Sabe expresar de manera correcta cinco o seis emociones	Sabe expresar de manera correcta las siete emociones
Sabe distinguir las emociones de alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor que surgen en determinadas situaciones de la vida	No distingue ninguna de las siete emociones trabajadas en ninguna situación	Distingue solamente una o dos emociones de una o dos situaciones	Distingue entre tres y cuatro emociones sacadas de tres o cuatro situaciones diferentes	Distingue unas cinco o seis emociones extraídas de cinco o seis situaciones diferentes	Distingue perfectamente e las siete emociones trabajadas en diversas situaciones
Sabe diferenciar las diferentes	No diferencia	Sabe identificar	Sabe identificar	Sabe identificar	Diferencia e identifica

emociones	ninguna de las siete emociones	una o dos emociones	tres o cuatro emociones	cinco o seis emociones	perfectamente las siete emociones
EMPATÍA					
Identifica claramente las emociones	No sabe identificar ninguna emoción	Sabe identificar una o dos emociones	Sabe identificar entre tres y cuatro emociones	Sabe identificar entre cinco y seis emociones	Sabe identificar todas las emociones perfectamente
Sabe reconocer las emociones y sentimientos de alegría, enfado, tristeza, asco, miedo, sorpresa y amor en los demás	No reconoce ninguna emoción en los demás	Reconoce entre una y dos emociones en los demás	Reconoce entre tres y cuatro emociones en los demás	Reconoce entre cinco y seis emociones en los demás	Reconoce todas las emociones en los demás de manera clara
Sabe distinguir las emociones que afloran en diversas situaciones	No sabe distinguir ninguna emoción surgida en determinadas situaciones	Sabe distinguir entre una y dos emociones surgidas en determinadas situaciones	Sabe distinguir entre tres y cuatro emociones surgidas en determinadas situaciones	Sabe distinguir entre cinco y seis emociones surgidas en determinadas situaciones	Sabe distinguir perfectamente todas las emociones que surgen en determinadas situaciones
Logra saber qué emociones experimentan otras personas dependiendo de la situación que estén viviendo	No conoce las emociones que experimentan los demás en diversas situaciones vividas	Conoce entre una y dos emociones que experimentan los demás en diversas situaciones vividas	Conoce entre tres y cuatro emociones que experimentan los demás en diversas situaciones vividas	Conoce entre cinco y seis emociones que experimentan los demás en diversas situaciones vividas	Conoce todas las emociones que experimentan los demás en diversas situaciones vividas
Respeto las opiniones de los demás	Se mantiene distraído, no escucha atentamente y critica las opiniones de los demás	Se mantiene distraído, no escucha atentamente y le cuesta aceptar las opiniones de los demás	Escucha y se mantiene atento, pero le sigue costando aceptar las opiniones de los demás	Escucha, se mantiene atento y acepta en mayor parte las opiniones de los demás	Escucha, se mantiene atento y acepta y no critica las opiniones de los demás
Se comporta de forma paciente	Se encuentra alterado, sin escuchar y hablando de seguido	Se encuentra alterado, sin escuchar y habla, pero en menor medida	Se encuentra algo alterado, no escucha al completo, pero se mantiene callado	Se encuentra más tranquilo y relajado, aunque no muestra mucho interés y se mantiene callado	Se encuentra relajado, muestra interés y se mantiene callado y receptivo

HABILIDADES SOCIALES					
Ofrece y pide ayuda	Se mantiene callado y, no intenta realizar el trabajo por sí mismo	Se mantiene callado e intenta realizar el trabajo por sí mismo	Hace preguntas a sus compañeros para el desarrollo de la actividad	Ofrece ayuda si alguno de sus compañeros se la pide	Ofrece ayuda si alguien se lo pide o cree que alguien la necesita y la pide en caso de que la necesite
Aporta su ayuda para la óptima consecución de la actividad	Se encuentra inmóvil y callado ante la actividad	Se encuentra callado, aunque intentando realizar la actividad	Intenta realizar la actividad y habla mínimamente con sus compañeros	Intenta realizar la actividad y habla de forma continuada aportando su ayuda	Realiza la actividad de manera correcta y aporta su ayuda en cualquier momento
Participa en conversaciones y diálogos con los demás miembros	Se encuentra callado y ausente en el sitio	Se encuentra callado, aunque prestando atención a la conversación	Habla lo mínimo con sus compañeros	Habla de manera algo más fluida con sus compañeros	Habla con desparpajo y es capaz de mantener una conversación con sus compañeros
Colabora con los demás compañeros respondiendo a estímulos de manera satisfactoria	Se mantiene callado e inmóvil en el sitio sin prestar atención a sus compañeros	Se mantiene callado e inmóvil en el sitio teniendo una actitud negativa hacia los compañeros	Se encuentra algo hablador pero inmóvil en el sitio adoptando una actitud positiva hacia los compañeros	Se encuentra algo hablador, trabajando mínimamente, pero adoptando una actitud positiva hacia los compañeros	Se relaciona bastante bien con los compañeros, colaborando en el trabajo y adoptando una actitud satisfactoria
Respeto los turnos de palabra	No escucha, se mantiene inquieto, distraído y habla sin permiso alguno	No escucha, se mantiene quieto en el sitio, se encuentra distraído y habla sin permiso	Escucha algo más a los demás, se encuentra menos distraído, permanece algo más quieto en el sitio, pero suele hablar sin permiso	Escucha algo más a los demás, se encuentra menos distraído, permanece algo más quieto en el sitio y suele levantar la mano para hablar	Escucha a sus compañeros, se encuentra atento, quieto en su sitio y levanta la mano siempre que quiere hablar
Respeto los actos de los demás en el desarrollo de la actividad	Critica todos los actos y decisiones de sus compañeros	Pone pegos a la mayoría de los actos llevados a cabo y sigue	Se queja mucho menos de los actos de los demás y se	Acepta y respeta los actos de los demás y participa de	Acepta y respeta los actos de los demás y participa de

	de manera negativa, además de no participar en la actividad	sin participar en la actividad	encuentra predispuesto a trabajar	manera algo más activa en el desarrollo de la actividad	manera continuada en el desarrollo de la actividad
--	---	--------------------------------	-----------------------------------	---	--

Figura 9: Indicadores de logro convertidos en valoración numérica

4.3.3. Autoevaluación

Para finalizar este Trabajo de Fin de Grado me gustaría dar un punto de vista general acerca de mí y de mi comportamiento en el aula, a modo de autoevaluación, para mejorar en mi futura práctica docente todos los aspectos que estén en mi mano, y poder crecer tanto de manera personal, como profesional.

Tras haber puesto en práctica la propuesta de intervención planteada puedo decir varias cosas al respecto. Gracias al desarrollo de dicha propuesta a lo largo de cuatro días en mi centro de prácticas he podido desempeñar y ejercer el gran trabajo de maestro en primera persona, viviéndolo en mi propia piel, y puedo asegurar que ha sido de lo más satisfactorio y gratificante. He podido comprobar mis habilidades en cuanto a la capacidad que tengo de mantener el orden y la organización, buscar métodos para captar la atención de los alumnos con el objetivo de conseguir un óptimo desarrollo de las actividades planteadas, disipar las inseguridades o miedos que poseía previamente a las clases y adquirir muchos conocimientos más que me han aportado, tanto el desarrollo de la propuesta de intervención, como el trabajo de rastreo y búsqueda que he realizado a lo largo de este TFG, ya que me ha permitido poner en práctica la teoría recogida, fijando en mi cabeza de manera óptima y significativa la información recopilada, lo que me ha hecho acabar la carrera de Educación Infantil con mayor motivación para ejercer el puesto de educador infantil en un futuro.

En cuanto a la propuesta de intervención en sí, he de decir que la experiencia me ha permitido conocer tanto mis puntos fuertes como mis puntos débiles, permitiéndome conocer en qué aspectos debo mejorar. Además, no sólo me ha servido a nivel personal, sino también a nivel profesional, ya que he podido deducir los errores que poseían las actividades creadas, lo cual me sirve para modificarlas y ajustarme más a la persecución de los objetivos que se quieren conseguir. A parte de esto, cabe mencionar que, por motivos de organización y tiempo, la propuesta no ha podido ser más duradera.

