



CAMPUS PÚBLICO  
MARÍA ZAMBRANO  
SEGOVIA



---

**Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA**

**Grado en Educación Infantil**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**El juego en Educación Infantil: una herramienta fundamental para la educación en valores. Propuesta de intervención didáctica basada en el Juego Cooperativo y Tradicional.**

Autora: Sandra Garcimartín Matesanz

Tutor académico: Roberto Monjas Aguado

Segovia, 14 de febrero de 2022

## RESUMEN

En el presente trabajo se pretende concienciar sobre la importancia de la educación en valores desde edades tempranas, ofreciendo como recurso principal una propuesta de intervención basada en el juego cooperativo y tradicional que se ha desarrollado con alumnado del segundo curso del ciclo de Educación Infantil. Para ello, se ha llevado a cabo una fundamentación teórica de los principales beneficios del juego cooperativo y tradicional para la educación en valores.

Con esta propuesta de intervención se pretende ofrecer recursos y alternativas para trabajar la educación en valores desde edades tempranas y concienciarnos de la importancia de los mismos, para ello se emplea el desarrollo de 4 sesiones en las que se trabajan valores como la cooperación, la igualdad, la empatía y el respeto utilizando el juego cooperativo y el tradicional como recurso educativo para que los niños y niñas puedan comprender y asimilar mejor estos conceptos para su correcto desarrollo.

Para finalizar, tras la puesta en marcha de esta intervención, se ha reflexionado sobre los datos y la información obtenida en las sesiones, así como la utilización del juego cooperativo y tradicional como recursos empleados para la educación en valores. De esta manera, hemos comprobado la importancia de abordar la educación en valores desde los centros educativos y de ofrecer al alumnado herramientas y propuestas para que puedan poner en práctica estos aprendizajes en otros contextos.

**PALABRAS CLAVE:** desarrollo, educación en valores, educación infantil, juego cooperativo, juego tradicional.

## **ABSTRACT**

This paper aims to raise awareness of the importance of social and moral education from an early age, offering as a main resource an intervention proposal based on cooperative and traditional play that has been developed with pupils in the second year of the early childhood education stage. To this end, a theoretical basis was provided on the main benefits of cooperative and traditional play for social and moral education.

The aim of this intervention proposal is to offer resources and alternatives to work on the main values for education from an early age and to raise awareness of the importance of these values. To this end, 4 sessions are used to work on values such as cooperation, equality, empathy and respect, using cooperative and traditional games as an educational resource so that children can better understand and assimilate these concepts for their correct development.

Finally, after the implementation of this intervention, we reflected on the data and information obtained in the sessions, as well as the use of cooperative and traditional games as resources used for social and moral education. In this way, we have seen the importance of approaching these issues from educational centres and of offering pupils tools and proposals so that they can put this learning into practice in other contexts.

**KEY WORDS:** development, social and moral education, early childhood education, cooperative play, traditional play

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS GENERALES DEL TRABAJO.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	8
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1. ¿Qué es la educación en valores?.....	10
4.2. Importancia de la educación en valores en educación infantil.....	14
4.3. El papel del docente en la educación en valores.....	18
4.4. El juego como principal recurso para la adquisición de valores en la etapa de educación infantil. El juego cooperativo y el juego tradicional.....	20
4.5. Otras experiencias basadas en la educación en valores.....	27
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: “EL COFRE DE LOS VALORES”.....	30
5.1. Diseño de la propuesta de intervención.....	31
5.1.1. Objetivos.....	31
5.1.2. Contenidos.....	31
5.1.3. Contexto.....	32
- CONTEXTO DEL CENTRO.....	32
- CONTEXTO DEL ALUMNADO.....	32
- CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO.....	33
5.1.4. Metodología.....	34
5.1.5. Desarrollo de las sesiones.....	35
5.1.6. Recursos de la propuesta.....	50
5.1.7. Evaluación.....	52
A) EVALUACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS DEL ALUMNADO.....	53
B) EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE.....	54
C) EVALUACIÓN DOCENTE.....	55
6. ANALISIS DE LA PROPUESTA Y EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS.....	55
6.1. Resultados.....	55
6.2. Valoración de la propuesta: análisis de las actividades, la metodología, los materiales y el espacio empleado.....	62
6.3. Inconvenientes y limitaciones de la propuesta de intervención.....	64
7. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
OTRA DOCUMENTACIÓN CONSULTADA.....	72
ANEXOS.....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS, GRÁFICOS Y TABLAS

### Figuras

Figura 6.1. (DI) aportados por alumnos en sesión de cooperación.....	57
Figura 6.2. (DI) aportados por alumnos en sesión de igualdad.....	59
Figura 6.3. (DI) aportados por alumnos en sesión de respeto.....	61

### Gráficos

Gráfico 4.1. Resumen aspectos importantes de la Educación para la Paz.....	17
--	----

### Tablas

Tabla 4.1. Resumen de las funciones del educador en un grupo de juego.....	23
Tabla 5.2. Resumen de las Sesión 1: La Cooperación.....	36
Tabla 5.3. Resumen de la Sesión 2: La Igualdad.....	39
Tabla 5.4. Resumen de la Sesión 3: La Empatía.....	43
Tabla 5.5. Resumen de la Sesión 4: El Respeto.....	47
Tabla 5.6. Recursos materiales para cada sesión.....	51
Tabla 5. 7. Evaluación diseño de la actividad.....	54
Tabla 5. 8. Autoevaluación como docente.....	55

# 1. INTRODUCCIÓN

La escuela es uno de los principales agentes de socialización en la etapa de Educación Infantil, y puesto que es en edades tempranas cuando se forma la personalidad de los individuos, desde los centros educativos debemos ofrecer recursos para que los alumnos se formen en valores adecuados, pues solo así contribuiremos al desarrollo integral de los infantes construyendo una sociedad más justa para todos. Esta formación no solo aportará beneficios de carácter personal para los alumnos, también será positiva para su formación desde el punto de vista social.

Por este motivo, se presenta este trabajo de fin de grado titulado “El juego en educación infantil: una herramienta fundamental para la educación en valores. Propuesta de intervención didáctica basada en el juego cooperativo y tradicional”, que tiene la finalidad de mostrar la importancia de la educación en valores desde la etapa de Educación Infantil a través de una propuesta basada en el juego cooperativo y tradicional que nos permitirá abordar este tema en el aula para que los alumnos adquieran valores de manera sencilla y lúdica a través del juego.

En primera instancia, se expondrán los objetivos que se pretenden conseguir con este trabajo. A continuación, se argumentará la justificación del tema elegido y después, se realizará una fundamentación teórica sobre que es la educación en valores y su importancia en Educación Infantil, el papel del docente en la educación en valores, el juego cooperativo y tradicional como recursos esenciales para la transmisión de valores en esta etapa educativa y otras experiencias basadas en la Educación en valores.

Una vez desarrollada la fundamentación teórica, se expondrá una propuesta de intervención en la que se plantean 4 sesiones para trabajar, en un aula del segundo curso de Educación Infantil, los siguientes valores: la cooperación, la igualdad, la empatía y el respeto. Se detallarán los objetivos, contenidos y el contexto de la propuesta, así como la metodología empleada, el desarrollo de las sesiones llevadas a cabo y los recursos temporales, espaciales, materiales y humanos utilizados. También, se especificará la evaluación de la misma, en la que se presenta la triada evaluativa, que incluye la evaluación de los conocimientos del alumnado, la evaluación del proyecto de aprendizaje y la evaluación docente.

Finalmente se expondrán los resultados obtenidos, analizando la propuesta de intervención con reflexiones y aportaciones a partir de la misma, para terminar con el

apartado de conclusiones, en el que se valorará la consecución de los objetivos generales planteados para el trabajo, incluyendo algunas consideraciones finales a tener en cuenta tras su realización.

## **2. OBJETIVOS GENERALES DEL TRABAJO**

En el presente trabajo, se pretende abordar la importancia de la Educación en Valores desde los centros educativos, para ello, se ofrece una propuesta de intervención docente basada en el juego como recurso imprescindible para promover actitudes vinculadas a valores positivos para la convivencia por su carácter lúdico y motivador; pues contribuirá en su desarrollo personal y social y preparará a los niños para que reflexionen y puedan contribuir en la sociedad de manera activa. Asimismo, para el desarrollo del trabajo se van a formular una serie de objetivos con el fin de orientar el tema a tratar. Los objetivos generales que se proponen son los siguientes:

- Comprender la importancia de la educación en valores desde edades tempranas.
- Elaborar una propuesta de intervención basada en la Educación en Valores a través del juego para promover la autonomía y el desarrollo de actitudes como el respeto, la cooperación, la igualdad y la empatía.
- Analizar y reflexionar el alcance y la viabilidad de la propuesta de intervención didáctica, así como sus posibilidades de mejora.
- Ofrecer recursos para que los niños comprendan la importancia de los valores para una sociedad más justa.
- Adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y resolución de conflictos basadas en actitudes positivas y que contribuyan en su desarrollo integral.

### 3. JUSTIFICACIÓN

La educación en valores es un pilar básico que se debe tener en la educación, ya que todos los niños y niñas, tienen como derecho crecer en un contexto en el que se les inculque una serie de valores que les permitan crecer y desarrollarse en sociedad. Es por ello, que desde los centros educativos se hace necesaria la intervención y el desarrollo de propuestas que ayuden a los educandos a adquirir pautas de comportamiento y a reflexionar sobre determinados pensamientos, sentimientos y actitudes que contribuyan a crear una sociedad más justa e igualitaria, con ciudadanos que luchen juntos para crear un mundo mejor para todos.

Por este motivo, se propone la elección de este tema para la realización del TFG, ya que surge del interés por tres asignaturas que se han cursado en el grado: “Educación para la Paz y la igualdad”, “Recursos didácticos de las áreas de expresión en educación infantil y “Análisis de prácticas y diseño de proyectos educativos en las áreas de expresión”. En estas asignaturas se estudiaron diversos recursos, metodologías y propuestas para poner en práctica en el aula que ha contribuido al desarrollo de conocimientos y habilidades docentes vinculadas a la educación en valores de los escolares. Entre dichos recursos, se ha valorado la importancia del juego como una herramienta clave para tratar con los alumnos la educación en valores, y que los niños se desarrollen de manera integral, ya que el juego contribuye al desarrollo social y afectivo- emocional de los niños. Además, gracias a este recurso, los escolares comprenden de manera más fácil que determinadas pautas y actitudes pueden hacer daño a otras personas, de modo que es posible comprender mejor determinados conceptos y valores que son abstractos para ellos.

Para desarrollar esta idea se plantea una propuesta de intervención basada en el juego cooperativo y tradicional, dos recursos que desde nuestro punto de vista ayudarán a los alumnos a trabajar los valores desde las primeras etapas de la vida ya que como mencionan Garaigordobil y Fagoaga (2006) el juego favorece el desarrollo socio-emocional y ayuda a los niños y niñas a trabajar los valores desde edades tempranas, para evitar situaciones de violencia escolar en un futuro.

En cuanto a la modalidad de TFG estamos ante una propuesta de intervención didáctica, ya que se desarrolla una propuesta didáctica en un aula de Educación Infantil y también podemos enmarcarlo dentro de un proyecto educativo que toma como base el



juego cooperativo y tradicional, con la idea de generar aprendizajes y propuestas que puedan ser utilizadas por el alumnado también fuera del aula.

Para finalizar, en el presente TFG se desarrollan las competencias establecidas referentes al Título de Grado de Maestro/a en Educación Infantil, basadas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil; y de la que se destacan las siguientes competencias:

- Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover e impulsar la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual. Con esta propuesta, el alumnado podrá comprender mejor el valor de la cooperación y los beneficios que aporta para generar un mundo mejor.
- Proponer actividades y propuestas que fomenten la inclusión social y la adquisición de valores en la primera infancia; ya que es importante que desde edades tempranas se generen propuestas como la que se ofrece para que los escolares puedan iniciarse en la adquisición de valores y se fomente la inclusión social para evitar situaciones de marginación que perjudican el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Facilitar un clima que favorezca el aprendizaje y la convivencia. Se ofrecerá una propuesta lúdica basada en el juego cooperativo y tradicional que permitirá crear un clima de cohesión grupal positivo.
- Entender la importancia del juego como recurso didáctico y su potencial para la adquisición de contenidos. Con este trabajo, se comprende mejor como el juego es una herramienta fundamental para que el alumnado pueda comprender y asimilar los contenidos de manera más fácil, divertida y en consecuencia, obteniendo aprendizajes significativos.
- Incentivar en el alumnado aprendizajes que contemplen la no discriminación y la igualdad de oportunidades. En nuestro trabajo se contempla la educación en valores y se pretende que con las actividades propuestas se contribuya a garantizar los derechos y creen un impacto positivo en la sociedad.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. ¿Qué es la educación en valores?

Para hablar de una educación de calidad debemos tener muy presente el concepto de la educación en valores; pues como indica Muñoz Sandoval (2008): “No podemos hablar de educación sin referencia a los valores” (p.27); y de acuerdo con la autora, debemos tener muy presente que los valores son parte del proceso de socialización del niño, por lo que es necesario que tanto desde la escuela como desde otros contextos como el familiar, los medios de comunicación, etc., ofrezcamos herramientas a los infantes para que puedan utilizar estos valores de manera adecuada en otros contextos y ayudarles a crear un mundo mejor en el que todos puedan convivir de manera positiva.

Teniendo en cuenta esta necesidad, en nuestro trabajo vamos a desarrollar una propuesta de intervención con la que pretendemos que desde la etapa de educación infantil a través del juego cooperativo y tradicional se aborde la educación en valores y sea un ejemplo para tratarlos en el aula.

No obstante, antes de dar una definición sobre la educación en valores, debemos dejar claro que se entiende por valores, para ello, algunos de los autores que han estudiado este concepto lo definen como:

- Valseca Martín (2009): “Los valores son aquellas cualidades irreales, que nos sugieren que una determinada conducta es personal y socialmente mejor a otras que consideramos opuestas y contradictorias” (p.1).
- Defis Peix y Casals Grané (1999): “los valores son factores implícitos en las personas, ya que son subyacentes y nos condicionan durante la vida. No solamente marcan nuestras inquietudes y conductas si no también la interacción con nuestros semejantes y el entorno” (p.1).
- Domínguez Martín (2010) describe los valores como “todas aquellas ideas o creencias propias de cada sociedad o cultura que influyen en los comportamientos de los individuos que forman la sociedad y que siguen unas normas culturales y sociales” (p. 93).

De acuerdo con todos estos autores, podemos definir los valores como aquellas actitudes o cualidades propias de una persona que se pueden considerar positivos o

negativos y que tienen una gran importancia en el proceso de socialización y desarrollo, ya que según los valores o las creencias que tiene adquirido una persona, este se verá motivado a actuar de una determinada forma o de otra y determinan sus conductas, intereses y sentimientos.