Este ha sido un pequeño inconveniente ya que no se ha podido trabajar bien a fondo los contenidos planteados, además de no conocer a ciencia cierta el avance y evolución que han tenido los niños en cuanto a este tema, no tan trabajado ni visto en las aulas de hoy en día.

En definitiva, la aplicación de la propuesta en el aula ha sido más satisfactoria de lo que se esperaba y me ha permitido, tanto llevar a cabo el presente TFG ayudándome a fijar de manera más estable muchos de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, como ganar conocimientos y experiencia propia, tanto en el ámbito personal como en el profesional.

5. AGRADECIMIENTOS

Para finalizar el presente TFG cabe agradecer la ayuda externa proporcionada a lo largo de todo su desarrollo. Por una parte, dar mis agradecimientos a mi tutor de la UVa, por el interés y ayuda mostrados a lo largo del seguimiento de dicho trabajo, y, por otra parte, al centro de prácticas, ya que me ha permitido desarrollar la propuesta de intervención sin ningún tipo de problema, ayudándome a comprobar y evaluar que la propuesta planteada es viable para su aplicación en un aula.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FUENTES DE LIBROS

Bejerano González, F., (2009), *El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años*, Toledo, España: Cuadernos de educación y desarrollo.

Álvarez Carneros, P., *La teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner*, Barcelona, España: Psicología y mente.

Pérez Lara, F.V., (2011), *El juego en educación infantil*, Málaga. España: Aula del Pedagogo.

Guzmán Escobar, M., (2012), *El juego: un recurso educativo para todas las edades*, Toledo, España: APOCLAM, Educación en familia.

Méndez Errico, S., (2011), *Desarrollo cognitivo del niño*, Barcelona, España: Innatia, La Vanguardia.

Muñoz Valenzuela, C., (2011), *El juego y su rol en la familia y la comunidad*, Chile: Monografías.

Ruiz Vázquez, B. y alumnos, (2009), *Sentir y pensar. Programa de Inteligencia Emocional para niños de 3 a 5 años*, Madrid: SM.

Regader, B., *La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner*, Barcelona, España: Psicología y mente.

Chiscano Vacas, M^a C., (2012), *Características psicoevolutivas del niño de 4 años*, Córdoba, España: Blog Aprender con nuestros hijos.

Tomasini, M., (2010), *Un viejo pensador para resignificar una categoría psicosocial: George Mead y la socialización*, Athenea Digital, 17, 137-156.

Alcántara, D., (2012), *Homo Ludens: Libro de análisis*, Madrid, España: Síntesis.

Arenas Carrillo, R., (2007), *Homo Ludens*, México: Noemágico.

Gómez Cimiano, J., (2003), *El homo ludens de Johan Huizinga*, Cantabria, España: ISSN edición impresa: 1579-1726.

Martínez Criado, G., (1998), *El juego y el desarrollo infantil*, España: Octaedro.

Angel Ferrer, M.A., Martín Vitales, R.M., Pinell i Plius, M., Rodríguez i Bodelón, N., Sugrañes i Justafre, E., Yuste i Redondo, M., Yuste i Redondo, R., Andrés i Bacardit, M.N., Colomé i Montasell, J., & Martí i Pons, M.T., (2007), *La educación psicomotriz (3-8 años)*. España: Grao.

Bisquerra R., (2013), *Educación emocional: propuestas para educadores y familias*. España: Desclee de Brouwer.

Otsubo, N., Abel Freda, C., Daniel Wilner, A., Díaz, A., Nessier, C. & Echevarría, H., (2008), *Manual de desarrollo integral de la infancia*. Argentina: Egraf.

Labrador Encinas, F.J., (2009), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. España: Pirámide.

Ruiz de Velasco Gálvez, A., (2011), *El juego simbólico*. España: Grao.

Sarle, P. y Rosas, R., (2007), *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. España: Ediciones Aljibe.

Pikler, E., (2000), *Moverse en libertad: desarrollo de la motricidad global*. Madrid, España: Ed. Narcea.

Vaello Orts, J., (2006), *Las habilidades sociales en el aula*. España: Santillana.

Bruner, J., (1988), *Desarrollo cognitivo y educación (1ªEd.)*. España: Morata.

Kostelnik, M.J., (2009), *El desarrollo social de los niños (6ªEd.)*. España: S.A. Ediciones Paraninfo.

Juul, J., (2008), *Los valores para la familia hoy: las pautas para las relaciones de pareja y la educación de los hijos*. España: Maeva.

Garvey, C., (1985), *El juego infantil*. España: Morata.

Moyles, J.R., (1998), *El juego en la educación infantil y primaria*. España: Morata.

Bradford, H., (2014), *Observación en infantil y planificación educativa*. España: Narcea Ediciones.

Goleman, D., (1996), *Inteligencia Emocional*. Barcelona, España: Kairós.

Piaget, J., (1961), *Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. España: S.L. Fondo de Cultura Económica de España.

FUENTES ELECTRÓNICAS

Blanco, V., (2012), *Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky y Groos*. Obtenida el 15 de marzo de 2016, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Quiroz, R., (2012), *Teorías del juego*. Obtenida el 15 de marzo de 2016, de <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/teorias-del-juego/>

Delgado, B., (2013), *Teoría del juego: Sigmund Freud*. Obtenida el 20 de marzo de 2016, de <http://jimxebic.blogspot.com.es/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>

Martínez Marroquín, L., (2013), *Teoría de la ficción (Claparede)*. Obtenida el 22 de marzo de 2016, de <https://prezi.com/t7j0fdbr2fub/teoria-de-la-ficcion-claparede/>

Parra García, A. I., M^a Heredero Espinosa, I., García Díaz, M. G. & López Moreno, B., (2011), *El juego en educación infantil; características y clasificación*. Obtenida el 25 de marzo de 2016, de

<http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com.es/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>

Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos, (2009.). Obtenida el 30 de marzo de 2016, Minyons Scouts y guías de Cataluña (MEG):

http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf

Centro terapéutico infantil y familiar, (n.d.), *El juego y la inteligencia emocional en los niños*.

Obtenida el 1 de abril de 2016, Integra-t: [http://www.integra-](http://www.integra-t.mx/articulos/El_juego_y_la_inteligencia_emocional_en_los_ninos.pdf)

[t.mx/articulos/El_juego_y_la_inteligencia_emocional_en_los_ninos.pdf](http://www.integra-t.mx/articulos/El_juego_y_la_inteligencia_emocional_en_los_ninos.pdf)

La autonomía infantil, (n.d.). Obtenida el 2 de abril de 2016, Kidsco Escuelas Infantiles:

<http://www.escuelasinfantiles.kidsco.es/la-autonomia-infantil>

<https://2eicalero.wikispaces.com/file/view/Resumen+H.+Spencer.pdf>

<https://2eicalero.wikispaces.com/file/view/Resumen+de+Stanley+Hall,+teor%C3%ADa+de+la+recapitulaci%C3%B3n.pdf>

<https://2eicalero.wikispaces.com/file/view/RESUMEN+BUYTENDIJK.pdf>

ANEXOS

ANEXO I: Proyecto Educativo de Centro

SEÑAS DE IDENTIDAD

El Colegio Nuestra Señora del Carmen, cuya titularidad ostenta el Arzobispado de Valladolid, es una institución de la Iglesia que, como tal, fundamenta su acción educativa en una concepción cristiana del hombre y del mundo.

Somos una respuesta social al derecho que toda persona tiene a la educación, y entiende su función educadora como complementaria a la acción educativa de la familia. Nuestro Colegio da así respuesta al deseo de educación cristiana que manifiestan muchas familias, aunque se abre a todos, como una comunidad en la que todos son aceptados, pueden dialogar, escuchar y ser escuchados.

Los padres, primeros educadores de sus hijos, son corresponsables en el mantenimiento del Carácter Propio y en la realización del Proyecto Educativo en cuyos valores desean que sus hijos sean educados.

La participación activa y coordinada de todos los estamentos implicados en el Colegio, construye la Comunidad Educativa encaminada a la formación integral de los educandos e insertando su acción en la realidad, cultura, costumbres y tradiciones de la zona en que está ubicado el centro.

a) MISIÓN

NUESTRA MISIÓN es EDUCAR, con una inspiración cristiana del hombre, para promover que cada alumno alcance el pleno desarrollo de sus capacidades intelectuales y personales.

b) VISIÓN

Seremos un centro referente, valorado por nuestra labor, conocido por nuestro compromiso y respetado por nuestros resultados.

Para ello, trabajamos en:

- Lograr que se perciba el estilo educativo promovido por nuestro ideario.
- Dar respuesta a los retos actuales de una sociedad en continuo cambio.

- Acompañar al alumno en su desarrollo, colaborando con las familias en la educación de sus hijos.
- Aprovechar cada día como una oportunidad de desarrollo personal y profesional.
- Mejorar nuestro entorno, como resultado continuado de nuestra misión.

c) VALORES

Para la consecución de la misión y visión que pretendemos alcanzar, contamos con unos valores que conforman el perfil del Colegio:

- Situación, historia y tradición en el barrio.
- Escuela Infantil 0-3 años.
- Concertación en el resto de los niveles educativos.
- Extensa oferta de actividades complementarias y extraescolares.
- Un equipo de personas muy cualificadas, implicadas en la misión del centro, cercanas al alumno y las familias y con un profundo sentido de responsabilidad.
- Compromiso con el medioambiente.
- Compromiso con el proceso de mejora continua.
- Una apuesta decidida por el aprendizaje de idiomas y utilización de nuevas tecnologías.

TIPO DE PERSONA Y SOCIEDAD

Nuestro Centro quiere que sus alumnos adquieran una **FORMACIÓN INTEGRAL**, de forma que la acción educativa desplegada favorezca el desarrollo armónico de las diversas facetas que configuran la persona:

- Dimensión intelectual, para alcanzar sus plenas capacidades cognitivas y fortalecer su inteligencia para asimilar conocimientos que le permitan afrontar con éxito cualquier situación.
- Dimensión física, aceptando y cuidando su propio cuerpo, potenciando las habilidades motrices y adquiriendo hábitos saludables de vida y gusto por la actividad física.
- Dimensión afectiva, para promover la autoestima, lograr el equilibrio personal y establecer relaciones, de familia, amistad, trabajo, pareja..., que contribuyan a la propia realización y a la de las personas con las que se relacione.
- Dimensión social, tomando conciencia de pertenencia a diversos grupos y de la exigencia que ello comporta y cooperando desde las propias ideas, el respeto de los demás y el cuidado del

medioambiente que nos rodea, a la construcción de un mundo más justo y solidario.

- Dimensión ética, para adquirir las capacidades de análisis y crítica y asumir los valores morales de la sociedad, favoreciendo la configuración de la persona y su aportación activa a la sociedad.
- Dimensión estética, fomentando la sensibilidad artística y sus diferentes manifestaciones.
- Dimensión trascendente, potenciando el dinamismo espiritual religioso, comprometiéndose con la búsqueda de soluciones personales a las preguntas sobre el ser humano y la sociedad, el presente y el futuro, el sentido de la vida, de la historia, del mundo... y abriéndose al hecho religioso y a la trascendencia como posibilidad de realización personal desde las propuestas del Evangelio.

EDUCACIÓN EN VALORES

Nuestra apuesta de educación en VALORES se explicita en la contribución a que los alumnos adquieran los siguientes:

• Propia identidad:

- Autoestima, seguridad personal y autocrítica.
- Honestidad personal y sinceridad.
- Autonomía, responsabilidad, capacidad de afrontar las situaciones con criterios propios y de resolverlos con flexibilidad y creatividad.
- Hábito y responsabilidad en el trabajo.
- Capacidad de amar, de dar y de recibir afecto sin connotaciones de dominio o dependencia.
- Bondad, integridad y normas de conducta coherentes con las propias convicciones.
- Apertura al cambio y a la formación permanente.

• Relación con los demás:

- Respeto y valoración de todas las personas.
- Acogida, estima, disposición y amistad.
- Aprecio por el grupo al que se pertenece, por su historia y su cultura.
- Respeto por las diferentes maneras de pensar.
- Respeto por las distintas sociedades y culturas.
- Sentido de justicia y solidaridad. Preocupación por los demás y por sus problemas.
- Compromiso de defensa de los derechos humanos.
- Solidaridad y fraternidad.

- Relación con el entorno:

- Cuidado y respeto por el medioambiente que nos rodea.
- Valoración del patrimonio cultural.
- Participación desinteresada en el quehacer educativo.
- Aprecio por la ciencia y la tecnología como herramientas para aumentar la calidad de vida y valoración de su función al servicio del ser humano.

- Trascendencia

- Confianza en la presencia del Dios vivo en la historia del Hombre.
- Interés por descubrir el sentido de la vida y de la historia.
- Confianza en el ser humano y sus capacidades.
- Percepción de las aspiraciones de las personas y de los obstáculos de la realidad para conseguirlas.
- Reconocimiento de las grandes cuestiones que plantean la vida y el mundo.

PRIORIDADES EDUCATIVAS

Enfocando nuestras prioridades educativas perfilamos el tipo de persona que queremos educar, desarrollando los siguientes ámbitos:

- Familia y sociedad.

- Participación en actividades de diferentes instituciones, como apoyo a la formación.
- Estímulo de la participación activa de las familias en el centro, como vínculo de unión y beneficio para los alumnos.
- Promoción de asociaciones sociales.
- Ayuda a los más necesitados.
- Sensibilidad y atención a las demandas de nuestro entorno.
- Protección del medioambiente y uso racional de los recursos.

- Profesional.

- Creación de una cultura de calidad y mejora continua.

- Consecución de un centro que apuesta por la innovación.
- Consolidación de una cultura de trabajo en equipo y apoyo mutuo.
- Apuesta por nuestra formación permanente y adaptación al cambio como signo de mejora profesional.

• Enseñanza-Aprendizaje.

- Formación de personas autónomas, críticas, solidarias y colaboradoras.
- Potenciación de la responsabilidad y la disciplina para lograr el desarrollo integral del alumno desde la profesionalidad y la cercanía
- Fomento del espíritu de ayuda al necesitado, acogida de la diversidad social, étnica, cultural y religiosa, como valores que enriquecen la convivencia en sociedad.
- Desarrollo de la motivación y la autoestima en nuestros alumnos para que sean felices.

• Pedagógico.

Contenidos:

- Aprendizaje de materias curriculares.
- Dominio de la propia lengua y de lenguas extranjeras.
- Logro de objetivos de etapas.
- Optimización de la comprensión oral y escrita.
- Adquisición de hábitos lectores.
- Educación integral equilibrada entre contenidos de saber ser, saber y saber hacer.
- Potenciación de aprendizajes significativos basados en la comprensión.

Metodología:

- Contribución a la autonomía progresiva del alumno.
- Uso de metodologías activas, cooperantes, de trabajo en equipo y basadas en la experiencia que estimulen la capacidad creadora y reflexiva del alumno.
- Creación y utilización de los materiales adecuados para respetar cada ritmo de aprendizaje.
- Potenciación del uso de todos los recursos del centro al servicio de la educación.
- Adquisición de hábitos de trabajo intelectual, desarrollo de la capacidad de observación, análisis, investigación crítica, iniciativa y creatividad.
- Desarrollo de la responsabilidad y el esfuerzo personal.

□ Conducta:

- Respeto a todas las personas.
- Respeto a la diversidad y a la no discriminación.
- Desarrollo de hábitos saludables.
- Respeto y cuidado de las instalaciones y recursos del centro.
- Cuidado del medioambiente y uso racional de recursos naturales.

□ Gestión y participación:

- Desarrollo de programas de calidad para la mejora global del centro.
- Potenciación de la coordinación y del trabajo en equipo de los profesores con el fin de asegurar la coherencia y complementariedad en sus actuaciones.
- Impulso sistemático del uso adecuado de las TICC.
- Optimización de una red de comunicación que garantice una correcta información de las decisiones, actividades, proyectos y planes de los diversos sectores.
- Distribución de funciones y competencias para lograr una gestión verdaderamente participativa.

□ Expresión oral y escrita:

- Desde todas las áreas se trabajará coordinadamente en la comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita constituirán procedimientos de todas las asignaturas.
- El Plan de Fomento de la Lectura planteará e implementará actividades desde todos los ámbitos y equipos.