Por este motivo, debemos tener presente la estrecha relación, entre los valores y la educación en valores, pues es desde el ámbito de la educación infantil, desde las primeras etapas de la vida de un individuo, en las que debemos educar al alumnado para que aprenda a identificar y diferenciar los valores positivos y negativos que van a condicionar su desarrollo a lo largo de la vida, ya que una determinada actuación o pensamiento puede regirse por un valor positivo como por ejemplo, en el caso de nuestra propuesta de intervención planteamos: la cooperación, la igualdad, la empatía y el respeto, como valores que desde nuestro punto de vista consideramos importantes para adquirir por parte de los alumnos desde edades tempranas y están adaptados a las necesidades del aula en la que se llevaron a cabo; o por el contrario, puede regirse por los valores negativos o antivalores, que en este caso serían: la no cooperación, la desigualdad, la antipatía y el irrespeto. Además, también es preciso señalar que los valores constan de tres dimensiones según Valseca Martín (2009, p.2):

- **Objetiva:** ser y valer por sí mismos.
- **Subjetiva:** cuando representan un interés para la persona.
- **De carácter social:** referente a las aspiraciones de un colectivo determinado.

Debemos educar a los infantes atendiendo a estas tres dimensiones ya que solo así podremos preparar al niño para que pueda desarrollarse de manera correcta. Del mismo modo, podemos dividir los valores en seis tipos según Jiménez (2008, en López Boix, 2017, p.13):

- Valores familiares: son aquellos valores transmitidos por la familia. Nacen de las creencias de los padres y madres en los que se fundamentan para educar a los descendientes en el comportamiento en sociedad. Estos valores se transmiten de manera cotidiana con las acciones familiares.
- Valores socio-culturales: son los valores predominantes en la sociedad. Los valores de la sociedad presente no son iguales a las sociedades pasadas ni serán iguales para sociedades futuras por lo que son valores que evolucionan según la historia y la cultura. No tienen por qué coincidir con los valores personales o

familiares. Al ser una combinación de valores en algunos casos pueden contradecirse o generar disyuntivas.

- Valores personales: Son una combinación de valores socio- culturales, familiares y aquellos valores que vamos recopilando a través de nuestras experiencias. Podemos decir que son los fundamentos básicos que guían nuestra vida, así como las pautas que nos guían en nuestras conductas y relaciones con los demás.
- Valores materiales: Son los valores para nuestra supervivencia. De manera que son de gran importancia para suplir nuestras necesidades vitales tales como alimentarnos y vestirnos para protegernos de la lluvia, el sol o la nieve. Son un entramado de valores entre los cuales encontramos el socio- cultural, familiares y personales. Los valores materiales llevados al extremo pueden confluir con los valores espirituales.
- Los valores espirituales: son aquellos valores que se refieren a lo inmaterial de la vida. Como seres humanos sentimos la necesidad de dar sentido a nuestras vidas y nos facilitan sentirnos realizados como sucede con la gran variedad de religiones.
- Valores morales: podemos definir estos valores como las actuaciones y conductas establecidas socialmente para lograr un entendimiento social y poder organizarse de manera armónica y pacífica.

Una vez definido que son los valores, nos centraremos en la definición de la educación en valores aportada por las siguientes autoras:

- Domínguez Martín (2010) expone que:

La Educación en Valores compone la personalidad de las personas, regulan la conducta y las actuaciones de las personas, que se corresponderá con lo social. Además, trabajar la educación en valores hace que los alumnos se acerquen a la vida, se formalicen como personas y se integren a la vez que contextualizar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Estos valores deben estar presentes a lo largo de toda la vida, desde que nacemos, asumiendo los cambios sociales que se producen a lo largo de la vida (en Floría Ruesca, 2015, p.6).

- Valseca Martín (2009) define la educación en valores como:

Un proceso de desarrollo y construcción personal. Educar en valores significa encontrar espacios para que el alumnado sea capaz de elaborar de forma racional y autónoma los principios de valor, principios que le van a permitir enfrentarse de forma crítica a la realidad. (p.2).

De acuerdo con estas autoras, podemos definir la educación en valores como el proceso que permite a los niños y niñas adquirir una formación crítica que les permita regular la conducta, las actuaciones y los sentimientos para poder vivir en sociedad, adaptándose a diferentes contextos y contribuyendo a su desarrollo integral como ciudadanos responsables, es decir, la educación en valores pretende profundizar y crear sociedades más críticas, justas y equitativas para todos. No obstante, debemos tener en cuenta que la educación en valores no solo debe ser un trabajo único desde los centros educativos, pues los maestros deben cooperar con las familias para que se adquieran de manera adecuada estos valores. Debemos tener presente los beneficios que aporta la educación en valores para el alumnado y reflexionar sobre los mismos para ofrecer una educación de calidad para todos. En este sentido, según la psicóloga y pedagoga Rodríguez Ruiz (2013, en Floría Ruesca, 2015, p.7), los principales beneficios que aporta la educación en valores son:

- Favorece su crecimiento y desarrollo personal.
- Contribuyen al desarrollo moral, siendo muy importantes para la creación de un sistema moral adecuado.
- Conlleva a la felicidad personal.
- Con los valores adecuados se logra la consecución de las metas y objetivos personales y con ello el éxito.
- Aprenden a valorar lo importante.
- Favorecemos una autoestima sana.

Tal y como afirma Tunnermann (1998) el principal propósito de la educación es la formación ética del ciudadano, por ello, desde los centros educativos, debemos tener presente la forma de pensar y de actuar de los alumnos desde las primeras etapas de la vida y estas deben regirse por unos valores positivos que aporte beneficios tanto de

manera individual como colectiva. Por este motivo, la programación de propuestas de intervención como la que se desarrolla a lo largo del documento, es una forma fácil y adaptada a las necesidades y características del alumnado, pues utiliza el juego como una herramienta indispensable para que los alumnos puedan reflexionar y adquirir estos valores que determinarán la formación de su personalidad.

#### **4.2. Importancia de la educación en valores en la Educación Infantil**

Puesto que debemos educar a los alumnos para la vida, es imprescindible prepararles para la sociedad y por ello, debemos ofrecerles una correcta educación en valores desde edades tempranas, ya que es en la etapa de Educación Infantil en la que se dan los primeros aprendizajes que son claves para su correcto desarrollo en el futuro y donde se forma la personalidad del individuo, por este motivo, tenemos que otorgar a la etapa de Educación Infantil la importancia que se merece:

La Educación Infantil tiene un ciclo fundamental que se inicia con el nacimiento y se prolonga hasta los seis años, en el cual se constituyen las bases del desarrollo moral, físico, emocional, social, cognitivo y estético, y se inicia el desarrollo de las habilidades de pensamiento, los procesos comunicativos, afectivos, el razonamiento en identidad y respeto por sí y por el otro (Múnica, 2014, p. 150).

De acuerdo con la autora, debemos ofrecer una educación de calidad a los escolares para que estos puedan desarrollarse correctamente, pues es en esta etapa, como hemos mencionado anteriormente, en la que se producen las bases para su desarrollo y por ello debemos comenzar desde estas primeras edades a formar ciudadanos críticos, responsables, libres y creativos con el entorno que les rodea.

Desde los centros educativos debemos formar a los individuos desde edades tempranas ofreciéndoles una educación en valores, tratando de que hagan suyos los aprendizajes a través de la utilización del juego, pues serán los protagonistas de su propio aprendizaje. Es importante destacar, que los valores no pueden ser aprendidos desde meras explicaciones o tratando de memorizarlos, ya que como se podrá comprobar en la

propuesta de intervención, los alumnos aprenden mejor estos conceptos a través de su propia experiencia y mediante propuestas motivadoras que les susciten interés.

Asimismo, según la autora Muñoz Sandoval (2008) defiende que es importante que cuando en la sociedad predominan valores negativos como por ejemplo: la violencia, la intolerancia, el racismo, etc.; desde los centros educativos debemos centrarnos no solo en los fines de la educación, sino que además, debemos tener en cuenta los contenidos que se propician y los medios que se utilizan para ello. Debemos otorgar la importancia que se merece a la educación en valores en el proceso de enseñanza- aprendizaje y por ello, es importante que tengamos en cuenta las metodologías utilizadas en el aula para tratar este tema y contar con profesores que estén formados en valores y que tengan en cuenta el currículo oculto a la hora de transmitir dichos valores. Para apoyar esta idea, nos gustaría añadir el siguiente párrafo:

El rol que debe asumir el docente en el desarrollo de las emociones es primordial ya que no solo el ser profesor signifique brindar conocimientos, sino también que se antepone a ser un modelo generador de actitudes personales y emocionales de sus estudiantes (Ventura, 2019, p. 11).

Así pues no solo debemos tener en cuenta los conocimientos que aportemos a los alumnos como maestros, sino que también debemos tener en cuenta las formas y actitudes con las que eduquemos a nuestros alumnos.

Desde nuestro punto de vista, consideramos importante que se trate la educación en valores desde edades tempranas, como docentes debemos formar personas que sean responsables y críticas con ellos mismos y con los demás, por ello, desde los centros educativos tenemos que tener muy en cuenta las metodologías utilizadas para tratar estos valores en el aula, ya que éstas deben ser motivadoras, facilitar los aprendizajes y estar adaptadas a los alumnos; además, los profesores deben poseer una formación adecuada para tratar los mismos y tener muy en cuenta la forma de actuar y de transmitir estos valores en el aula, pues como podremos analizar en el siguiente punto, somos referentes para nuestros alumnos y por ello, debemos reflexionar sobre todo lo que hacemos en el aula, ya que nuestras actitudes deben aportar beneficios positivos para el desarrollo de nuestros escolares. Es importante hacer hincapié en que la educación en valores no solo debe ser tarea de los centros educativos, debe existir una colaboración con las familias para que

los aprendizajes que los niños y niñas hayan adquirido en el aula, puedan ser reforzados en el hogar, y así puedan utilizar y trabajar estos contenidos en otros contextos viendo la importancia de los mismos.

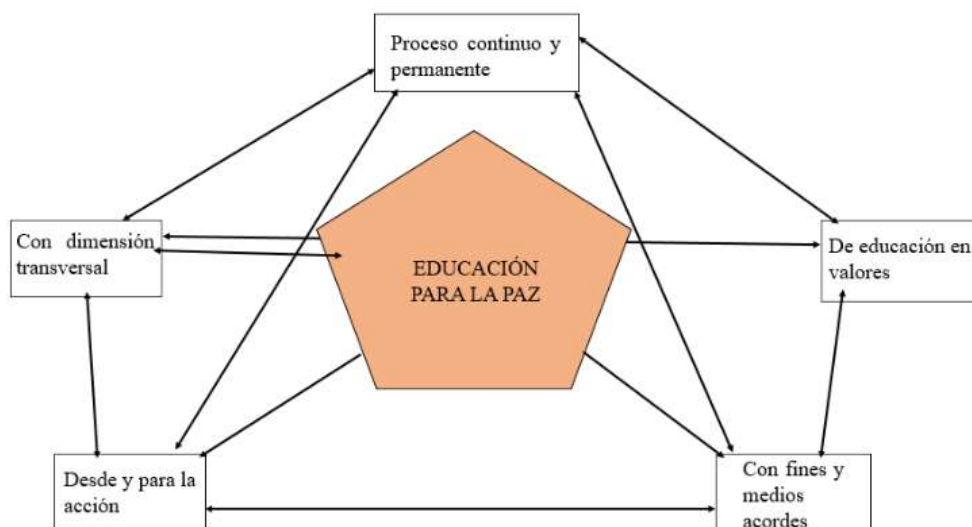
Otro aspecto que nos gustaría comentar es que gracias a la educación en valores desde edades tempranas, los alumnos podrán ver la diversidad como algo positivo y natural, contribuyendo de este modo a evitar en el futuro situaciones de marginación social, desarrollando a través del juego aprendizajes vinculados al respeto y valoración de los demás:

Esta educación de calidad sólo será posible si se mantiene una relación de equilibrio entre los extremos de las dicotomías planteadas y se entiende la diversidad no como un problema, sino como una solución, que nos conduce a una educación más de calidad cuánto más comprensiva, integral y promocionadora (Muntaner, 2000, p.4).

Así pues, debemos tener en cuenta que la diversidad es una realidad social y por ello debemos educar a nuestros alumnos desde edades tempranas a que conciban esta como algo positivo, utilizando los valores como por ejemplo los que se trabajan en la propuesta de intervención: la cooperación, la igualdad, la empatía y el respeto y enseñando a los alumnos a través de estos los beneficios que aporta para los alumnos una sociedad heterogénea.

Una línea de trabajo interesante es tener presente la estrecha relación entre la educación para la paz y la educación en valores, ya que la educación para la paz resume lo siguiente:





**Gráfico 4.1.** Resumen aspectos importantes de la Educación para la Paz.

**Fuente:** elaboración propia a partir de Velázquez Callado (2006)

Desde nuestro punto de vista, en relación a esta figura podemos deducir que la educación para la paz es una buena forma de educar en valores, y por ello debemos tenerla presente para poder orientar nuestras programaciones y actividades a la hora de llevarlas a cabo en el aula. Para poder comprender mejor que es la educación para la paz y entender la relación entre ambos conceptos será necesario definir el concepto de la educación para la paz, para ello, nos hemos basado en Jares (1991) que expone que:

Entendemos por educación para la paz un proceso educativo, dinámico, continuo y permanente, fundamentado en los conceptos de paz positiva y en el conflicto, como elementos significantes y definidores, y que, a través de la aplicación de enfoques socio afectivos y problematizantes, pretende desarrollar un nuevo tipo de cultura, la cultura de la paz, que ayuda a las personas a desvelar críticamente la realidad, para poder situarse ante ella y actuar en consecuencia (p.121).

De acuerdo con el autor, consideramos que la educación para la paz es una buena forma de educar en valores ya que ayuda a las personas a formarse críticamente para afrontar la realidad y les prepara para actuar en ella rigiéndose por valores positivos y evitando el conflicto, siendo esta una buena forma para tratar la educación en valores en el aula.

En conclusión, consideramos que los individuos deben recibir una educación en valores desde la infancia, ya que de esta manera podemos ayudar a los alumnos a desarrollarse de manera integral, por ello desde los centros educativos debemos ofrecer propuestas que supongan una ayuda para los alumnos mediante actividades y estrategias motivadoras que ayuden a los alumnos a poner en práctica los valores y a comprender que es importante una cultura de paz.

### **4.3. El papel del docente en la educación en valores**

En este punto se quiere recalcar la importancia de la figura del educador en la educación en valores, pues esta figura tiene un papel clave desde edades tempranas en la formación de la personalidad y el desarrollo integral del individuo.

Tal y como afirman Sánchez y Navarro (2007) uno de los principales objetivos de la educación es conseguir que los educandos sean buenas personas y buenos ciudadanos, por ello, debemos ofrecerles herramientas y trabajar con ellos metodologías que les ayuden a pensar y a actuar de una forma en la que predominen valores, actitudes y principios morales y éticos para la sociedad. De acuerdo con estos autores, debemos tener presente que el papel del docente y de la familia son claves para la educación en valores, ya que son los agentes educadores más influyentes para los niños y niñas y por este motivo, debemos prestar mucha atención a la forma con la que actuamos, pensamos y hablamos, ya que somos referentes para ellos y copian nuestros pasos. Con esta idea, queremos hacer especial mención al currículo oculto, pues este debe tenerse en cuenta en el desarrollo de actividades, juegos, transmisión de contenidos y propuestas como la que se desarrolla en este documento.