□ Las TICC:

Las Tecnologías de la Información, de la Comunicación y del Conocimiento se utilizarán como un recurso metodológico para:

- Iniciar el aprendizaje, teniendo en cuenta los conocimientos previos.
- Adoptar un procesamiento activo y favorecer el descubrimiento autónomo.
- Propiciar el trabajo en entornos abundantes de información y desarrollar capacidades de síntesis.
- Facilitar la creación de un entorno interpersonal que permite la participación de todos.
- Concienciar a las familias de la necesidad de contar con estos recursos en el ambiente doméstico para contribuir a la mejora del proceso de aprendizaje de sus hijos.
- Fomentar la adquisición de las destrezas digitales para codificar, interpretar y traducirlos múltiples códigos de nuestra cultura actual.
- Facilitar el aprendizaje como estímulo en la obtención de mejores resultados.

Idiomas:

- Potenciar el aprendizaje de idiomas como elemento vehicular de nuestro tiempo.
- Estimular el conocimiento de otras culturas mediante viajes e intercambios con otros países.
- Concienciar de la necesidad de comunicarnos mediante un lenguaje común.
- Fomentar las relaciones internacionales mediante acuerdos con centros de otros países.

• Evangelizador.

Descubrimiento y potenciación del valor de la persona, abarcando las acciones que se realizan en el centro:

- Creación de un clima escolar motivador.
- Crecimiento de una comunidad educativa que promueve y encarna los valores humanos y evangélicos.
- Relación con las familias en actividades de contenido religioso.
- Cultivo de la dimensión ético-cristiana.
- Acción tutorial.
- Compromisos solidarios.
- Potenciación de la dimensión del diálogo fe-cultura-vida, ofreciendo al alumno las claves cristianas de interpretación de sus experiencias vitales y de la realidad actual.

TRATAMIENTO TRANSVERSAL DE LA EDUCACIÓN EN VALORES

En el Colegio Ntra. Sra. del Carmen deseamos que la identidad de nuestro centro quede perfectamente perfilada con la definición de unos valores que impulsen nuestra razón de ser y actuar. Nuestra inspiración en valores meditados y consensuados nos hace sensibles a aquellos que constituyen nuestro patrimonio esencial: la libertad, el deseo de evolucionar y mejorar de forma constante, el esfuerzo por lograrlo, la solidaridad, el apoyo a los más débiles y la lucha por la construcción de un mundo más justo, todo ello alrededor de la consecución de una competencia religiosa que constituye un ámbito que encuentra su auténtico sentido en la cooperación al desarrollo integral del ser humano; un ámbito que atiende a la dimensión del ser, a la dimensión del saber y a la dimensión integradora del saber hacer.

Estos valores realizan una contribución esencial a la educación moral y cívica, porque constituyen un dominio de conocimiento, reflexión y valoración que persigue proporcionar una guía fundamentada

de la conducta del ser humano.

La identificación de estos valores, su comprensión, asimilación y valoración debe permitir asentar, sobre bases firmes, el conjunto de la actividad educativa. La primera vía de concreción se expresará en los objetivos determinados para las distintas etapas, y serán concretados en los desarrollos curriculares y en los distintos planes de actuación (Plan de Acción Tutorial, Plan de Convivencia, Plan de Acogida e Integración, Plan de Pastoral, etc.).

Se programarán acciones concretas relacionadas con:

- Educación para la Salud: afectivo-sexual, consumo de alcohol y drogas...
- Educación Moral y Cívica: conservación y limpieza del centro y su entorno.
- Educación para la Igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
- Educación para la Paz.
- Educación Ambiental.

METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La metodología y los recursos didácticos, serán:

- Motivadores.
- Integradores.
- Participativos.
- Flexibles.
- Coherentes.

Para conseguir estos objetivos, el centro está avanzando en la incorporación del Aprendizaje Cooperativo, las Inteligencias Múltiples y las estrategias de Aprender a Pensar.

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

Los objetivos para el desarrollo del Plan de Fomento de la Lectura y mejora de la expresión oral y escrita son:

- Despertar, aumentar y consolidar el gusto por la lectura.
- Potenciar la comprensión lectora desde todas las áreas y niveles.
- Desarrollar en el alumnado las habilidades de lectura, escritura y expresión oral, en el aprendizaje de cualquier materia.
- Fomentar en el alumnado, a través de la lectura, una actitud reflexiva y crítica ante las manifestaciones del entorno.

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TICS

Nuestro Centro, adecuándose a la constante transformación social, propone utilizar de forma gradual y en las distintas etapas, las tecnologías como medio para acceder a otros conocimientos.

Se trata, además, de un ámbito especialmente sometido al cambio, por lo que la actitud flexible hacia él deberá ser una constante. Las TICs aportan una gran variedad de recursos para todas las tareas y quedarán conceptualizadas como competencia instrumental.

Con ello, por medio de nuestro propio Plan TICs, pretendemos conseguir una total integración de las TICs en todas las etapas educativas y en todas y cada una de las áreas y asignaturas del currículo.

APRENDIZAJE DE IDIOMAS EXTRANJEROS

Promocionaremos el dominio del inglés mediante la implantación de un plan progresivo de educación bilingüe en dicho idioma.

Otro aspecto de la promoción del aprendizaje de idiomas es la implantación de una segunda lengua extranjera, con la inserción en el currículo del tercer ciclo de Educación Primaria del francés. Con la pretensión de darla continuidad con el alumnado de Educación Secundaria.

EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

El proceso de evaluación en nuestro centro se llevará a cabo atendiendo siempre a los siguientes

principios:

- Carácter continuo y formativo: la evaluación del aprendizaje es un instrumento al servicio del proceso de enseñanza aprendizaje, orientándolo y regulándolo hacia la mejora, y para ello debe integrarse en el quehacer diario del aula y del centro educativo.
- Carácter global (Educación Infantil y Educación Primaria): la evaluación del aprendizaje en estas etapas contempla el conjunto de las capacidades establecidas y los criterios de evaluación de las diferentes áreas, mientras que la evaluación en ESO y Bachillerato es diferenciada por asignaturas o ámbitos
- Carácter criterial: las prácticas evaluadoras se llevan a cabo atendiendo a los objetivos educativos, las competencias básicas y los criterios de evaluación de las asignaturas.
- Carácter sistemático: el proceso de evaluación será llevado a cabo de manera organizada y sistemática.
- Carácter flexible: en el proceso evaluador se utilizarán diversas técnicas y diferentes instrumentos para registrar los datos obtenidos.

Con el objetivo de garantizar la objetividad de la evaluación, el profesorado seleccionará los procedimientos, técnicas e instrumentos de acuerdo a las siguientes directrices:

- Serán variados, de modo que permitan evaluar los distintos tipos de capacidades y de contenidos curriculares y contrastar datos de evaluación referidos a los mismos aprendizajes o similares, obtenidos a través de distintos instrumentos.
- Darán información concreta sobre lo que se pretende, sin introducir variables que distorsionen los datos que se obtengan con su aplicación.
- Utilizarán distintos códigos (verbales, orales o escritos, icónicos, gráficos, etc.), de modo que se adecuen a las distintas aptitudes, necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos, sin que el código dificulte el contenido que se pretende evaluar.
- Serán aplicables en distintas situaciones.
- Permitirán evaluar la transferencia de los aprendizajes a contextos distintos de aquellos en los que se ha adquirido, comprobando así su funcionalidad.
- Será una estrategia participativa, es decir, el consenso en todos estos aspectos básicos marcará la

estrategia evaluadora del equipo docente.

PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

Con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha elaborado un Plan de Atención a la Diversidad del alumnado, estableciendo las siguientes medidas:

- a) Atención individual al alumno que por diversos motivos presenta una necesidad educativa especial en relación con sus compañeros. En este sentido cabe destacar la inclusión de los programas de Diversificación Curricular.
- b) Flexibilidad en la metodología, agrupamientos, horarios, adaptaciones curriculares y uso de diversas estrategias adecuadas a los distintos tipos de aprendizaje y a las necesidades del alumno. Con ello pretendemos que el alumno construya su propio aprendizaje, aumentando así su autoestima.
- c) Establecimiento de grupos de apoyo con número reducido de alumnos que salgan de su grupo de referencia en los tiempos de las áreas instrumentales. En Educación Infantil, las actividades serán individuales, dentro del aula, para favorecer la normalización del alumno.
- d) Utilización de materiales atractivos y motivadores.
- e) Organización de diversas actividades: aulas de trabajo, técnicas de estudio, tareas de apoyo, aulas de informática, juegos, deportes...
- f) Control diario del absentismo escolar.
- g) Coordinación entre tutores y profesores, con el objeto de resolver las dificultades que presenten.
- h) Seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado de apoyo y/o desdobles e incorporación a su grupo de referencia de aquellos alumnos que alcancen los objetivos mínimos a juicio de la Junta de Evaluación.
- i) Relación con otras instituciones educativas y/o sociales.
- j) Enriquecimiento o adaptación curricular de ampliación para el alumnado superdotado.