Así pues, como defiende Romacho (2021) basándose en Bosch (1992):

El profesor debe convertirse en un transmisor de valores y debe basarse en una perspectiva globalizadora que ayude al alumno a descubrir el sentido de lo que pasa, formarse ideas sobre las que apoyar su aprendizaje y adquirir referentes para su conducta (p.12).

De acuerdo con esta idea, los docentes debemos tener muy presente la educación en valores en nuestra forma de enseñanza ya que somos referentes para nuestros alumnos y estos actuarán según lo observado. Debemos enseñar a los alumnos a gestionar sus

emociones, pensamientos y actitudes y que estas estén determinadas por valores positivos como la cooperación, la igualdad, el respeto y la empatía (valores que se trabajarán en la propuesta de intervención propuesta) y no por valores negativos o situaciones de conflicto que no aportan beneficios para la sociedad.

Es necesario que tengamos presente que los docentes debemos ofrecer una educación de calidad a nuestros escolares desde edades tempranas, ya que de nosotros depende que los alumnos adquieran hábitos, valores y actitudes positivas tanto para ellos mismos como para el mundo que les rodea. La educación en valores es clave para un cambio social que promueva aspectos positivos en sus ciudadanos, muchos autores defienden que gracias a la transmisión de valores como los planteados, se formará una sociedad positiva en la que todos puedan convivir de manera pacífica y por ello defienden que la figura del docente es esencial para que se cumpla este objetivo. En este sentido, podemos destacar estos planteamientos:

- Gimeno (1995, en Cerrillo, 2003):

Concibe al profesor como un mediador decisivo entre el currículum establecido y los alumnos, un agente activo en el desarrollo curricular, un modelador de los contenidos que se imparten y de los códigos que estructuran esos contenidos, condicionando con ello toda la gama de aprendizajes de los alumnos (p.65).

- Prieto (1992, en Cerrillo, 2003): “al definir el perfil del profesor mediador afirma que éste debe desarrollar en el alumno actitudes positivas, ayudándoles a vivir unos valores para que así los hagan operativos en su conducta dentro de su realidad sociocultural” (p.65).

De acuerdo con estos autores, el docente es el encargado de transmitir al alumnado no solo unos contenidos que deben ser aprendidos sino también de hacer reflexionar a los mismos sobre las actitudes y pensamientos para que estos conformen su personalidad y puedan convivir en sociedad de manera positiva.

Otro aspecto que queremos destacar es el papel del docente en el desarrollo de juegos y propuestas relacionadas con la educación en valores como por ejemplo la propuesta de intervención que planteamos, pues a la hora de llevarla a cabo, hemos tenido en cuenta que el niño debe ser el protagonista en la búsqueda de su propio aprendizaje, y el papel del docente por lo tanto, debe ser de guía y mediador en dicho proceso, pues nuestra

misión es favorecer que los alumnos reflexionen sobre los valores que se trabajan en los juegos y de esta manera comprendan su significado y que adquieran mejor los aprendizajes haciéndolos más significativos. El docente, deberá ofrecer recursos, adecuar los espacios y orientar al alumnado en sus reflexiones, pues como afirma Domínguez (1996): “somos los encargados de observar su desarrollo, sus reacciones, sus comportamientos y actitudes, realizando una observación activa” (en De Benito, 2019, p.17). Es decir debemos tener en cuenta como el alumnado desarrolla las actividades y los juegos planteados, por ello es necesario la observación sistemática y la utilización de instrumentos de evaluación adecuados. Gracias a estos instrumentos los maestros recogerán información que les permitirá saber cómo se han desarrollado los valores a trabajar en las sesiones y además, podrá adaptarse a las características y necesidades de los alumnos y adaptar los materiales y los espacios si estos no funcionasen. Asimismo, consideramos que el docente debe ser un apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje para los alumnos, ya que debe transmitir una serie de valores y ofrecerle al alumnado como hemos mencionado anteriormente, herramientas para que pueda desarrollar los mismos en otros contextos. Este planteamiento lo hemos intentado desarrollar con la propuesta de evaluación desarrollada en el trabajo.

Para finalizar, queremos hacer referencia a la relación bidireccional que deben tener los docentes con las familias de su alumnado, ya que estas nos ayudarán a lograr que se cumplan los objetivos establecidos. Además, debemos enseñarles pautas para que trabajen los valores con los niños y niñas en otros contextos y explicarles los beneficios de trabajarlos a través del juego desde edades tempranas, pues debemos hacer especial hincapié en que el alumnado, a través del juego puede trabajar actitudes y reflexionar sobre aspectos que van a ser determinantes en su día a día.

#### **4.4. El juego como principal recurso para la adquisición de valores en la etapa de Educación Infantil: el Juego Cooperativo y el Juego Tradicional**

El juego es una herramienta fundamental para la adquisición de valores desde edades tempranas, ya que facilita que los niños comprendan de manera más fácil y sencilla los contenidos que se desea impartir, se adapta a las características, necesidades e intereses del individuo y tiene un carácter motivador que favorece que los alumnos disfruten aprendiendo.

Otro beneficio que nos gustaría destacar de este recurso, es que promueve el pensamiento crítico, los alumnos pueden reflexionar utilizando el juego sobre los diferentes valores que pueden llevar a cabo y pueden poner en práctica y experimentar lo que sienten con los mismos. Para apoyar esta idea, nos gustaría recalcar lo siguiente:

El juego en el aula sirve para facilitar aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. (Minerva, 2002, pp. 290-291).

De acuerdo con la autora, creemos esencial que a la hora de planificar actividades y de llevar a cabo propuestas y programaciones, estas deben regirse por una metodología que les permita la adquisición de valores y que puedan comprender de manera significativa lo aprendido, pues solo así, nos aseguraremos de que estamos ofreciendo a los alumnos una educación de calidad. Es importante que los escolares sepan el porqué de las cosas y sean conscientes de los beneficios que tienen al utilizar los valores positivos en su día a día; por este motivo, el juego es una metodología que hace que los niños puedan ser conscientes y reflexionar sobre lo aprendido obteniendo de esta manera unos aprendizajes significativos.

Otra autora que está a favor de la utilización del juego en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de los valores es Muñoz Sandoval (2008):

Cuando un niño juega se pone en relación con otras personas, frecuentemente compañeros y amigos. En el juego se establece una red de relaciones que están marcadas por la espontaneidad, por la dinámica de la comunicación coherente. El juego se convierte en una palestra de interacciones (p.11).

Gracias al juego, podemos conseguir que los alumnos puedan comunicarse con sus iguales y establecer relaciones e interacciones con los mismos, lo que hace que estos pongan en práctica valores y como se puede ver en las sesiones llevadas a cabo, a través

de juegos como el cooperativo y el tradicional, los alumnos pueden aprender juntos y obtener gracias al juego, herramientas para poder solventar situaciones de conflicto y que gracias a las mismas puedan aprender a desarrollar actitudes basadas en los valores positivos.

Es importante destacar que con propuestas sencillas para trabajar los valores como la que se ofrece en este TFG, en la que se utiliza el juego para la adquisición de los mismos, se aportan muchos beneficios para el desarrollo de los escolares, pues estas propuestas cuentan con un carácter motivador y podemos conseguir que los alumnos trabajen diferentes capacidades, habilidades y actitudes que podrán poner en práctica en su día a día.

Tal y como defiende la autora Muñoz Sandoval (2008) el juego es un instrumento de aprendizaje que está al servicio de la educación; es por este motivo, que desde los centros educativos debemos potenciar el juego como una oportunidad única de conocimiento y no restarle importancia y concebir el mismo como “jugar por jugar”. El juego es una herramienta indispensable en el desarrollo personal de los niños y tal y como defiende esta misma autora “oponer escuela a juego es un error táctico y, sobre todo, conceptual” (Muñoz Sandoval, 2008, p.12); es esencial que veamos el juego como un recurso para transmitir a los niños aprendizajes.

En línea con el párrafo anterior, Fulghum (1989) en su obra nos muestra como gracias a la etapa de educación infantil y las metodologías utilizadas en la misma, como por ejemplo el juego, se pueden aprender actitudes basadas en los valores que ayudarán a los escolares a adquirir todo lo necesario para vivir y los aprendizajes que se adquieran en esta etapa se consiguen como hemos mencionado anteriormente, gracias a metodologías como el juego, pues los niños a través de ellos experimentan y son los protagonistas en la búsqueda de su propio aprendizaje; nos ayudan a transmitir a los alumnos valores y contenidos de manera lúdica, evitando caer en la monotonía y el aburrimiento, factores que conllevan al fracaso escolar. Además, nos gustaría añadir la siguiente idea: “concentrar la atención, memorizar y recordar se hace en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad” (Pérez, 2012, p.79).

Otro aspecto que nos parece importante destacar en relación a la utilización del juego es que debemos tener en cuenta que para que los niños adquieran valores de manera correcta desde edades tempranas debemos tener presente que:

Jugar no es, ni mucho menos, una manera de llenar huecos, integrar el juego en la escuela requiere, en primer lugar, un conocimiento por parte del educador, o de la educadora y una cierta capacidad educativa y didáctica específicas, y en segundo lugar la necesidad de planificación pedagógica con objetivos bien definidos (Muñoz Sandoval, 2008, p,28).

Por todo ello, debemos tener muy en cuenta estas consideraciones pues solo así conseguiremos que los alumnos adquieran los aprendizajes basados en valores de manera correcta.

Como se ha mencionado en el punto anterior, el papel del docente es fundamental para que se utilicen de manera adecuada los juegos como principal recurso para la adquisición de valores en la etapa de educación infantil, pues como defiende Muñoz Sandoval (2008):

La implicación del adulto es necesaria, ya que debe saber jugar con los niños y tener una actitud entusiasta que cree posibilidades de juego; que su intervención no impida que los alumnos tengan protagonismo en la adquisición de los aprendizajes y que sepa proponer actividades lúdicas que realmente sean juegos (p.31).

Trigo Aza (1994) nos habla de una serie de funciones que tiene que poseer un educador en un grupo de juego, y sobre las que nos basaremos para realizar la propuesta de intervención que van detalladas en la siguiente tabla:

**Tabla 4.1.** *Resumen de las funciones del educador en un grupo de juego.*

<b>MOTIVAR</b>	Crear el contexto ambiental, físico y afectivo- emocional. Conectar o despertar el interés del grupo.
<b>OBSERVAR</b>	Las interacciones que se producen, los contenidos que se vivencian, las capacidades que se ejercitan, los valores que potencia, las expectativas que abre..., todas las posibilidades que ofrece.
<b>PROPONER O SUGERIR</b>	Introducir nuevas modalidades en la dinámica del juego en función de las necesidades o intereses que despierta el juego, o de los nuevos objetivos.

<b>ENSEÑAR</b>	Enseñar nuevos juegos desde una participación entusiasta que no reste protagonismo al grupo. “Saber jugar con el grupo”.
<b>INTEGRAR</b>	Aunar esfuerzos e integrar a todos los miembros del grupo, así como las sugerencias e intereses que se manifiestan encauzando al grupo hacia la consecución de las metas.
<b>EVALUAR, REORIENTAR</b>	Reorientar el juego introduciendo la retroalimentación necesaria en el momento oportuno. Planificar en función de las nuevas expectativas que se generan o, del contexto del grupo (en un continuo cíclico).

**Fuente:** elaboración propia a partir de Muñoz Sandoval (2008)

Queremos resaltar los beneficios del juego por su alto componente social, pues como hemos podido comprobar: “Por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios” (Garaigordobil y Fagoana, 2006, p.19); de acuerdo con estos autores uno de los principales beneficios del juego es que, como hemos mencionado anteriormente, permite que el alumno entre en contacto con el entorno, y las personas que le rodean, por lo que es una herramienta que les ayuda a comprender lo que piensan otras personas y a adquirir pautas y acciones que le permitan vivir en sociedad, ya que podrá descubrirse tanto a sí mismo, como a los demás; ayudándole de esta manera a minimizar su pensamiento egocéntrico y reflexionando sobre los demás y lo que ocurre a su alrededor. En este sentido, la propuesta que es desarrollada en el presente TFG se centra en trabajar valores como la cooperación, la igualdad, la empatía y el respeto.

Finalmente, queremos hacer referencia a los dos tipos de juego que son utilizados en nuestro trabajo, el juego cooperativo y el juego tradicional; dos tipos de juego que ayudan a los alumnos en la adquisición de valores:

✓ **El juego cooperativo:**

En primer lugar, nos centraremos en el juego cooperativo, para ello, aludiremos a su definición, pues “se puede entender como juego cooperativo una actividad lúdica a través de la cuál diferentes personas interactúan con el fin de alcanzar objetivos comunes” (Omeñaca Cilla et al, 2021, p.5); ante esta definición, nos parece esencial recalcar que los alumnos a través del juego cooperativo, luchan para conseguir objetivos comunes, este



acto ayuda a que los niños lleven a cabo actitudes basadas en valores como la cooperación, la igualdad, el respeto y la empatía; y no en los antivalores. Gracias a este recurso, se crea un clima positivo en el aula que favorece las relaciones con sus compañeros y los alumnos pueden adquirir habilidades positivas que les ayuden a vivir en sociedad.

El juego cooperativo por lo tanto, es una herramienta que prepara a los alumnos para la vida en sociedad, pues les ayuda a aceptar la diversidad y ver esta como algo positivo, siendo una metodología que utiliza el diálogo para que los niños y niñas puedan ayudarse en situaciones de conflicto. De acuerdo con los autores Antolín, Martín-Pérez y Barba (2012), debemos basar nuestras clases en: “Garantizar la adquisición de las competencias motrices y cognitivas propias del área, además de las habilidades sociales que permitan transferir los aprendizajes fuera de la escuela” (p.4); por este motivo, el juego cooperativo es una herramienta que además de favorecer las capacidades motrices y cognitivas ayuda a los alumnos a adquirir pautas sociales y a poner en práctica dichos aprendizajes en otros contextos fuera de la escuela.

Según estos autores, a través del juego cooperativo podemos preparar a los alumnos para que reflexionen sobre los aprendizajes adquiridos y puedan adquirir pautas que les permitan desarrollarse mejor en el mundo y favorecer las relaciones personales. Por este motivo, el papel del docente en este tipo de juegos es fundamental, pues debemos dejar que los alumnos exploren y elaboren su propio aprendizaje siendo guías en el proceso y ofreciéndoles recursos para que puedan cooperar de manera adecuada.

✓ **El juego tradicional:**

En segundo lugar, el juego tradicional, puede definirse como:

- Según Muñoz Sandoval (2008): “el juego tradicional es aquel juego que ha sido transmitido de generación en generación, generalmente de forma oral, de padres a hijos, y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños”. (p.3).
- Según Méndez y Fernández- Río (2010):

Los juegos tradicionales constituyen un contenido privilegiado para contribuir a la adquisición de las competencias básicas, ya que centran su acción educativa en la adquisición de una cultura corporal y en el desarrollo de la motricidad, y

proporcionan al alumnado experiencias que fomentan simultáneamente interrelaciones con los ámbitos físico, personal, social y cultural (p.68).