ANEXO II: La Unidad Didáctica

1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA
2. CONTEXTO
3. OBJETIVOS
4. COMPETENCIAS
5. CONTENIDOS
6. TEMAS TRANSVERSALES
7. METODOLOGÍA
8. TEMPORALIZACIÓN
9. EVALUACIÓN

1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La presente unidad didáctica (U.D.) va a tratar el tema de los medios de transporte, enfocada a niños de 4 años. Se van a impartir los conceptos de seis medios de transporte, los cuales son el avión, el helicóptero, el coche, la moto, la bicicleta y el barco, además de conocer cuál es el terreno por el que circulan.

Se considera un tema importante a trabajar ya que los niños tienen que tener un mínimo de conocimiento acerca de dicho tema. Además, se tratan unos contenidos interesantes para los niños, ya que se encuentran muy motivados por el conocimiento de dichos transportes, estando muy presentes a lo largo de su vida diaria. También se va a tratar un tema transversal a lo largo de dicha U.D., que es el de la inteligencia socioemocional, con el objetivo de concienciar y desarrollar en los niños los temas de la empatía, del trabajo en grupo (habilidades sociales) y de la expresión y comprensión de emociones (autoconciencia emocional).

La U.D. va a tener lugar al comienzo del tercer trimestre, ya que, tras haber acabado el tema de los animales en el segundo trimestre, se comienza con el de los transportes en el tercer trimestre, aprovechando de esta manera dicho cambio para trabajar la presente unidad.

El desarrollo de esta U.D. va a ser de lo más lúdica y participativa, haciendo que el niño adopte un papel activo en su propio aprendizaje, así como el profesor, que también adoptará un papel de agente

activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo reflexionar al alumnado acerca de los contenidos dados, ofreciendo soluciones y alternativas en todo momento.

2. CONTEXTO

ETAPA Y CURSO

La presente unidad didáctica va dirigida para el curso de 2º de la etapa de educación infantil, para niños y niñas que posean alrededor de 4 años. Se realizará al comienzo del tercer trimestre (la primera semana de mayo exactamente), ya que, tras haber acabado el tema de los animales en el segundo trimestre, se comienza con el de los transportes en el tercer trimestre, aprovechando de esta manera dicho cambio para trabajar la presente unidad.

CARACTERÍSTICAS DEL AULA Y ALUMNADO

En cuanto al **aula**, cada tutor dispone de una propia, tratándose de su particular espacio de trabajo. Es importante describir el aula ya que se trata del lugar en el que se va a desempeñar la acción educativa, más exactamente la unidad didáctica que más tarde describiré de manera más detallada.

El aula donde se impartirá dicha unidad didáctica va a ser la de 2º de Educación Infantil A, formada por 23 **alumnos** de 4 años, de los cuales 12 son niños y 11 son niñas. Entre ellos se pueden diferenciar a dos alumnos de etnia gitana (cuyo absentismo escolar es elevado) y una alumna de origen oriental, aunque nacida en España. Se encuentran integrados en el aula, pero algunos de ellos han presentado algunas dificultades debido, bien al desconocimiento del idioma, bien a la falta de normas de comportamiento y disciplina en el ambiente familiar.

El grupo, en general, respecto al comportamiento y disciplina presenta algunas peculiaridades tales como que les cuesta mucho estar sentados y/o atentos ya que hablan demasiado y necesitan la presencia constante de un adulto. En general están bastante atentos a las explicaciones y el comportamiento es aceptable.

3. OBJETIVOS

A través de la presente unidad didáctica se busca, principalmente, el conocimiento de los medios de transportes y el medio por el que éstos circulan a través de dinámicas pedagógicas basadas en el juego. Dicho esto, los objetivos principales que se persiguen son los siguientes:

- Conocer e identificar los diferentes medios de transporte (coche, moto, bicicleta, helicóptero, avión y barco).
- Asociar el medio por el que se desplazan cada uno de los medios de transporte (tierra, agua y aire).
- Saber de qué partes constan los diversos medios de transporte.

Además de estos objetivos, se persigue el desarrollo de ciertas competencias sociales del alumnado, como tema transversal, tratándose de la empatía, el trabajo grupal y la expresión y comprensión de emociones, competencias que forman parte de la inteligencia emocional que plantea Goleman (1995) dividida en cinco componentes, de los cuales se desea trabajar la autoconciencia emocional (comprensión de las emociones), la empatía y las habilidades sociales (trabajo en grupo).

4. COMPETENCIAS

Las competencias básicas hacen referencia a aquellas actitudes que el profesorado desea desarrollar en sus alumnos. Lo que se dice en el aula o la información que se aporta no es lo más relevante, lo que más importa es que se vean reflejadas dichas competencias en el comportamiento de los alumnos.

Gracias al desarrollo de la inteligencia emocional en el aula, se pueden trabajar las competencias básicas de una manera transversal, a la par que se va avanzando con los contenidos reflejados en el correspondiente currículum, de esta manera los niños irán adquiriendo progresivamente dichas competencias sin ser conscientes propiamente de ello.

Además, hay que ser conscientes de que, al trabajar a través de la inteligencia emocional, las competencias se irán desarrollando de manera conjunta, ya que tienen cierta relación y son dependientes unas de otras, por lo que hay que colaborar en el desarrollo de todas y cada una de ellas.

Cuando hablamos de competencias básicas nos referimos a:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA: dicha competencia busca el desarrollo del lenguaje como unidad básica de comunicación, ya sea para comunicarse de manera oral o escrita, para interpretar y comprender mejor el mundo que nos rodea, para construir y transmitir el conocimiento e información adquirida o para organizar mejor tanto el pensamiento como las emociones. Además, permite el ponerse en el lugar de los demás, teniendo en cuenta diversas opiniones y puntos de vista, desarrollando en cierta manera la empatía.

En esta Unidad Didáctica en concreto se busca que los infantes aprendan un mínimo de vocabulario relacionado con los transportes, ya que se encuentran actualmente trabajando dicho tema, a la par que desarrollan un cierto grado de empatía, trabajo cooperativo y habilidades sociales en general.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO: esta competencia pretende acercar a los niños al entorno que les rodea, para que poco a poco vayan abriendo los ojos y siendo conscientes de su mundo.

A lo largo de dicha Unidad se les enseñará ciertos conceptos relacionados con los transportes y la seguridad vial, para que sean conscientes de lo que les espera en el mundo exterior y los peligros que puede acarrear el no respetar determinadas normas como son las señales de tráfico.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA: en rasgos general se puede decir que esta competencia tiene el objetivo de crear mejores ciudadanos, haciéndoles comprender la realidad social que les rodea, y educar a niños que en un futuro se comprometan a mejorar dicha realidad, que acaten las diversas reglas sociales y que cooperen y convivan de manera favorable en la sociedad. Para que dicho objetivo se lleve a cabo es necesario desarrollar en los niños cierta inteligencia emocional, con la que desarrollarán su propio autocontrol y autoconocimiento de las emociones, así como la automotivación, la empatía y las habilidades sociales.

En este caso se concienciará a los niños de la importancia del respeto de las normas viales y de la adopción de una actitud favorable en la carretera, a la par que se desarrollan la empatía, el trabajo en grupo y la expresión y comprensión de las emociones.

COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER: con esta competencia se pretende desarrollar en los niños determinadas actitudes y comportamientos de interés que hagan que se muestren interesados y atentos por aprender. Se quiere que sean competentes, que adquieran un pensamiento de estrategia, que tengan una actitud de cooperación, que sean críticos con ellos mismos y se autocorrijan, que sepan tomar el control de determinados recursos y de diferentes maneras de trabajar. Además, se trata de una competencia que está muy presente en el trabajo grupal, ya que se necesita la aportación de todos los integrantes, aportando cada uno ciertos aspectos que forman un todo.

AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL: esta última competencia propugna también el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para ponerse en el lugar de los demás, para ser asertivos, para que acepten diferentes opiniones y para que aprendan a colaborar con el grupo. Se busca que el menor sea capaz de ganar confianza, seguridad, autoestima o motivación para que ponga en marcha, imagine o diseñe proyectos tanto individuales como colectivos. También es necesario que el niño alcance un alto grado de autonomía, hay que hacerle entrar en razón de su importancia en el desarrollo del trabajo personal para que adquiera cierto nivel, pudiéndose trabajar en el desarrollo de las actividades de la Unidad Didáctica.

5. CONTENIDOS

La presente unidad didáctica girará en torno a cuatro contenidos básicos que serán desarrollados al comienzo del tercer trimestre, aprovechando el inicio del tema de los medios de transporte, a través de unas sencillas y entretenidas actividades donde los niños tendrán la oportunidad de desempeñar un papel activo en su proceso de aprendizaje. Los contenidos son los siguientes:

- Los medios de transporte.
- Tres de las cinco competencias pertenecientes a la inteligencia emocional de Goleman (1995) trabajadas como tema transversal:
 - Autoconciencia emocional (a través de la comprensión y expresión de emociones)
 - Empatía
 - Habilidades sociales (concretamente el trabajo grupal)

6. TEMAS TRANSVERSALES

A través de la presente unidad didáctica, que persigue el aprendizaje de los principales medios de transportes, se busca el desarrollo de ciertas competencias sociales del alumnado a través de dinámicas pedagógicas basadas en el juego que serán detalladas más adelante.

Si se concreta y se va más allá, dichas competencias sociales que se desea desarrollar son la empatía, el trabajo grupal y la expresión y comprensión de emociones, competencias que forman parte de la inteligencia emocional que plantea Goleman (1995) dividida en cinco componentes, de los cuales se desea trabajar la autoconciencia emocional (comprensión de las emociones), la empatía y las habilidades sociales (trabajo en grupo).

Los contenidos expuestos anteriormente basados en las competencias socioemocionales van a ser desarrollados de manera transversal en dicha unidad, en la que la enseñanza de los transportes va a ser el elemento central. De esta manera, a la par que se van a ir enseñando los diferentes medios de transporte, se van a ir trabajando también ciertas competencias socioemocionales pertenecientes a la teoría de la inteligencia emocional de Goleman (autoconciencia emocional, empatía y habilidades sociales) a través de unas sencillas y divertidas actividades que permitirán a los niños tanto realizar puzles de manera conjunta, como escuchar un cuento en el que tendrán que participar.

7. METODOLOGÍA

La actividad docente llevada a cabo en el aula se rige por una metodología llena de muchos aspectos a tener en cuenta, cada uno de ellos igual de importantes a la hora de llevar a cabo la práctica educativa. Para empezar, hay que destacar que se lleva a cabo una metodología activa, flexible y abierta, con el fin de conseguir un máximo desarrollo personal de los alumnos, adaptarse a los intereses y peculiaridades del alumnado, compensar las desigualdades sociales, responder a las necesidades de una sociedad plural, democrática, compleja y tecnificada y por último preparar al alumnado de la forma más adecuada para su inserción y participación social a través de una educación personalizada. Además, la metodología debe ser activa, ya que los niños tienen que participar en su propio aprendizaje, siendo el elemento central y activo de su educación, utilizando estrategias lúdicas en la mayoría de los casos. *"Aprendizaje activo, donde hay una cierta tendencia hacia las experiencias*

nuevas, donde se vive en el presente, se rinde mejor ante tareas emocionalmente intensas que implican desafíos con resultados inmediatos y se presentan dificultades en tareas de análisis, de resolución individual o que no sean protagonistas." (Honey-Mumford, 1982).

Dicha metodología posee unos principios más específicos que de forma indirecta son esenciales para que la actividad docente que se va a llevar a cabo sea realizada con éxito. Debe ser:

- Significativa, partir de los conocimientos y experiencias previas de los niños: es decir, aplicar el aprendizaje significativo de Ausubel (1963), que ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Tal y como añade Ausubel, los contenidos, para que sean significativos deben tener un sentido lógico, por su organización y estructuración, debe articularse con la estructura cognitiva del aprendiz y el aprendiz debe tener deseos de aprender.
- Creatividad: se potencia la capacidad de comprensión y expresión de manera creativa en las diferentes formas de comunicación (oral, escrita, lenguaje audiovisual, expresión plástica...)
- Socialización: hay que procurar la comunicación, el trabajo en equipo, y la interrelación entre los miembros del grupo para desarrollar actitudes de ayuda, colaboración y empatía. Dicha comunicación es muy importante, ya que gracias a ella se intercambian ideas, sentimientos, emociones, bienes, etc., tratándose de un fenómeno social para lograr una adecuada convivencia y saber cooperar.
- Medioambiente: se impulsa la concienciación del respeto del medio natural que nos rodea y su conservación futura.
- Trabajar a través del juego: ya que es una actividad natural de aprendizaje en la infancia. En Educación Infantil es donde se da más importancia al juego, ya que se le considera una estrategia de enseñanza-aprendizaje dado su carácter creativo y globalizador. Además, el juego contribuye a todas las áreas del desarrollo, que tiene varias funciones, y son la funcional (involucra movimientos musculares repetitivos), constructivo (involucra el uso de objetos o materiales para hacer algo),

simulación o imaginativo (involucra a personas o situaciones imaginarias) y formales (implica el cumplimiento de unas normas preestablecidas).

- Sentido crítico: desarrollando progresivamente personas críticas, a la par que se respeta la realidad social, cultural y científica.
- Trabajar por medio de las TICS: en el aula se cuenta con un ordenador, un proyector y una pizarra táctil. A través de dicho material se reproducen vídeos y música, en relación a los contenidos que se estén dando en ese momento para que los niños asimilen mejor y de forma más divertida los conocimientos dados. Además, sirve como soporte en la enseñanza de los contenidos a los profesores. Aunque parezca todo ventajas hay varios inconvenientes que los profesores deben afrontar. Se tienen que adaptar a los rápidos cambios tecnológicos, dejando atrás el analfabetismo tecnológico, por lo que los maestros del siglo XXI no pueden tener los mismos roles que los del siglo XVIII, digámoslo así, ya que se tienen que formar y preparar para un uso de Internet como biblioteca, como canal de comunicación y como imprenta.
- Evaluación continua: como un proceso continuo que sirve como mejora de la acción educativa.

Como se puede apreciar, los medios y principios para llegar a un aprendizaje eficiente son varios, pero todos igual de importantes para conseguir un alto rendimiento por parte de los alumnos y conseguir un alto porcentaje de éxito escolar.

8. TEMPORALIZACIÓN

El desarrollo de la unidad didáctica se llevará cabo a lo largo de la primera semana del mes de mayo (tercer trimestre), del curso 2015/16.

La unidad didáctica está dividida en cuatro sesiones; cada una de ellas durará una hora, lo suficiente para albergar una actividad por sesión, las cuales serán desarrolladas de lunes a jueves, realizando una actividad por día.

9. EVALUACIÓN

La evaluación es uno de los aspectos de la intervención a tener más en cuenta, ya que, a través de ella, se puede comprobar si los objetivos y contenidos empleados y llevados a cabo a lo largo de la propuesta se han cumplido o no. Por eso, es una buena manera de hacer que la educación llevada a cabo en las aulas sea de lo más óptima y beneficiosa posible para los niños, comprobando el correcto aprendizaje de los contenidos.

En la presente propuesta, la evaluación se realizará de manera individual, y habrá dos tipos de evaluación. Por una parte, se llevará a cabo una observación sistemática de los alumnos durante el desarrollo de las actividades planeadas a través de preguntas individuales acerca del tema y de actividades grupales, comprobando su nivel de conocimiento sobre el tema y las actitudes y posturas tomadas. Y, por otra parte, en la actividad dos, la evaluación se desarrollará a través de una ficha individual que se repartirá previamente a cada alumno.