De acuerdo con estos autores, el juego tradicional es aquel que se encarga de transmitir los valores de una cultura además de favorecer el desarrollo de sus capacidades cognitivas, sociales y físicas; aceptando de esta manera la cultura propia y permitiendo conocer y tolerar otras culturas.

Los juegos tradicionales ayudan a aceptar la propia cultura y a ser tolerantes con otras, favoreciendo así la sociedad multicultural y tomando la diversidad como algo positivo de la que todos podemos aprender como expone Trigo Aza (1994) en este párrafo:

Queremos que la escuela recupere el juego tradicional para que los ciudadanos del Siglo XXI no olviden su historia lúdica, no olviden sus momentos de juego, y así apoyándose en su cultura puedan abrirse a los otros y a lo desconocido, sin miedos, sin desconfianza, aceptando los riesgos, tolerando las otras culturas y no queriendo imponer la nuestra, simplemente compartiendo (p. 2:16).

Por poner un ejemplo, a través de juegos tradicionales podemos trabajar valores como la empatía. Así, en el juego “la gallinita ciega”, los alumnos podrán vivenciar lo que siente una persona que no puede ver y podrán ponerse en su lugar. Además, consideramos necesario valorar el papel de los juegos tradicionales en la educación desde edades tempranas, ya que estos juegos cuentan con un potencial educativo y algunos de los beneficios que aportan según Muñoz Sandoval (2008, p.34) son:

- Facilitan y estimulan la sociabilidad de los niños.
- Son un elemento de integración social.
- Posibilitan el conocimiento de uno mismo y de los demás.
- Son elementos de transmisión cultural.
- Desarrollan la cooperación.
- Fomentan experiencias de solidaridad.
- Potencian la vivencia estimulante de la riqueza de la diferencia.
- Propician el conocimiento, aceptación y riqueza del otro.

#### **4.5. Otras experiencias basadas en la educación en valores**

En este punto hemos indagado sobre otras propuestas basadas en la educación en valores en la etapa de educación infantil. La mayoría de propuestas que hemos encontrado para tratar la educación en valores, están destinadas a la etapa de educación primaria, por lo que hemos podido darnos cuenta con esta investigación, de que no se ha dado tanta importancia a tratar la educación en valores desde edades tempranas. Este hecho nos suscita un sentimiento de preocupación puesto que nos parece muy importante resaltar que la etapa de educación infantil es decisiva para el desarrollo integral de un individuo, ya que es en ella donde se van a dar los primeros aprendizajes y las primeras pautas que servirán al niño en un futuro para afrontar su día a día.

Por este motivo, queremos recalcar la importancia de llevar a cabo propuestas basadas en la educación en valores desde edades tempranas, pues como hemos podido comprobar con la propuesta que se ofrece en este TFG, es en la etapa de educación infantil donde se adquieren los primeros aprendizajes y donde deberíamos tratar con los escolares los valores positivos más importantes que le permitirán desarrollarse en un futuro, así pues, consideramos esencial que desde los centros educativos se propaguen propuestas y prácticas en las que se trabajen valores positivos desde estas edades, nuestra misión como docentes es preparar para la vida al alumnado desde pequeños, ofreciéndoles recursos que les ayuden a poner en práctica actitudes, pensamientos y sentimientos que conformarán su personalidad y contribuirán en su desarrollo integral.

En esta línea, hemos podido encontrar autores que defienden la educación en valores desde edades tempranas; en concreto aportaremos tres propuestas, que desde nuestro punto de vista, son bastante gratificantes, pues utilizan metodologías que nos han parecido interesantes para tratar los valores en educación infantil, entre ellas destacamos:

Muñoz Sandoval (2008) que en su obra “Educar en valores y aprender jugando” nos informa sobre los beneficios que podemos aportar a los alumnos utilizando juegos tradicionales en la etapa de educación infantil, con juegos como por ejemplo (la gallinita ciega, las cuatro esquinitas, el pañuelo, los paquetes...), que ayudarán a que los niños y niñas comprendan y adquieran mejor los valores positivos que podrán poner en práctica en su día a día. A modo de ejemplo,

queremos recalcar los beneficios que los alumnos pueden adquirir sobre la educación en valores con el juego de la gallinita ciega (p.147).

Así, los escolares podrán:

- Valorar el juego como medio de relación con los demás.
- Desarrollar actitudes sociales de colaboración y participación.
- Utilizar el lenguaje del cuerpo como medio de comunicación.

Además, esta autora propone que a través de la metodología de los talleres durante los primeros años de vida, ayudaremos a los alumnos en su desarrollo integral y a conectar con los intereses básicos de la infancia: la exploración, la actividad y el juego. Esta propuesta nos ha parecido muy interesante, ya que esta metodología ayuda a los alumnos a (p.51):

- Facilitar los procesos de interacción.
- Favorecer la práctica de los valores sociales y actitudes cooperativas.
- Favorecer el desarrollo integral del niño y de la niña: físico, lingüístico, social, afectivo.

Desde nuestro punto de vista, la utilización de los juegos tradicionales como recursos para la adquisición de los valores nos parece un acierto, pues como vamos a llevar a cabo en la propuesta de nuestro trabajo, gracias a la utilización de este recurso, los alumnos pueden poner en práctica valores como la empatía, el respeto, la cooperación y la igualdad y además conocer su propia cultura, aceptando las diferencias de los demás y las suyas propias y tomando la diversidad como algo positivo que les ayude a comprender que la diversidad es un factor que forma parte de la sociedad y debemos aceptarla y tolerarla. Otro aspecto que nos gustaría resaltar es la utilización de talleres, pues a través de los mismos podemos trabajar los juegos cooperativos de manera lúdica y divertida.

· Guichot- Reina y Merino Delgado (2016), estas autoras utilizan como metodología para la adquisición de valores en la etapa de educación infantil el recurso de los cortometrajes de animación. En concreto, la propuesta que desarrollan está basada en el cortometraje “El Puente” (2010) dirigido por Ting Chian Tey, que según defienden estas autoras, a través de la reflexión con los alumnos y de actividades que fomentan la

creatividad, la comprensión y la resolución de conflictos, gracias a este corto podemos ayudar a los escolares a (p.124):

- Adquirir valores morales como el respeto hacia el otro y la cooperación de forma lúdica.
- Valorar la importancia del diálogo en nuestras vidas, sobre todo como medio de resolución de conflictos.
- Conocer estrategias para resolver los conflictos de forma pacífica.
- Desarrollar la empatía hacia los demás.
- Favorecer el trabajo en equipo y la ayuda mutua.
- Eliminar comportamientos negativos como las conductas egoístas y las autoritarias.

Esta propuesta utiliza las TICs (Tecnologías de la información y la comunicación) como recurso para tratar los valores en el aula; este tipo de herramientas forman parte de la sociedad de los alumnos ya que están muy presentes en nuestro día a día, pero no podemos olvidar que los alumnos aprenden a través de la exploración y la manipulación que realizan con su propio cuerpo, por lo que podemos utilizar las nuevas tecnologías para contribuir al juego a través de movimientos y de la exploración de los alumnos, es decir podemos utilizarlas como un recurso didáctico que complementa al juego, sin olvidar que los alumnos utilizan su propio cuerpo para explorar, manipular y descubrir su entorno, por lo que debemos hacer un uso responsable de estas nuevas tecnologías para que no dificulten ni limiten el movimiento.

De la Fuente Godos (2018) trabaja la educación en valores mediante la utilización del recurso del cuento, para ello, tiene muy en cuenta la selección de los mismos y escoge uno para trabajar la empatía “Nuna sabe leer la mente”, otro para trabajar la autoestima “Orejas de mariposa”, otro para la generosidad “Hilo sin fin”, otro para trabajar la igualdad “Por 4 esquinitas de nada” y otro para el trabajo en equipo “¿A qué sabe la luna?”, para desarrollar esta propuesta utiliza estos libros y propone una serie de actividades para que los alumnos adquieran y trabajen los valores que se pretenden trabajar en la propuesta.

Desde nuestro punto de vista, la utilización del recurso del cuento como complemento al recurso del juego nos parece muy enriquecedor, pues a través de los libros fomentamos la lectura desde edades tempranas y favorecemos que los alumnos trabajen diferentes

áreas y contenidos. Con actividades y juegos en las que los alumnos tengan un papel protagonista en la lectura de los mismos, podemos conseguir que los escolares tomen conciencia de lo que se dice en los mismos y se sientan más motivados por aprender y adquirir los contenidos que se tratan en los cuentos. Así pues, es muy importante la selección de los mismos, pues estos cuentos deben estar adaptados a las necesidades, características e intereses de los alumnos y finalmente, debemos tener muy en cuenta el tono con el que transmitimos los valores que se tratan en los cuentos, pues si los alumnos ven que disfrutamos con la utilización de este recurso podrán disfrutar del momento de la lectura y valorar el recurso del cuento como un elemento muy importante para su aprendizaje. En nuestra propuesta hemos seguido esta idea, con la utilización de cuentos que contribuyan a la adquisición de los valores planteados en la misma.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: “EL COFRE DE LOS VALORES”**

A continuación, se presenta la propuesta didáctica, la cual está estructurada en 4 sesiones y permite comprender como trabajar la educación en valores en un aula de Educación Infantil. En cada sesión se trabajará un valor utilizando como recurso didáctico el juego para que los alumnos puedan comprender y adquirir mejor las características principales de los valores que queremos trabajar y se presentarán las actividades de manera atractiva y motivadora siguiendo un hilo conductor que detallaremos más adelante. Asimismo, se detallarán los objetivos y contenidos que se pretenden conseguir con el desarrollo de este diseño; el contexto del centro, de los alumnos y las características de los mismos; la metodología que se ha tenido en cuenta para su puesta en práctica; el planteamiento de las sesiones y las actividades explicadas de manera detallada; los recursos temporales, espaciales y materiales y finalmente, la evaluación que se ha utilizado para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Es importante mencionar que para la realización de esta propuesta de intervención se han tenido en cuenta el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León y el REAL DECRETO 95/2022, de 1 de Febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil; ya que, son la base de la normativa actual para orientar los objetivos y los contenidos de la propuesta, así como el desarrollo

de las sesiones y la posterior evaluación de las mismas, teniendo en cuenta los criterios de evaluación establecidos.

## **5.1. Diseño de la propuesta de intervención:**

### **5.1.1. Objetivos**

Los objetivos planteados para el trabajo, con base al Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil son los siguientes:

- Aprender valores como la cooperación, la igualdad, la empatía y el respeto a través del juego como recurso didáctico para su aprendizaje.
- Desarrollar las capacidades afectivas y sociales para crear una convivencia positiva.
- Reflexionar sobre pensamientos, actitudes y sentimientos que contribuyan a una sociedad más justa.
- Comprender de manera más fácil y lúdica los efectos de nuestras actitudes en otras personas.
- Desarrollar habilidades motrices básicas: andar, correr, saltar, girar, lanzamientos, recepciones, golpes, transportes y equilibrios.
- Favorecer la comunicación y las habilidades sociales para resolver conflictos.

### **5.1.2. Contenidos**

Los contenidos presentados a continuación están relacionados con los objetivos que se han mencionado en el punto anterior, por ello, la propuesta didáctica comprende los siguientes:

- Fomento de las relaciones y habilidades sociales.
- Resolución pacífica y autónoma de conflictos.
- Desarrollo de actividades sociales como: respeto, cooperación, igualdad y empatía.
- Desarrollo de habilidades motrices básicas: andar, correr, saltar, girar, lanzamientos, recepciones, golpes, transportes y equilibrios.

- Reflexión de manera individual y grupal sobre las estrategias empleadas en el juego.
- Empleo y análisis sobre la cooperación, el respeto, la igualdad y la empatía para crear un aprendizaje significativo.

### **5.1.3. Contexto**

- **CONTEXTO DEL CENTRO**

El desarrollo de la propuesta de intervención ha tenido lugar en el centro en el que he realizado mi practicum II, concretamente en el CRA “Los Almendros” el cual está integrado por las localidades de: Bernuy de Porreros, la Lastrilla, Zamarramala y la Mata de Quintanar; mis prácticas se desarrollaron en el municipio de la Lastrilla (Segovia). Este centro cuenta con 27 unidades habilitadas, siendo 8 de Educación Infantil y 19 de Educación Primaria. (Garcimartín Matesanz, S., 2022, en Memoria de Practicum II).

En cuanto al número de alumnos acogidos en la Lastrilla son: 35 alumnos en 3 años, 36 alumnos en 4 años y 49 alumnos en 5 años. En lo que respecta a Educación Primaria son: 56 alumnos en 1º, 36 en 2º, 61 en 3º, 58 en 4º, 40 en 5º y 65 en 6º, por lo que se puede observar que es un centro con gran capacidad, ya que cuenta con dos edificios comunicados por el patio, uno pertenece al de educación infantil y el otro es el edificio de primaria. En lo referente a la comunicación del mismo, el municipio está muy próximo al centro de la ciudad y cuenta con gran variedad de servicios: farmacia, gasolinera, peluquería, talleres mecánicos, supermercados, panadería, bares y restaurantes, consultorio médico, una piscina cubierta y otra municipal, un pabellón deportivo (en el que los alumnos realizan educación física y actividades de psicomotricidad), iglesia, frontón y varios parques infantiles. (Garcimartín Matesanz, S., 2022, en Memoria de Practicum II, p.2).

- **CONTEXTO DEL ALUMNADO**

La propuesta de intervención está destinada a alumnos del segundo curso de educación infantil y se ha llevado a cabo en un aula que cuenta con 17 alumnos. En este aula se da la presencia de un alumno con necesidades educativas especiales (ACNEEs), concretamente presenta el Trastorno del Espectro Autista (TEA) y en ocasiones recibe apoyos de la PT, de la AT y del apoyo class.



- **CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO**

En este aula se observa una gran diversidad, pues hay diferentes ritmos evolutivos y madurativos entre el alumnado. Cabe destacar que los alumnos saben comunicar verbalmente sus necesidades y saben expresar sus emociones de manera adecuada y utilizan el lenguaje de manera correcta, a excepción del alumno con TEA que utiliza un PECs con pictogramas para poder expresarse y comunicarse, por lo que en las sesiones se emplearán pictogramas para la explicación de las actividades. En el caso de una alumna ucraniana, al principio puesto que no tenía adquirido el lenguaje, le costaba expresar lo que sentía, actualmente su evolución del castellano le ha permitido expresarse de manera adecuada y comprender las explicaciones; si se observa que no ha entendido algo se le explica de otra manera, despacio y utilizando un lenguaje sencillo para que lo entienda.

Todos los alumnos son capaces de desplazarse por el espacio de manera adecuada y utilizar sus habilidades físicas básicas sin inconvenientes. Poseen una coordinación óculo manual y una motricidad gruesa adecuadas, aunque se puede observar que en el caso de la motricidad fina, algunos alumnos muestran dificultad para realizar algunas actividades.

En cuanto a la lateralidad, muchos no han adquirido este concepto, ya que les cuesta asimilar y discriminar el concepto de derecha e izquierda y muestran dificultades con la percepción espacio- temporal.

Haciendo referencia a las capacidades cognitivas y de aprendizaje, todos los alumnos muestran interés por aprender y se utiliza el juego y actividades lúdicas para fomentar la motivación y facilitar la adquisición de los contenidos. Además, muestran un carácter participativo, aunque dos niños y una niña debido a su timidez les cuestan un poco más dar su opinión, pero gracias a la propuesta de los juegos cooperativos se ha contribuido a que los niños y niñas se ayuden los unos a los otros y se favorezca la participación de estos alumnos en las sesiones. La gran mayoría de estos alumnos presenta un carácter impulsivo por lo que es necesario que a la hora de realizar explicaciones procuremos que se encuentren calmados para que puedan comprender y asimilar las reglas y desarrollar las actividades de manera adecuada y además, a la hora de dar sus opiniones se debe hacer especial hincapié en que los alumnos reflexionen y no digan lo primero que se les ocurre cuando se trata algún tema.

Finalmente, nos gustaría recalcar que la propuesta de intervención que se ha desarrollado se encuentra adaptada a las características y necesidades de este grupo-clase y promueve el desarrollo y la evolución en las capacidades de estos alumnos.

#### **5.1.4. Metodología**

En cuanto a la metodología de la propuesta será activa, ya que promueve la participación de los alumnos y que estos sean protagonistas en la realización de las actividades; cabe destacar que nos basaremos en los siguientes principios que nos muestra el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León:

- **Aprendizaje significativo**, ya que con la propuesta planteada queremos que los educandos a través de los juegos tradicionales y cooperativos establezcan relaciones entre nuevos conocimientos y los que ya poseen, evitando así una memorización y una actitud pasiva en la adquisición de los contenidos.
- Para la planificación de las sesiones se han contado con juegos y actividades de **carácter lúdico** y **educativo** para favorecer actitudes y valores positivos tales como la cooperación, la igualdad, el respeto y la empatía; por lo que la motivación se tendrá muy en cuenta a la hora de desarrollar las sesiones.
- Se tendrá en cuenta el **papel del maestro** a la hora de llevar a cabo las sesiones, ya que este deberá ser un guía para la trasmisión de los valores y además deberá crear un espacio en el que se favorezca la socialización para la adquisición de los valores.
- **El juego:** con las actividades propuestas favoreceremos el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la libertad de movimiento, ya que consideramos este recurso indispensable para la adquisición de los contenidos.
- **Carácter globalizador** de las actividades, ya que se pretende acercar la realidad inmediata para que los niños puedan vivenciarla y aprender de ella, para que puedan favorecerse todos los ámbitos de desarrollo.
- **Se organizarán los recursos espaciales, humanos y ambientales**, ya que estos deberán estar acordes a las características y necesidades del alumnado.

- **Atención a la diversidad**, ya que consideramos que es importante que las actividades propuestas integren a todo el alumnado y promuevan su participación activa, tomando la diversidad y el pensamiento heterogéneo como algo positivo.

#### **5.1.5. Desarrollo de las sesiones**

En este apartado se presentarán 4 sesiones a modo de ejemplo que se han llevado a cabo para trabajar con los niños y niñas los valores de cooperación, el respeto, la igualdad y la empatía y que permiten comprender y reflexionar sobre la intervención docente para generar propuestas basadas en la educación en valores.

Como hilo conductor para el desarrollo de las sesiones se les dirá a los escolares que hay “Un cofre de los valores” (*Anexo 1. Imagen 1*) en el aula y que en cada sesión descubriremos un valor nuevo; al final de las sesiones crearemos un mural todos juntos y liberaremos los valores que están encerrados en el cofre. En cada sesión al principio para liberar el valor abriremos el cofre (el cual estará fabricado con una caja de cartón, elaborado previamente por los docentes) y extraeremos un sobre que contendrá un valor, dentro del mismo habrá una imagen que representa dicho valor, la cual comentaremos y nos servirá de apoyo para introducir y orientar la sesión y trabajar adecuadamente el valor.

Gracias a estas actividades los alumnos podrán comprender la importancia de los valores para crear una sociedad más justa y podrán ponerlos en práctica en su día a día.

A continuación, aparecen desarrolladas varias sesiones que se han utilizado para llevar a cabo la intervención:

Tabla 5.2. Resumen de las Sesión 1: La Cooperación

SESIÓN 1: <u>LA COOPERACIÓN</u>
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Fomentar la cooperación a través del juego.</li><li>- Trabajar la cooperación y coordinación en equipo.</li><li>- Afianzar los aspectos relacionados con el valor de la cooperación, el trabajo en equipo y la cohesión grupal.</li></ul>
<p><b>Descripción general de las actividades</b></p> <p>Para comenzar la sesión realizaremos una <b>asamblea inicial</b> y presentaremos a los niños el “Cofre de los valores”, de manera motivadora les formularemos preguntas para comentar con ellos que son los valores y abriremos el cofre para liberar el primer valor y sobre el cual estarán orientadas las actividades. Seguidamente extraeremos el sobre (<i>Imagen 2</i>) en el que aparecerá la palabra cooperación (que utilizaremos para poner en el mural) y la abriremos para extraer la imagen que hay dentro (<i>Imagen 3</i>). A continuación realizaremos las siguientes preguntas que nos servirán de orientación para comentar la imagen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué veis en la foto?</li><li>- ¿Por qué pensáis que es importante que las dos niñas se ayuden? ¿Qué pasaría si no se ayudasen/cooperasen entre sí?</li><li>- ¿Pensáis que es importante cooperar/ayudar con/a los demás?</li><li>- ¿Qué pasaría si no cooperásemos entre nosotros?</li></ul>

A continuación realizaremos las actividades e incidiremos en que es necesario la cooperación para superar los retos planteados:

- CRUZANDO EL RÍO:

Para esta actividad se realizarán dos filas, una en frente de otra. A continuación, cada participante se deberá colocar dentro de un aro de la fila y el niño o niña que esté el último en la misma, deberá pasar el aro que sobra al compañero de delante y así sucesivamente hasta que llegue al primero de la fila, el cual deberá colocar el aro en el suelo para que todos los alumnos puedan ir desplazándose y cambiándose al aro de enfrente. Así sucesivamente hasta que lleguen a una meta que habrá sido previamente establecida por el docente.

- EL TREN:

Para este juego los alumnos deberán formar una única fila y agarrar por los hombros al de delante; cuando ya estén colocados en esta posición, se debe colocar un balón de goma espuma en medio de cada pareja. Les pediremos a los alumnos que deberán avanzar hasta una meta y que no pueden tocar el balón con las manos.

- QUE NO CAIGA EL BALÓN:

Para este juego pediremos a los alumnos que se expandan por el espacio. La maestra lanzará un balón de goma espuma al aire y los alumnos deberán evitar que se caiga, para ello deberán coger la pelota con las dos manos y cuando la tengan agarrada volver a lanzarla al aire para que la coja otro compañero. Así hasta que todos los alumnos hayan tocado el balón.

- EL JUEGO DE LAS SILLAS:

Para este juego se llevarán a cabo dos formas:

1ª Para la primera manera, colocaremos las sillas formando un círculo; cada participante debe colocarse en frente de su silla. Se pondrá la música y los niños deberán desplazarse alrededor de las sillas; cuando la música se pare, los niños deberán correr a sentarse en una silla libre. Queda eliminado quien no esté sentado en una silla o si hay dos personas sentadas en una misma silla se elimina a quien más fuera este de la silla. Se irán quitando sillas a medida que avance el juego para complicarlo aún más.

2ª Para esta forma, colocaremos las sillas formando un círculo; al igual que en la anterior los alumnos deberán colocarse en frente de su silla. Se pondrá la música y los niños deberán desplazarse alrededor de las sillas, a diferencia que en la primera opción, en esta, cuando la música se pare los niños deberán sentarse en una silla libre, pero no se eliminará a nadie, el objetivo es que todos los alumnos estén sentados y nadie esté tocando los pies con el suelo. Se les dirá que puede haber varios alumnos en la misma silla. Se irán quitando sillas a medida que avance el juego para complicarlo aún más.

Para terminar la sesión realizaremos una **asamblea final**, en la que haremos a los niños una serie de preguntas para reflexionar sobre lo que ha sucedido y lo que hemos aprendido con las actividades que hemos llevado a cabo. Las preguntas que se formularán serán las siguientes:

- ¿Os han gustado las actividades? ¿Cuál ha sido vuestra actividad favorita?
- ¿Cómo os habéis sentido cuando habéis cooperado / os habéis ayudado con vuestros compañeros? / ¿En el juego de las sillas como os habéis sentido cuando os han ido eliminando?
- ¿Qué os ha gustado más jugar ayudándose entre todos o cuando jugabais para ganar de manera individual?

Finalmente, después de realizar la asamblea final comentaremos a los alumnos que hemos liberado el valor de la cooperación y colocaremos todos juntos en el mural la imagen que aparecía dentro del sobre y la palabra cooperación (*Imagen 4*).

*Fuente: elaboración propia*

*Las imágenes podrán consultarse en el Anexo 1 al final del trabajo (p.73)*

**Tabla 5.3. Resumen de la Sesión 2: La Igualdad**

<b>SESIÓN 2: <u>LA IGUALDAD</u></b>
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Fomentar actitudes de igualdad y de coeducación a través del juego.</li><li>- Comprender que hombres y mujeres pueden realizar las mismas actividades.</li><li>- Reflexionar sobre la importancia de la igualdad de género para evitar que se desarrollen estereotipos y roles de género.</li></ul>
<p><b>Descripción general de las actividades</b></p> <p>Para el desarrollo de esta sesión llevaremos a cabo una asamblea inicial en la que recordaremos a los niños lo trabajado en la sesión anterior, la sesión de cooperación. Asimismo, continuaremos liberando otro valor de nuestro “Cofre de los valores”, en esta sesión liberaremos el valor de la igualdad, para ello, extraeremos el sobre de nuestro cofre de los valores (<i>Imagen 5</i>) en el aparecerá la palabra igualdad (que utilizaremos para poner en el mural) y le abriremos para extraer la imagen que hay dentro (<i>Imagen 6</i>). A continuación realizaremos las siguientes preguntas que nos servirán de orientación para comentar la imagen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué veis en la foto?</li><li>- ¿Quién pensáis que es mejor la niña o el niño?</li><li>- ¿Por qué creéis que aparece el signo igual en la foto?</li><li>- ¿Pensáis que es importante tratar igual a los niños y a las niñas? ¿Qué pasaría si no tratásemos igual a los niños y a las niñas?</li></ul>

A modo de introducción, después de comentar la imagen, cantaremos con los alumnos la canción “Igualdad de Género” de Andaluna y Samir (*Vídeo 1*), para ello, pediremos a los alumnos que realicen un corro y con gestos iremos interpretando lo que dice la letra de la canción. A continuación, se realizarán las siguientes actividades:

- EL JUEGO DE LAS TARJETAS:

Se confeccionarán una serie de tarjetas, en ellas habrá una cantidad en la que aparezcan afirmaciones sobre la igualdad de género como por ejemplo: “Los niños y las niñas somos iguales” o tarjetas en las que aparezcan estereotipos de género como por ejemplo: “Los niños no pueden jugar con las muñecas” o “Las niñas no pueden jugar al fútbol” (*Imagen 7*). Cada vez que el docente saque una tarjeta, los alumnos deberán utilizar la dinámica de posiciones; en el aula habrá una zona en la que se colocará un círculo verde, los alumnos deberán desplazarse a esa zona del aula si están de acuerdo con lo que se dice en la tarjeta, en otra zona de la clase, habrá colocado un círculo de color rojo, los alumnos deberán desplazarse a esa zona del aula si no están de acuerdo con lo que se dice en la tarjeta, y por último, habrá también un círculo de color amarillo, los alumnos se desplazarán a ese lugar del aula si no saben si están de acuerdo o no están de acuerdo con esa tarjeta. Después de cada desplazamiento se le preguntará a los alumnos por qué están de acuerdo con la tarjeta, por qué no o por qué dudan dependiendo del lugar al que se han desplazado.

- YO SOY Y PUEDO:

Se repartirá a cada niño dos imágenes, en una aparecerá la imagen de un niño en la que pondrá debajo: “Yo soy un niño y puedo...”; en la otra, aparecerá la imagen de una niña en la que pondrá debajo: “Yo soy una niña y puedo...” (*Imagen 8*). A continuación, el docente dirá una acción y los alumnos tendrán que levantar la tarjeta que creen que puede hacer esa acción, si creen que hay diferencias o ambas tarjetas si creen que no hay ninguna diferencia. Se realizará una reflexión por cada acción que se realice para comentar por qué se ha levantado una tarjeta, otra o las dos.



- ¿QUIÉN ES QUIÉN?:

Para esta actividad los alumnos deberán colocarse por equipos en las diferentes mesas de trabajo. A cada grupo, se le entregará una tarjeta en la que aparecerá el dibujo de un oficio (*Imagen 9*) que deben interpretar con gestos; los alumnos para ello deberán ponerse de pie en el aula y ponerse de acuerdo con su grupo para realizar gestos acordes con la profesión que les ha tocado representar, después, ejecutarán las acciones a los demás grupos para que adivinen de que oficio se trata. Así sucesivamente, hasta que todos los grupos hayan representado algún oficio. Para finalizar, una vez que todos los grupos hayan participado, se iniciará un debate en el que se hará reflexionar a los alumnos sobre si hay oficios de chicos y oficios de chica y por qué. Para ello podremos utilizar las siguientes preguntas:

- ¿Qué oficio os ha gustado más? ¿Pensáis que ese oficio es de chicos o es de chicas? ¿Por qué?
- ¿Puede haber chicas futbolistas, policías o bomberas?
- ¿Puede haber chicos enfermeros, bailarines, trabajadores de la limpieza?

- “POR 4 ESQUINITAS DE NADA”

Para esta actividad, contaremos el cuento de “Por 4 esquinitas de nada”, el cual servirá además de introducción para la sesión de empatía además de reforzar la de igualdad, de manera que los alumnos tengan un papel activo durante la narración de la historia; para ello, la maestra confeccionará unos círculos para que cada alumno represente a un redondito (un círculo) y la maestra, tendrá un cuadrado que representará a cuadradito. A medida que se vaya narrando el cuento se contará con el apoyo visual de una casita la cual habrá sido previamente fabricada y contará con dos puertas, una para que entren solo los círculos y otra que permita la entrada de todos (círculos y cuadrado) (*Anexo 1. Imagen 10*); esta, permitirá que los alumnos puedan interpretar lo que se dice en el cuento, pasando por la puerta y permitiendo ver que cuadradito, no entra por esa puerta. Al final, se formulará una pregunta ¿Cómo podemos ayudar a cuadradito? Y los alumnos deberán proponer soluciones para que todos juntos puedan llegar a una solución y poder llegar al final del cuento, para que se den cuenta de que lo que tiene que cambiar es la puerta para que pueda entrar cuadradito.