Con dicha evaluación se pretende conocer qué conocimientos y actitudes poseen acerca del tema trabajado, de esta manera podrán aclarar más sus ideas y mejorar en determinados aspectos. La plantilla de evaluación crea una puntuación numérica que oscila del 1 al 5 para poder cuantificar el grado de conocimiento de los medios de transporte, así como el desarrollo de las competencias socioemocionales.

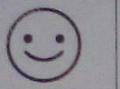
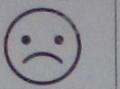
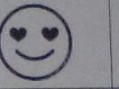
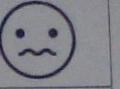
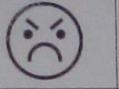
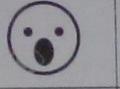
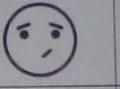
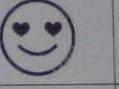
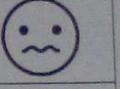
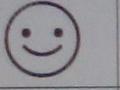
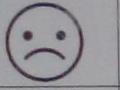
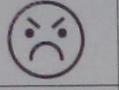
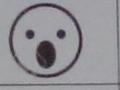
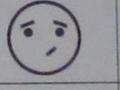
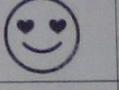
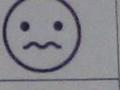
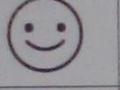
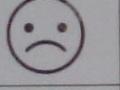
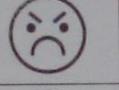
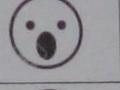
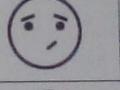
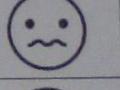
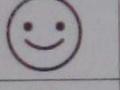
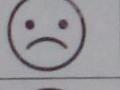
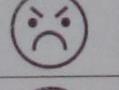
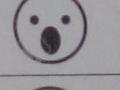
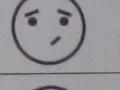
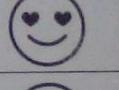
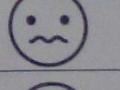
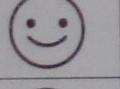
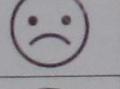
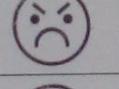
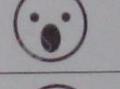
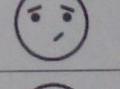
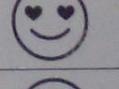
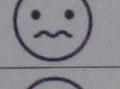
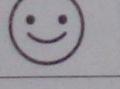
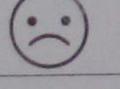
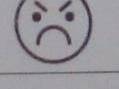
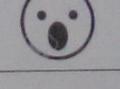
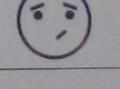
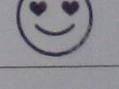
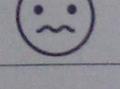
La plantilla de evaluación para cada alumno, que evalúa los criterios didácticos, queda como sigue:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
Sabe utilizar de forma adecuada todo el vocabulario contenido en esta Unidad Didáctica					
Enumera y distingue correctamente las vías de transporte					
Identifica al menos tres medios de cada vía de transporte					
Reconoce mediante imágenes los medios de transporte					
Asocia sonidos con el medio de transporte correspondiente					
Identifica los principales medios de transporte					

Ficha de evaluación de la actividad 2:

Nombre:

Fecha:

ANEXO III: Recursos Utilizados

ACTIVIDAD 1: ¿QUÉ SABEMOS?



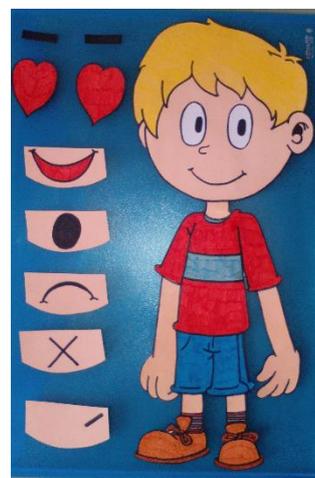
CEREBRO Y CARAS DE LAS EMOCIONES CON SUS LETREROS

ACTIVIDAD 2: HOLA ESPAÑA, ADIÓS INGLATERRA



PROTAGONISTA DEL CUENTO

(ASIER)



ENAMORADO-ALEGRE-TRISTE-MIEDO-ENFADADO-ASCO-SORPRENDIDO



TRANSPORTES PARA UTILIZAR A LO LARGO DEL CUENTO

CUENTO:

Esta es la historia de Asier, un niño corriente al que le gustaba mucho salir a la calle (imagen de una calle con una **moto** pasando que aparece en la misma diapositiva) para correr, investigar, experimentar... También le gustaba mucho **jugar con sus amigos** (diapositiva de niños jugando) y sobre todo, **montar en bicicleta** (diapositiva de una bicicleta en un escenario de naturaleza) (decir a los niños que respondan en su hoja de evaluación como creen que se siente Asier; **alegría**).

Era un niño que quería mucho a sus padres y su familia (diapositiva de una familia) y se llevaba muy bien con sus compañeros de clase (diapositiva de niños en clase). Pero de pronto, un día al volver de clase, sus padres le dijeron que querían hablar con él. Asier, ansioso por saberlo, les preguntó de qué se trataba, y sus padres le dijeron que **se irían de viaje** (diapo). A Asier le entusiasmó la idea y no se lo esperaba para nada, le pilló de sorpresa (diapositiva de los padres) (decir a los niños que respondan en su hoja de evaluación como creen que se siente Asier; **sorprendido**).

Pero muy a su pesar, esto no acababa aquí, no era un viaje cualquiera, sino una **mudanza**. Los padres de Asier querían irse a vivir a Inglaterra porque su padre tenía que irse a trabajar allí (diapositiva Inglaterra, está el **coche** incluido). Entonces Asier pensó en todo lo que pasaría, tendría que alejarse de sus compañeros de clase y de toda su familia, tanto sus abuelos, como sus tíos y primos, y no les volvería a ver en mucho tiempo, por lo que no le gustó la idea y se puso a llorar (decir a los niños que respondan en su hoja de evaluación como creen que se siente Asier; **triste**).

Sus padres le dieron un abrazo muy fuerte y le dijeron que todo saldría bien, que no se preocupara, que allí conocería a muchos niños nuevos de los que se haría amigo (diapositiva de otros niños en clase) y que llamarían todos los días a la familia (diapositiva de un teléfono o familia hablando por teléfono).

Una vez hablado todo, Asier poco a poco se fue animando y vió el lado bueno de la situación, así que comenzaron a planear entre los tres el viaje a Inglaterra (poner diapositiva de un mapa en dibujo). Estaban decidiendo si ir en avión o en barco (sacar tarjeta del **avión** y del **barco** y marcar el recorrido que harían España-Inglaterra), le preguntaron a Asier y él respondió que prefería viajar en barco ya que **no le gustaban las altura y el avión sube muy muy alto**, más que las nubes (diapositiva

avión sobre las nubes) (decir a los niños que respondan en su hoja de evaluación como creen que se siente Asier; **miedo**).

A la semana siguiente, la noche antes de comenzar el viaje, Asier se quedó demasiado rato viendo la tele (diapositiva de una tele encendida) cuando debía estar en la cama durmiendo y descansando para el viaje. Sus padres le pillaron y **le mandaron directamente a su habitación**, a Asier le sentó algo mal y se fue a la cama enfadado porque quería seguir viendo la televisión y sus padres le habían castigado sin ella (diapositiva de una cama por la noche) (decir a los niños que respondan en su hoja de evaluación como creen que se siente Asier; **enfadado**).

Al día siguiente comenzaron el viaje (diapositiva del mismo mapa del mundo de dibujo y mover el coche de España al norte de Francia, donde cogen el barco). Una vez llegados al norte de Francia se montaron en el barco que les llevaría hasta Inglaterra y allí les pasó algo inesperado. A mitad de camino vieron a un **chico vomitando** ya que se mareaba con el movimiento del barco y a Asier y su familia les dió mucho asco, no podían ni mirar (diapositiva chico vomitando) (decir a los niños que respondan en su hoja de evaluación como creen que se siente Asier; **asco**). Poco a poco fue pasando el tiempo y por fin llegaron a Inglaterra. Una vez que se bajaron, cogieron el coche y viajaron hasta el destino final, Londres. Asier se quedó boquiabierto al ver tan hermosa ciudad (dispositiva Londres y poner un **helicóptero** en el aire) y poco a poco le fue gustando más la idea que tuvieron sus padres de mudarse.

Finalmente, se instalaron en su nueva casa (dispositiva de una casa con Londres de fondo), una casa muy bonita y luminosa. Esa misma noche, Asier no podía pegar ojo, ya que al día siguiente comenzaba el colegio y se sentía bastante nervioso por lo que podría ocurrir.

Por fin, llegó aquel esperado día, se levantó, desayunó, se lavó la cara y se despidió de sus padres con muchos nervios. Mientras estaba de camino, vió a un pequeño perrito que movía la cola, Asier se acercó para tocarle y éste comenzó a lamerle la cara (diapositiva perrito) (decir a los niños que respondan en su hoja de evaluación como creen que se siente Asier; **enamorado**), al menos se sintió mucho más relajado y lleno de energía para comenzar su nueva vida.

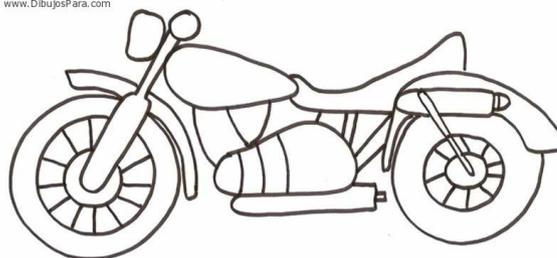
Una vez que cruzó las puerta de su nuevo colegio, llegó a su clase, y el profesor se encargó de presentarle al resto de sus compañeros (diapositiva maestro y niños), los niños se acercaron a hablarle y enseguida le pidieron si querían jugar con ellos (diapositiva niños jugando), Asier aceptó encantado y se convirtió en el niño más feliz del mundo.

Entonces reflexionó y pensó, que aunque se sintiese triste por estar tan lejos de su familia y amigos, un cambio en su vida no le suponía el final de todo, sino el comienzo de una nueva vida llena de alegría, sorpresas y amores en una nueva y bonita ciudad.

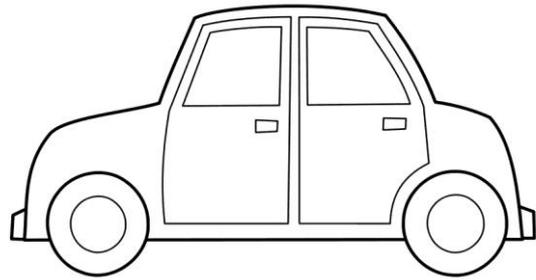
ACTIVIDAD 3: PUZZLE

Grupo 1 de 3 alumnos (rueda, rueda, carrocería)

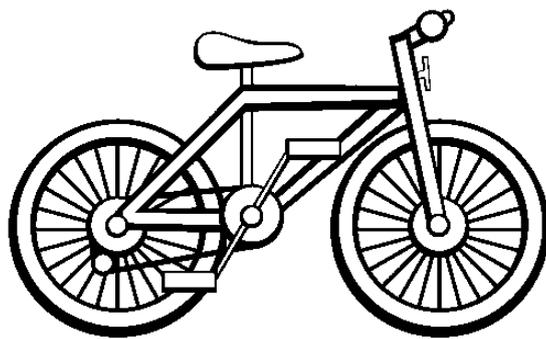
www.DibujosPara.com



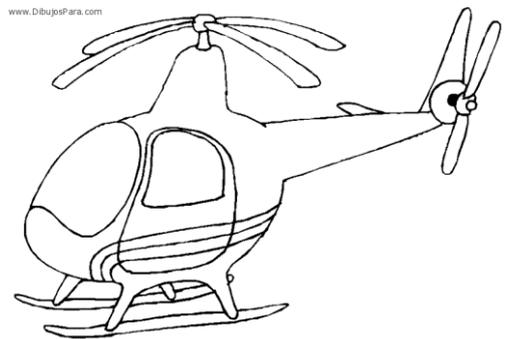
Grupo 2 de 4 alumnos (ruedas, una puerta, otra puerta, carrocería)



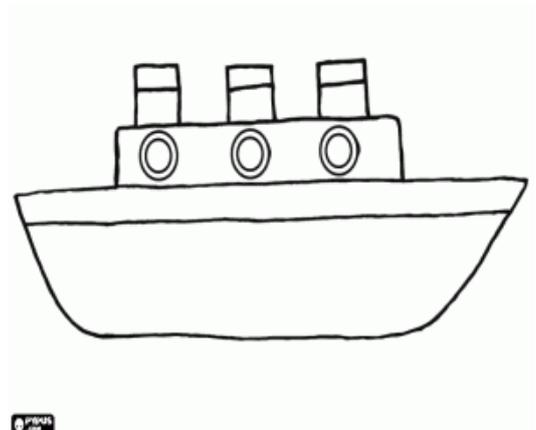
Grupo 3 de 4 alumnos (rueda, rueda, carrocería y pedales)



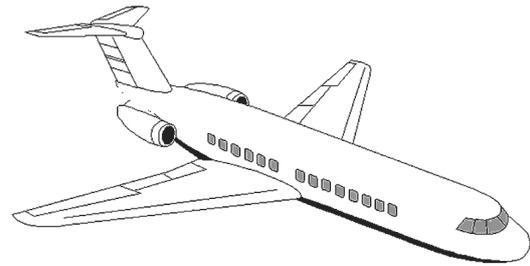
Grupo 4 de 4 (cola, barras de apoyo, hélice superior y el cuerpo del helicóptero)



Grupo 5 de 4 (chimeneas, parte de las ventanas, el casco y hacer un ancla con cadenas)



Grupo 6 de 4 (un ala, otro ala, cola y cuerpo)



RESULTADO FINAL:



(FALTA COCHE Y AVIÓN; SE QUEDARON EN CLASE COMO RECUERDO)

ACTIVIDAD 4: FOTOGRAFIADOS

ALEGRÍA

- Lo he pasado genial, nunca olvidaré este día (Contexto: en un helicóptero viajando sobre África)
- ¡Bien! Hoy tengo macarrones para comer (Contexto: en el coche durante el trayecto clase-casa)
- ¡Qué bien! Voy al zoo con mi papá (Contexto: niño/a en una moto con su padre de camino al zoo)

TRISTEZA

- Jo... está lloviendo y no puedo ir al parque (Contexto: niño con la bici preparada para salir)
- Mi papá no ha podido venir a recogerme al colegio... (Contexto: tenía que llevar la moto a reparar)

- Acabo de ver un pequeño pez perdido... (Contexto: mientras van en un barco)

ENFADO

- ¡No voy a jugar más con él! (Contexto: hacía trampas en carreras de bici)
- ¡No quiero andar más, estoy muy cansado! (Contexto: arrastrando su bici estropeada)
- Hoy quería ir al parque pero no puedo porque mis padres me han castigado... (Contexto: niño/a con la bici en su cuarto)

ASCO

- ¡Ese niño de ahí acaba de vomitar en los pies de su amigo! (Contexto: en un barco)
- ¡Hay una mosca en mi yogur! (Contexto: mientras lo come en el coche)
- ¡Ayer mientras daba un paseo pisé una caca de perro! (Contexto: dando un paseo en bicicleta)

MIEDO

- Ayer fui a la feria y me asusté mucho en el tren de la bruja (Contexto: en un tren de feria)
- Esta noche mientras dormía oí ruidos muy extraños en casa (Contexto: pasaba un helicóptero)
- No me gustan nada los aviones, me dan miedo las alturas (Contexto: avión en vuelo)

AMOR

- Mi familia es genial, ¡me encanta! (Contexto: en un barco todos pasándolo bien y abrazándose)
- Ayer un/a niño/a me dijo que me quería (Contexto: jugando ambos con la bicicleta)
- Os quiero mucho papás (Contexto: en el avión camino a Disneyland)

SORPRESA

- ¡Mis padres me acaban de decir que voy a tener un hermanito pequeño! (Contexto: en el coche)
- ¡Mis padres me acaban de decir que nos vamos a Disneyland! (Contexto: en el avión montados)
- ¡Mis abuelos me acaban de decir que me van a comprar un perro! (Contexto: mientras van al parque con la bici)



CÁMARA CON LA QUE SE “FOTOGRAFÍA” A LOS ALUMNOS