Después de dramatizar el cuento los alumnos se sentarán en la asamblea y realizaremos las siguientes preguntas:

- ¿Qué os ha parecido el cuento?
- ¿Cómo pensáis que se sentía cuadradito cuando no podía entrar por la puerta?
- ¿Os ha parecido bien que todos juntos buscásemos una solución? ¿Cómo os habéis sentido cuando cuadradito ha podido entrar con sus amigos a la casita?

Para terminar la sesión realizaremos una **asamblea final**, en la que haremos a los niños una serie de preguntas para reflexionar sobre lo que ha sucedido y lo que hemos aprendido con las actividades que hemos llevado a cabo. Las preguntas que se formularán serán las siguientes:

- ¿Os han gustado las actividades? ¿Cuál ha sido vuestra actividad favorita?
- El otro día estuvimos trabajando el valor de la cooperación, ¿qué valor hemos trabajado hoy? ¿Por qué os parece importante la igualdad?
- ¿Pensáis que chicos y chicas podemos hacer las mismas cosas?

Finalmente, después de realizar la asamblea final comentaremos a los alumnos que hemos liberado el valor de la igualdad y colocaremos todos juntos en el mural la imagen que aparecía dentro del sobre y la palabra igualdad (*Imagen 11*).

**Fuente:** elaboración propia

*Las imágenes podrán consultarse en el Anexo 1 al final del trabajo (p.73)*

**Tabla 5.4. Resumen de la Sesión 3: La Empatía**

<b>SESIÓN 3: <u>LA EMPATÍA</u></b>
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Desarrollar la empatía.</li><li>- Adquirir habilidades para ponerse en el lugar de otras personas.</li><li>- Entender y respetar las opiniones y los sentimientos de otras personas.</li></ul>
<p><b>Descripción general de las actividades</b></p> <p>Para el desarrollo de esta sesión llevaremos a cabo una asamblea inicial en la que recordaremos a los niños los valores que hemos trabajado en las sesiones anteriores (cooperación e igualdad), ayudándonos del mural como apoyo visual. Asimismo, para esta sesión liberaremos del “Cofre de los valores” el sobre (<i>Imagen 12</i>) que contendrá el valor de la empatía; en dicho sobre aparecerá la palabra empatía que como en las sesiones anteriores la utilizaremos para poner en el mural además de una imagen (<i>Imagen 13</i>) la cual nos servirá para introducir la sesión a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué creéis que está pasando en la foto?</li><li>- ¿Cómo pensáis que la niña puede ayudarle? ¿Creéis que tendrá que ponerse en el lugar del niño para entenderle?</li><li>- ¿Sabéis lo que es la empatía?</li><li>- ¿Cuándo os pasa algo, os gusta que la gente os entienda?</li></ul> <p>Acto seguido, realizaremos las actividades para desarrollar la sesión:</p>

- “POR 4 ESQUINITAS DE NADA”

Para esta actividad recordaremos el cuento tratado en la sesión anterior, esta vez, repasaremos el concepto de igualdad que intenta transmitir el cuento e incidiremos en el concepto de empatía al intentar que los alumnos se pongan en el lugar de cuadradito cuando no podía entrar por la puerta, para ello, recalcaremos las preguntas que fueron formuladas en la sesión anterior:

- ¿Cómo pensáis que se sentía cuadradito cuando no podía entrar por la puerta?
- ¿Cómo os habéis sentido cuando cuadradito ha podido entrar con sus amigos a la casita?
- ¿Os acordáis de cómo se llama el valor de ponerse en el lugar del otro?/ ¿Qué valores se trabajaban en el cuento?

- LA GALLINITA CIEGA:

Un alumno de la clase deberá ofrecerse voluntario para que con un pañuelo se le tape los ojos y con las manos vaya descubriendo donde están los demás y quién son. Los demás compañeros deberán ayudarlo diciendo “Gallinita ciega estoy aquí”. Cuando la gallinita ciega atrape a un compañero y acierte quien es se cambiarán los roles. Después del desarrollo del juego comentaremos con los alumnos como se han sentido cuando iban con los ojos tapados y no sabían dónde estaban ni quienes eran sus compañeros.

A continuación realizaremos una variante de este juego; la maestra preparará previamente un circuito que los alumnos tendrán que realizar por parejas, de modo que uno será el ciego y el otro su “lazarillo”.

Para finalizar esta actividad comentaremos con los alumnos en la asamblea la importancia de ponerse en el lugar de la persona que no ve para poder guiarla, además, comentaremos que no solo es importante ponerse en el lugar de una persona ciega, sino que también debemos comprender a alguien cuando está triste, cuando alguien no es elegido para jugar, cuando no tiene sitio en la fila... etc.

- LOS ZAPATOS:

Para esta actividad pediremos a los alumnos que se pongan por parejas (intentaremos que estas sean diferentes a los compañeros con los que suelen ponerse habitualmente), a continuación pediremos a cada pareja que se descalce y se ponga los zapatos de sus compañeros. Después les diremos que se realicen las siguientes preguntas: color favorito, animal favorito, comida favorita y deporte favorito. Cuando los alumnos hayan terminado de realizarse las preguntas les pediremos que se coloquen en corro junto a su pareja y nos cuenten que les han respondido en las preguntas, para contestar deberán ponerse en el lugar del otro.

- LA TELARAÑA:

Los alumnos realizarán un círculo, la maestra se colocará en el círculo con ellos y explicará la actividad. En primer lugar, diremos a los alumnos que para realizar este juego tendremos que coger un hilo de lana y pasar el ovillo a un compañero, para ello deberemos decir su nombre, una cualidad suya positiva y una cosa que les haya gustado de la sesión, así sucesivamente hasta que todos tengamos un hilo del ovillo de lana. Finalmente les diremos a los alumnos que el resultado final es una tela de araña.

Para terminar la sesión realizaremos una **asamblea final**, en la que haremos a los niños una serie de preguntas para reflexionar sobre lo que ha sucedido y lo que hemos aprendido con las actividades que hemos llevado a cabo. Las preguntas que se formularán serán las siguientes:

- ¿Os han gustado las actividades? ¿Cuál ha sido vuestra actividad favorita?
- ¿Cómo os habéis sentido cuando os habéis puesto en el lugar de otro compañero?
- ¿Os ha gustado escuchar o pensar lo que podían sentir los demás con las diferentes situaciones?
- ¿Por qué creéis que es importante ponerse en el lugar de otra persona? ¿Creéis que es importante escuchar a los compañeros para entender lo que les pasa?

Finalmente, después de realizar la asamblea final comentaremos a los alumnos que hemos liberado el valor de la empatía y colocaremos todos juntos en el mural la imagen que aparecía dentro del sobre y la palabra empatía (*Imagen 14*).

**Fuente:** elaboración propia

*Las imágenes podrán consultarse en el Anexo 1 al final del trabajo (p.73)*

**Tabla 5.5.** Resumen de la Sesión 4: El Respeto

<b>SESIÓN 4: <u>EL RESPETO</u></b>
<p><b>Objetivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adquirir pautas de respeto y tolerancia ante las diferencias y las diversidades del resto.</li><li>- Desarrollar actitudes de respeto con los compañeros.</li><li>- Comprender y entender la importancia del valor del respeto.</li></ul>
<p><b>Descripción general de las actividades</b></p> <p>Para el desarrollo de esta sesión continuaremos recordando la dinámica del “Cofre de los valores”, para ello, en la asamblea inicial recordaremos a los alumnos lo que se ha trabajado en las sesiones de cooperación, igualdad y empatía y les comentaremos que el valor que se liberará en esta sesión será el del respeto; para ello, les enseñaremos el sobre (<i>Imagen 15</i>) en el que aparecerá escrito la palabra respeto y le abriremos para extraer de él dicha palabra que como en las sesiones anteriores la utilizaremos para poner en el mural y la imagen (<i>Imagen 16</i>) que comentaremos para introducir la sesión a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Qué veis en la foto? ¿Los niños y niñas que aparecen en ella como son?</li><li>- ¿Os parece que estos niños son diferentes unos de otros? ¿Y los niños de nuestra clase, somos diferentes o iguales?</li><li>- En la sesión de igualdad hablamos que hay que tratar a todos los niños y niñas iguales, pensáis que a la niña que está en silla de ruedas en la foto hay que tratarle de manera diferente? ¿Por qué?</li><li>- ¿Sabéis lo que es el respeto?</li><li>- ¿Cómo pensáis que podemos respetar a los demás?</li></ul>

Acto seguido, realizaremos las siguientes actividades para desarrollar la sesión:

- NADARÍN:

Contaremos con los alumnos el cuento de Nadarín, para ello, utilizaremos el cuento como apoyo visual e iremos comentando lo que sucede y que creen que pasará en las siguientes páginas con los alumnos, para que de esta forma, tomen un papel activo en la narración del cuento.

Una vez terminado el cuento, formularemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué os ha parecido el cuento?
- ¿Cuál fue la solución para que el gran pez no les comiese?
- ¿Qué pensáis del trabajo en equipo?
- ¿Para trabajar en equipo tenemos que respetar las opiniones de los demás?

- ¿ADIVINA QUIÉN...?:

Para esta actividad pediremos a los alumnos que se coloquen en corro y se sienten. Acto seguido, la maestra planteará una pregunta como por ejemplo: ¿Adivina quién tiene los ojos verdes?; los alumnos que tengan los ojos verdes deberán ponerse de pie. Así sucesivamente con más preguntas que realiza la maestra, las cuales ayudarán a los alumnos a ver que todos somos diferentes y debemos ser tratados con respeto.

- EL CIRCULO DEL RESPETO:

Para esta actividad los alumnos se colocarán de pie en un círculo y deberán pasar la pelota a un compañero para decirle una característica o cualidad positiva de su compañero. Así sucesivamente hasta que todos hayan tocado el balón.

Después de este juego, comentaremos con los alumnos las siguientes preguntas:

- ¿Os ha gustado que os digan cosas bonitas de vosotros?



- ¿Qué os ha parecido escuchar las cosas de los demás? ¿Escuchar a los demás os parece una actitud de respeto o es una mala actitud?

- LA CAJA DE LAS MANDARINAS:

Para esta actividad entregaremos una mandarina a cada alumno; cada una de ellas tendrá pintada una pegatina que tendrá una característica diferente: una con una boca, otra con dos ojos, otra con uno, una con un círculo, otra con un triángulo.... A continuación, pediremos a los alumnos que observen las características de cada mandarina e iremos comentándolas una a una. Posteriormente, les pediremos que metan en una caja todas las mandarinas y cuando todos las hayan metido, les pediremos que busquen cada uno la suya. Después de este paso, les pediremos que vuelvan a darnos las mandarinas, las pelaremos y las volveremos a meter en la caja. Finalmente, los alumnos buscarán las mandarinas y puesto que todas son iguales por dentro no podrán encontrarlas, por ello realizaremos las siguientes preguntas:

- ¿Cómo eran las mandarinas por fuera?
- ¿Cómo eran las mandarinas por dentro?
- ¿Cómo somos las personas por fuera?
- ¿Cómo somos las personas por dentro?

Para terminar la sesión realizaremos una **asamblea final**, en la que haremos a los niños una serie de preguntas para reflexionar sobre lo que ha sucedido y lo que hemos aprendido con las actividades que hemos llevado a cabo. Las preguntas que se formularán serán las siguientes:

- ¿Os han gustado las actividades? ¿Cuál ha sido vuestra actividad favorita?
- ¿Qué valor hemos aprendido hoy?

- ¿Por qué creéis que es importante que nos traten con respeto? ¿Os gustaría que no os trataran mal por ser diferente?

Finalmente, después de realizar la asamblea final comentaremos a los alumnos que hemos liberado el último valor que quedaba de liberar del “Cofre de los valores”, el valor del respeto, y cocaremos todos juntos en el mural la imagen que aparecía dentro del sobre y la palabra respeto (*Imagen 17*).

**Fuente:** elaboración propia

*Las imágenes podrán consultarse en el Anexo 1 al final del trabajo (p.73)*

#### **5.1.6. Recursos de la propuesta**

- **Recursos temporales:**

Dicha propuesta de intervención tuvo lugar a finales del primer trimestre del curso escolar de los alumnos del CRA “Los Almendros” (en la Lastrilla), concretamente, las 4 sesiones se llevaron a cabo durante 4 semanas y se dedicó un día para el desarrollo de cada sesión. La duración de las sesiones oscilaba entre 1 hora y media cada una aproximadamente; para el desarrollo de las mismas se tuvo en cuenta: las necesidades de los alumnos, las posibilidades horarias que nos ofrecía el centro (por ejemplo si era necesario realizar las sesiones en la sala de psicomotricidad o en el patio del colegio, se avisó con antelación para que pudiésemos realizarlo en dichos espacios) y la programación didáctica de la tutora para el desarrollo de sus clases. Asimismo, también se tuvo en cuenta el estado de los alumnos para realizar la actividad, ya que las sesiones requerían de movimiento y era necesario que estos estuviesen activos. Además, se preferían hacer las sesiones en días en los que no tenían clases con los especialistas por si era necesario alargar alguna sesión.

- **Recursos espaciales:**

Las actividades se desarrollaron en el aula clase de los años de 4 años A del CRA “Los Almendros” ya que cuenta con una gran amplitud para el desarrollo del movimiento y la libertad de expresión de los alumnos. También, algunas sesiones puesto que requerían de más espacio se desarrollaron en el aula de psicomotricidad y en el patio del colegio.

- **Recursos materiales:**

Los recursos materiales que se han utilizado para llevar a cabo la sesión han sido los siguientes:

**Tabla 5.6.** *Recursos materiales para cada sesión*

	<b>RECURSOS MATERIALES</b>
<b>SESIÓN 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El cofre de los valores (<i>Imagen 1</i>).</li> <li>- Sobre de la cooperación (<i>Imagen 2</i>): tarjeta con la palabra cooperación e imagen para introducir la asamblea (<i>Imagen 3</i>).</li> <li>- Aros.</li> <li>- Balones de goma espuma.</li> <li>- Sillas.</li> <li>- Altavoz con música.</li> <li>- Mural cofre de los valores (<i>Imagen 4</i>).</li> <li>- Lápices, folios y pinturas.</li> </ul>
<b>SESIÓN 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El cofre de los valores (<i>Imagen 1</i>).</li> <li>- Sobre de la igualdad (<i>Imagen 5</i>): tarjeta con la palabra igualdad e imagen (<i>Imagen 6</i>) para introducir la asamblea.</li> <li>- Canción Igualdad de Género de Andaluna y Samir (<i>Video 1</i>).</li> <li>- Círculos para el juego de las tarjetas (rojo, amarillo, verde).</li> <li>- Tarjetas de afirmaciones y estereotipos de género (<i>Imagen 7</i>).</li> <li>- Marionetas “Yo soy niño y puedo...”/ “Yo soy niña y puedo...” (<i>Imagen 8</i>).</li> <li>- Tarjetas de oficios (<i>Imagen 9</i>).</li> <li>- Libro “Por 4 esquinitas de nada” de Jérôme Ruillier.</li> <li>- Casita, cuadrado y círculos (<i>Imagen 10</i>).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mural cofre de los valores (<i>Imagen 11</i>).</li> <li>- Lápices, folios y pinturas.</li> </ul>
<b>SESIÓN 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El cofre de los valores (<i>Imagen 1</i>).</li> <li>- Sobre de la empatía (<i>Imagen 12</i>); tarjeta con la palabra empatía e imagen (<i>Imagen 13</i>) para introducir la asamblea.</li> <li>- Libro “Por 4 esquinitas de nada”.</li> <li>- Pañuelo para jugar a la gallinita ciega.</li> <li>- Aros, mesas, sillas, combas...</li> <li>- Los zapatos de los niños.</li> <li>- Ovillo de lana.</li> <li>- Mural cofre de los valores (<i>Imagen 14</i>).</li> <li>- Lápices, folios y pinturas.</li> </ul>
<b>SESIÓN 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El cofre de los valores (<i>Imagen 1</i>).</li> <li>- Sobre del respeto (<i>Imagen 15</i>); tarjeta con la palabra respeto e imagen (<i>Imagen 16</i>) para introducir la asamblea.</li> <li>- Cuento de “Nadarín” de Leo Lionni.</li> <li>- Pelota.</li> <li>- Caja con mandarinas.</li> <li>- Mural cofre de los valores (<i>Imagen 17</i>).</li> <li>- Lápices, folios y pinturas.</li> </ul>

**Fuente:** elaboración propia

*Los anexos e imágenes de esta tabla se encuentran en el Anexo 1 al final del trabajo (p.73)*

✓ **Recursos humanos:**

Los alumnos de la clase de 4 años A, la tutora de clase, la maestra de prácticas y en el caso de la sesión de cooperación puesto que se desarrolló en la sala de psicomotricidad también estuvo presente el especialista de psicomotricidad.

**5.1.7. Evaluación**

Para esta propuesta de intervención se llevará a cabo un proceso de evaluación para asegurar que la propuesta de intervención es correcta para el desarrollo de los infantes. Pues nuestro deber como docentes, es ofrecer a los alumnos unos aprendizajes que contribuyan en su proceso evolutivo.

Por ello, se elaborarán unos criterios de evaluación y unos instrumentos que nos permitirán atender a tres momentos: la evaluación de los conocimientos del alumnado, la evaluación del proyecto de aprendizaje y la evaluación de la acción docente o autoevaluación; es importante realizar estos tres momentos de evaluación ya que de esta manera nos aseguraremos de que se está realizando una correcta práctica educativa, de que nuestros alumnos han conseguido los objetivos establecidos, de que las actividades y los materiales utilizados son los adecuados y de que nuestras actuaciones como docentes son correctas.

También, cabe destacar que en cada sesión se realiza una asamblea conjunta que fomenta en los alumnos una autoevaluación y que como docentes nos ayuda a valorar y readaptar las actividades para que se obtengan mejores resultados.

#### **A. EVALUACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS DEL ALUMNADO**

En este apartado aparecen detallados los instrumentos de evaluación empleados para la observación durante el proceso de intervención, los cuales nos han servido de recurso para poder obtener información sobre el conocimiento de los alumnos en relación a los criterios de evaluación planteados para cada sesión, los cuales se reflejarán a continuación. Así pues, los instrumentos empleados han sido los siguientes:

- El diario de clase (DC): este instrumento de evaluación y reflexión ayuda al docente a obtener información sobre el desarrollo de la sesión, su práctica como docente y sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos. Será un elemento clave en la propuesta de intervención ya que gracias a él tendremos recogida información relevante sobre la que podremos reflexionar y evaluar lo que ha sucedido, así podremos aportar propuestas de mejora y solventar errores que puedan ocurrir y darnos cuenta del proceso de conocimiento de los alumnos. Este instrumento de evaluación podrá ser consultado en el *Anexo 2*.
- Fotografías: durante el desarrollo de la sesión he realizado fotografías que posteriormente servirán para analizar los aspectos educativos que se reflejan en ellas para poder tomar decisiones y extraer conclusiones de las mismas. Este instrumento de evaluación podrá ser consultado en el *Anexo 3*.
- Dibujos individuales de cada alumno (DI): cada alumno realizará un dibujo al final de cada sesión sobre lo que más le haya gustado de la misma, se le dejará total libertad para que se exprese correctamente. Esta herramienta nos servirá

para analizar la sesión, dándonos información sobre cómo se ha sentido el niño en la misma, sus aprendizajes y sus principales objetivos. Este instrumento de evaluación podrá ser consultado en el *Anexo 4*.

- Fichas de evaluación individuales: se elaborarán una serie de ítems por cada sesión (*Anexo 5*) en los que se recogerán si se han conseguido, no se han conseguido o si están en proceso. Esta herramienta nos ayuda a registrar el conocimiento y las actitudes de los alumnos en cada sesión. Para ello nos hemos basado en el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León y se han elaborado unos ítems de evaluación específicos para cada sesión.

## B. EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE

Para esta evaluación se realizará una reflexión sobre cada actividad, para evaluar los aspectos de mejora de cada una, así como los recursos empleados para el desarrollo de la misma y los beneficios que ha aportado a los alumnos. Será muy importante el momento de reflexión en las asambleas para obtener información. Así pues, se confeccionará la siguiente tabla para la evaluación del diseño de cada actividad:

**Tabla 5. 7.** *Evaluación diseño de la actividad*

EVALUACIÓN DISEÑO DE LA ACTIVIDAD				
	1	2	3	4
La actividad se ajusta a la edad y las posibilidades de los niños.				
Los recursos utilizados están acordes para la consecución de los objetivos.				
Se han cumplido los objetivos planteados.				
Se han adaptado a los intereses e inquietudes de los alumnos.				

**Fuente:** elaboración propia

## C. EVALUACIÓN DOCENTE

Es importante contemplar una autoevaluación como docentes para mejorar nuestra práctica educativa, por ello se ha diseñado la siguiente tabla de autoevaluación:

**Tabla 5. 8.** *Autoevaluación como docente*

<b>AUTOEVALUACIÓN COMO DOCENTE</b>			
	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
Se ha transmitido correctamente el contenido teórico.			
Se han resuelto adecuadamente los problemas surgidos.			
Se ha logrado establecer un clima/relación favorable.			
Ha prestado apoyo correctamente a todo el alumnado en la elaboración de la actividad.			

**Fuente:** elaboración propia

## 6. ANALISIS DE LA PROPUESTA Y EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS

### 6.1. Resultados

En este apartado aparecen recogidos los resultados y la información relevante obtenida tras las sesiones que se han llevado a cabo en la propuesta de intervención; reflexionaremos sobre dichos aspectos y realizaremos un análisis global sobre cómo se han desarrollado y adquirido los valores trabajados a lo largo de la propuesta.

Además, nos apoyaremos de los instrumentos de evaluación utilizados y las asambleas, que han sido herramientas clave para la recogida de información y el análisis del desarrollo de los valores a lo largo de la propuesta.

- **La cooperación**

El valor de la cooperación pasó por varias fases a lo largo de la propuesta de intervención. En primer lugar, cuando se empezó a tratar este valor en el aula, los alumnos mostraban un carácter egocéntrico característico a la edad de los participantes, pues como aparece recogido en el diario de clase (DC):

*“Al principio los niños en las actividades muestran un carácter egocéntrico característico de su edad; en la actividad de cruzando el río, los alumnos no pasan los aros y quieren llegar los primeros a la isla” (DC, p. 80);*

Mediante esta observación, podemos analizar que los escolares miran por sus propios intereses y no tienen en cuenta los de los demás, en la línea de lo que señala Pacheco (2011) con relación a la etapa del egocentrismo:

El niño conoce el mundo según una sola perspectiva, la de él mismo. Es por ello, que tiene dificultad para ponerse en la perspectiva del otro, para separarse de su propio punto de vista e imaginarse cómo entiende las cosas otra persona (p.1).

A medida que vamos avanzando en la propuesta, gracias a las actividades y juegos planteados en los que se propicia el juego cooperativo, el valor de la cooperación pasa a una segunda fase, pues los alumnos empiezan a tomar en cuenta a sus compañeros y a entender que en muchas ocasiones gracias a la cooperación los objetivos se pueden cumplir mejor que cuando se trabaja de manera individual, por lo que poco a poco pudimos darnos cuenta de cómo los escolares empezaban a desarrollar conductas cooperativas y a escuchar las opiniones de los demás. Podemos ver tras lo narrado en el DC; en el apartado sesión de igualdad (p. 80) que en la actividad “Por 4 esquinitas de nada”, los niños se esfuerzan todos juntos por encontrar una solución para ayudar al personaje del cuento, por lo que vemos que empieza a aflorar en los alumnos el sentimiento de ayuda hacia los demás y ven el valor de la cooperación como algo necesario para que todos puedan convivir de manera pacífica y con beneficios positivos para todos, abandonando de esta manera el pensamiento egocéntrico y comprendiendo



que es importante compartir y cooperar todos juntos, ya que cuando se coopera todos ganan.

Asimismo, podemos aportar gracias a los dibujos individuales de los escolares (DI), como los alumnos se muestran felices cooperando entre sí para conseguir los objetivos de los juegos; por lo que con estos dibujos, podemos darnos cuenta de que los escolares comprenden y reflejan la importancia de las actitudes cooperativas, mostrando como este valor es fundamental para un mundo mejor como puede verse en los dibujos que adjuntamos:



**Figura 6.1.** (DI) aportados por alumnos en sesión de cooperación

**Fuente:** elaboración alumnos CRA Los Almendros

*Esta información se podrá consultar en el Anexo 4 al final del trabajo (p.90).*

- **La igualdad**

Nos llama la atención como al principio cuando tratamos este valor por primera vez en el aula, los alumnos se regían mucho por los estereotipos y roles de género que nos vienen impuestos por la sociedad. Para apoyar este análisis me gustaría aportar la siguiente observación extraída del DC; en el apartado sesión de igualdad:

*A la hora de comenzar a desarrollar los juegos de la sesión, en la actividad “el juego de las tarjetas” podemos observar que los niños y niñas tienen muy concienciado que los niños juegan al fútbol y las niñas a las muñecas, por lo que afirman lo que dicen las tarjetas con estereotipos de género. A medida que se va desarrollando el juego, con las paradas de reflexión que se realizan en cada actividad los niños van analizando y valorando lo que se dice en estas tarjetas y vemos que los alumnos empiezan a cambiar sus pensamientos (DC, p. 80);*

Cómo podemos observar, gracias a las reflexiones colectivas los alumnos comenzaron a ser más conscientes del valor de la igualdad, ya que se daban cuenta de que niños y niñas podían realizar las mismas cosas. Nos parece importante resaltar, que gracias a las asambleas y las paradas de reflexión, los alumnos utilizaban el diálogo colectivo, que fue clave para que el valor de la igualdad quedase claro en cuanto a significado y adquisición en las acciones llevadas a cabo por parte de los alumnos. Para apoyar esta idea, me gustaría aportar la reflexión de Freinet (1974) que defiende que los alumnos se muestran más receptivos con técnicas que les permitan experimentar y reflexionar por ellos mismos; es por ello, que el juego cooperativo y tradicional a lo largo de la propuesta de intervención, les ha permitido reflexionar sobre las conductas y los alumnos han podido comprender y adquirir los valores planteados de manera sencilla y acorde a la edad de los participantes gracias a la utilización complementaria de reflexiones y diálogos a partir de las situaciones vividas en los juegos.

Asimismo, nos gustaría resaltar que el valor de la igualdad gracias al desarrollo de esta propuesta de intervención fue adquirido de manera correcta y además los alumnos disfrutaban pudiendo explicar su significado al resto de compañeros, profesores y familiares, pues los infantes tras la sesión de igualdad nos comentaron que les decían a sus papás que los niños y las niñas eran iguales. También, podemos comprobar en el DI de la sesión de igualdad que a los alumnos y alumnas les gusta poder realizar y hacer las mismas cosas, independientemente de si son niños o niñas, reflejando de esta manera el valor de la igualdad

*Nos llama la atención, como en uno de los dibujos una niña ha pintado unos corazones, cuando la preguntamos por qué nos dijo que era porque estaba contenta ya que todos los niños y niñas podían hacer las mismas cosas y que eso la gustaba” (DC, p.88)*



**Figura 6.2.** (DI) aportados por alumnos en sesión de igualdad

**Fuente:** elaboración alumnos CRA Los Almendros

*Dibujo aportado por la alumna que refleja la cita del párrafo anterior. Esta información se podrá consultar en el Anexo 4 al final del trabajo (p.91).*

- **La empatía**

Este valor fue un poco difícil a la hora de ponerlo en práctica por parte de los niños, ya que como resultados podemos observar como a los escolares les cuesta ponerse en el lugar de otra persona y buscan su beneficio propio en todo momento. Para apoyar este análisis, hemos seleccionado el siguiente párrafo del DC; en el apartado sesión de empatía:

*“En la actividad “La gallinita ciega”, los alumnos experimentan la sensación de ir con los ojos cerrados, surgen actuaciones de cooperación al ayudar a su compañero que va con los ojos tapados a encontrar a los demás, aunque al principio se produce la competitividad en los alumnos para que el compañero que está con los ojos tapados no pueda encontrarles” (DC, p.81 );*

Cómo podemos observar con este párrafo, los alumnos no se muestran empáticos con su compañero que está con los ojos cerrados en un primer momento, esto es debido al carácter egocéntrico de los escolares que como comentábamos anteriormente, tienen dificultades para ponerse en la perspectiva de otro, pero tras lo que hemos podido observar a lo largo de la propuesta en relación al valor de la empatía, vemos como el alumnado, gracias a las reflexiones motivadas por el juego cooperativo y tradicional, han podido experimentar lo que es ponerse en el lugar de otra persona y se ha producido un

acercamiento y una experimentación de este valor, pues los niños empezaron a desarrollar conductas empáticas y de cooperación ayudando a los demás, un ejemplo de ello ha sido mediante la lectura “Por 4 esquinitas de nada” en la que los niños trataron de ponerse en el lugar de cuadradito al no poder entrar en la casa con los demás círculos; los alumnos mostraban preocupación e intentaron ayudarlo, ya que no les gustaba ver a cuadradito triste sin poder jugar con sus amigos.

Nos parece importante recalcar que aunque este valor resulta muy difícil ponerlo en práctica tanto para los adultos como para los escolares, es necesario que trabajemos con ellos desde las primeras etapas de la vida, pues como hemos podido observar en los resultados de la propuesta de intervención, si trabajamos este valor podemos conseguir que los niños y niñas en un futuro sean capaces de pensar y ponerse en el lugar de los demás y así comprender lo que les sucede erradicando conductas egoístas y promoviendo conductas cooperativas, ya que los niños muestran interés por lo que sucede a su alrededor y con juegos como los que se muestran en la propuesta podemos conseguir que los alumnos desarrollen el valor de la empatía.

- **El respeto**

Este valor ha suscitado gran interés para los alumnos, ya que los niños a la hora de tratar este tema en el aula, se mostraban activos e interesados poniendo en práctica actitudes de respeto tanto hacia ellos mismos como hacia sus compañeros, como podemos observar en el DC; en el apartado sesión de respeto:

*“En la actividad “Adivina quién” los alumnos descubren que todos somos diferentes, ya que no todos tienen las características que se preguntan y comprenden que todos debemos ser tratados con respeto independientemente de las diferencias de cada uno” (DC, p.82);*

Con este tipo de actividades, los alumnos pueden darse cuenta de que todos tenemos características diferentes y puesto que nos gusta que nos respeten nuestras individualidades propias, debemos respetar las de los demás.

Los alumnos no han presentado dificultades a la hora de adquirir este valor como ha sucedido con los otros valores que se han tratado a lo largo de la propuesta de intervención, pues los niños han aportado reflexiones adecuadas ellos solos, sin la

necesidad de la intervención del adulto en las mismas, y desde un primer momento han desarrollado este valor de manera adecuada en los juegos propuestos.

También, ha sido bastante útil la vivencia de este valor en las actividades propuestas, pues por ejemplo en la actividad “La caja de las mandarinas”, los escolares aprendieron con la metáfora de las mandarinas que aunque todos poseamos características diferentes por fuera, por dentro al igual que las mandarinas somos iguales. Desde nuestro punto de vista, este tipo de actividades ayuda a los alumnos a vivenciar mejor los contenidos que queremos transmitir, ya que los experimentan en primera persona siendo ellos los protagonistas en el proceso de aprendizaje. Además, como podemos observar en el DI de la sesión de respeto, debido al carácter vivencial de esta actividad, todos los alumnos han realizado un dibujo de esta actividad ya que fue la que más les impactó.



**Figura 6.3.** (DI) aportados por alumnos en sesión de respeto

**Fuente:** elaboración alumnos CRA Los Almendros

*Esta información se podrá consultar en el Anexo 4 al final del trabajo (p.92)*

Finalmente, en la línea de lo expuesto en el párrafo anterior, nos gustaría hacer especial hincapié en la importancia de que los alumnos tengan un papel protagonista en la adquisición de los contenidos, ya que como hemos podido comprobar a la hora de poner en práctica los valores, los alumnos han tenido buenos resultados al experimentar y descubrir el sentido de los valores por ellos mismos. Para apoyar esta idea, nos gustaría añadir la reflexión de Morón (2011):

La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, tareas educativas y entender la evaluación que contribuye a que el alumno/a participe en ellas de una manera más o menos activa, dedique y distribuya su esfuerzo en un período de tiempo, se plantee el logro de un aprendizaje de calidad o meramente el cumplimiento de sus obligaciones en un contexto del que trata de extraer y utilizar la información que le permita ser eficaz. (p.1).

De acuerdo con el autor, desde los centros educativos se debe ofrecer propuestas y prácticas que tengan un carácter motivador para los alumnos, ya que la motivación y la vivencia de los aprendizajes son claves para un correcto desarrollo de los infantes.

## **6.2. Valoración de la propuesta: Análisis de las actividades, la Metodología, los Materiales y el Espacio empleado**

Las actividades planteadas para esta propuesta de intervención han sido adecuadas a la edad, las características y las necesidades de los alumnos, por lo que los infantes podían aprender de manera lúdica y divertida los objetivos planteados. Se ha seguido una programación flexible de las actividades y se ha favorecido la cooperación en todo momento para la consecución de los objetivos. Asimismo, el hilo conductor planteado para cada sesión ha sido un elemento motivador para ellos, ya que al liberar los valores con el “Cofre de los valores” se creaba en los alumnos un sentimiento de responsabilidad por la libertad de los mismos y de intriga por cómo sería la siguiente sesión. De esta forma, se ha otorgado protagonismo en las sesiones y las actividades para que los niños consiguiesen los objetivos, actuando los docentes como guías en el proceso de aprendizaje.

La metodología utilizada ha sido de carácter abierta y participativa, ya que ha permitido que todos los alumnos pudiesen integrarse en la propuesta, respetándose sus ritmos de aprendizaje y las características de cada uno. Además, los alumnos podían vivenciar a través del juego cooperativo y tradicional (como herramientas indispensables para facilitarles la adquisición de los contenidos) lo que suponen los valores tanto para ellos mismos como para el resto y se ha permitido poner en práctica los mismos para que sepan gestionarlos en otros contextos y podamos preparar a estos infantes para un correcto desarrollo en el futuro.

En cuanto a los materiales utilizados, estaban adaptados a las edades y a la consecución de los objetivos planteados para cada sesión, facilitando así la puesta en práctica de los valores y siendo un complemento indispensable en el juego. Además, eran motivadores y se adaptaban al hilo conductor del cofre de los valores, facilitando la comprensión y la puesta en práctica de los mismos.

Finalmente, el espacio utilizado estaba correctamente ambientado con la temática y los materiales empleados para cada sesión, los cuales habían sido preparados previamente para que no se interrumpiese el desarrollo de la misma. Se ha procurado que para cada sesión los alumnos tuviesen espacio para desarrollar los juegos, por lo que la sesión de cooperación tuvo que ser llevada a cabo en el pabellón donde los alumnos llevaban a cabo las sesiones de psicomotricidad, pero puesto que este era compartido con otros grupos y esto suponía una limitación en el desarrollo de las sesiones, el resto de las sesiones se llevaron a cabo en el aula ya que este era espacioso y permitía que los alumnos pudiesen poner en práctica los juegos planteados.

### **6.3. Inconvenientes y limitaciones de la propuesta de intervención**

En la puesta en práctica de la propuesta de intervención han surgido una serie de inconvenientes y limitaciones a los que se han aportado soluciones para solventarlos de manera adecuada.

Uno de los inconvenientes que se nos presentó fue que en la sesión de cooperación puesto que nos trasladamos al polideportivo para realizarla, al llegar allí, tuvimos que compartir el polideportivo con otro grupo, por lo que la acústica no fue adecuada y en algunos casos fue necesario elevar la voz para que los niños pudiesen comprender las explicaciones. Como solución ante este inconveniente, se trató de ejemplificar lo que se

requería en el juego para que los alumnos lo entendiesen y además, utilizamos los pictogramas confeccionados para esa sesión de manera general, ya que además de ayudar al alumno con necesidades educativas especiales, sirvió de apoyo para ayudar a los demás compañeros a que entendiesen las explicaciones de manera visual. Otro inconveniente que se nos presentó en esta sesión fue el tiempo, pues al desplazarnos, perdimos tiempo en el trayecto y la sesión tuvo que dinamizarse más rápidamente ya que era última hora y los niños después tenían que irse a casa o al comedor.

En cuanto a las limitaciones que se nos presentaron para el desarrollo de la propuesta fueron en primer lugar, el carácter egocéntrico de los alumnos, ya que en muchas sesiones, sobre todo en la de cooperación y en la de empatía a los alumnos les costaba cooperar o llegar a ponerse en el lugar de la otra persona, por ello era muy importante realizar con ellos reflexiones para tratar estos valores de manera cooperativa y que pudiesen comprender las consecuencias de no cumplir con estos valores. También, otra limitación que nos encontramos fue que los niños no están muy acostumbrados a realizar muchas sesiones de psicomotricidad, por lo que tenían problemas para entender los juegos reglados, por este motivo, la explicación de las normas fue sencilla y se realizaron ejemplos para que se comprendiese mejor el objetivo de los juegos.

Finalmente otra limitación que nos encontramos en la sesión de igualdades que los niños al principio se regían por los estereotipos impuestos por la sociedad, por ello, la primera actividad aunque fue difícil llevarla a cabo por este motivo, fue clave para la reflexión de los niños y el desarrollo de las actividades posteriores.

## **7. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES**

En este apartado vamos a hacer alusión al grado de consecución de los objetivos generales que nos hemos planteado con este TFG y reflexionar sobre los aspectos más importantes de cada uno de ellos.

**El primer objetivo**, *comprender la importancia de la educación en valores desde edades tempranas*; pensamos que ha sido logrado, pues tras la investigación que se ha realizado en el marco teórico y la puesta en marcha de la propuesta de intervención planteada, nos hemos dado cuenta tras los resultados obtenidos, que es necesario que eduquemos a los niños desde edades tempranas haciéndoles reflexionar sobre la importancia de los valores en su forma de actuar, pensar y sentir; ya que solo así, podrán



ser conscientes de sus actos y contribuiremos a una sociedad más justa y equitativa para todos. Es necesario que desde los centros educativos y con la colaboración de las familias, para una mayor consecución de los aprendizajes, se lleven a cabo propuestas y actividades que se basen en la educación en valores. Además, como hemos podido comprobar a lo largo del desarrollo de las sesiones, debemos tener muy presente el currículo oculto, pues la forma en la que eduquemos a los escolares será clave para que estos sean buenas personas en un futuro.

En cuanto al **segundo objetivo**, *elaborar una propuesta de intervención basada en la Educación en Valores a través del juego para promover la autonomía y el desarrollo de actitudes como el respeto, la cooperación, la igualdad y la empatía*; también creemos haber mostrado su consecución, pues hemos llevado a cabo una propuesta en la que a través del juego podemos trabajar con los alumnos valores como la cooperación, el respeto, la igualdad y la empatía y que esta forma de trabajar, como hemos podido cotejar tras los resultados y el posterior análisis de la propuesta, resulta enriquecedora para sus aprendizajes, ya que los niños comprendían que actuar de manera positiva con el resto y utilizando actitudes cooperativas les aportaba beneficios tanto de manera individual como colectivamente, pues les gustaba darse cuenta de que trabajando juntos y con actitudes positivas los objetivos y la satisfacción por su consecución era mayor. Esta experiencia ha resultado muy enriquecedora, ya que he podido poner en práctica los contenidos adquiridos durante la carrera y además, utilizar una metodología que desde nuestro punto de vista es fundamental para transmitir y trabajar contenidos en la etapa de educación infantil; el juego.

Respecto al **tercer objetivo**, *analizar y reflexionar el alcance y la viabilidad de la propuesta de intervención didáctica, así como sus posibilidades de mejora*; tras el análisis de los resultados y los instrumentos de evaluación utilizados para evaluar dicha propuesta, he podido darme cuenta como futura maestra, de los beneficios que les ha aportado a los alumnos el desarrollo de estas sesiones, así como de las necesidades que estos alumnos presentaban en relación a la adquisición de los valores. También, gracias a este análisis hemos podido reflexionar sobre las dificultades que presentaban estos alumnos con respecto a la adquisición de valores para poder ofrecerles recursos y ayudarles a adquirir dichos contenidos.

**El cuarto objetivo**, *ofrecer recursos para que los niños comprendan la importancia de los valores para una sociedad más justa*; se ha conseguido con la propuesta de

intervención que hemos desarrollado, ya que gracias a ella, se muestra una forma de que el alumnado adquiera y aprenda a través del juego, la importancia de los valores, y que a través de las reflexiones que se plantean en los mismos puedan ponerse de manifiesto valores tan importantes como la igualdad, la empatía, la cooperación o el respeto, a través de las reflexiones que puedan adquirir con los juegos que se planteen para trabajar estos valores.

Para finalizar, *adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y resolución de conflictos basadas en actitudes positivas y que contribuyan en su desarrollo integral*; este TFG nos ha permitido ofrecer a los alumnos alternativas a través del juego a situaciones de violencia o agresión, pues gracias al juego cooperativo y tradicional, los alumnos han podido resolver las situaciones de conflicto de manera positiva y con resultados beneficiosos tanto de manera individual, como colectiva, pues han aprendido que aunque tengamos diferencias todos debemos ser tratados de manera igualitaria y no puedo satisfacer mis necesidades haciendo daño a los demás.

### **CONSIDERACIONES FINALES**

Para finalizar este apartado, tras el análisis sobre la consecución de los objetivos del TFG, me gustaría aportar las siguientes consideraciones sobre las que he podido reflexionar y darme cuenta durante el desarrollo de este trabajo:

- La importancia de tratar la educación en valores desde edades tempranas, ya que los alumnos a estas edades forman su personalidad y por ello, desde los centros educativos debemos ofrecer a los alumnos herramientas y prestarles apoyo para que comprendan la importancia de los valores positivos para un correcto desarrollo en el futuro.

- El juego cooperativo y tradicional son unos recursos que como hemos podido comprobar en el análisis han aportado beneficios en el desarrollo de los alumnos; pues gracias a ellos el alumnado reflexiona sobre sus actos, pensamientos y sentimientos. De esta manera los escolares adquieren aprendizajes significativos que podrán poner en práctica de una manera motivante y divertida.

- La educación en valores es clave para la contribución de una sociedad justa y equitativa, por ello debemos trabajar con los alumnos valores como el respeto, la empatía, la cooperación y la igualdad y ofrecerles herramientas para que puedan poner en práctica lo aprendido en otros contextos.

- Las sesiones han aportado beneficios a los alumnos ya que presentaban un carácter motivador y lúdico gracias al juego cooperativo y tradicional que ha hecho que los alumnos disfrutasen aprendiendo, por lo que debemos considerar fundamental la utilización de metodologías activas, como el juego, para trabajar la educación en valores.

- El papel del educador es muy importante en la educación en valores, por lo que debemos formarnos para transmitir de manera adecuada estos contenidos en el aula. Es necesario tener presente el currículo oculto ya que somos referentes para los alumnos y estos copian nuestras actitudes.

En definitiva, este trabajo muestra la necesidad de tratar la educación en valores desde edades tempranas, ya que este tema es de gran relevancia para la sociedad y como hemos podido comprobar, es necesario que empecemos a tratarlo desde la etapa de educación infantil con propuestas adaptadas a sus necesidades, características e intereses. Además, hemos podido constatar que el juego es un recurso educativo muy útil para trabajar los valores y que los alumnos comprendan su importancia y puedan ponerlo en práctica en otros contextos.

Y para finalizar, apuntamos algunas ideas que aluden a las limitaciones que hemos tenido en nuestro trabajo y plantean alternativas que puedan dar continuidad al trabajo de la educación en valores:

- Debemos tener presente, que las sesiones que se desarrollen no deben quedar como una mera puesta en práctica de actividades; pues es conveniente, que se planteen las mismas con una continuidad en el tiempo, para que estas puedan aportar mayores beneficios a los alumnos. Será necesario realizar actividades de continuidad (como por ejemplo la creación en el aula de un rincón en el que se trabajen los valores a través de juegos, cuentos o actividades). O también utilizar las actividades de la propuesta para que sirvan de apoyo en otros contextos y situaciones; pues de esta manera, favoreceremos que los alumnos pongan en práctica lo aprendido en el aula.

- Es necesario adaptarse a las necesidades y características del alumnado. Para ello debemos plantear propuestas de trabajo para diferentes niveles que estén adaptados a los valores que más dificultad les suponga a los alumnos. Por ejemplo, podemos hacer una lluvia de ideas con los escolares para ver el nivel de comprensión de los mismos y a partir de ahí adaptar las sesiones para trabajar los valores en los que presenten mayor dificultades o aquellos que les susciten más interés.

- La proyección de nuestro trabajo se podría plantear a través de la realización de una propuesta de trabajo que incluya a todos los cursos de la etapa de educación infantil que pueda dar continuidad a la propuesta que ofrecemos en este trabajo, pues a modo de ejemplo, se podría realizar una gymkana cooperativa en la que todos los alumnos se reúnan en el patio del colegio para realizar juegos y actividades en las que se pongan en práctica determinados valores, de esta manera los alumnos podrán cooperar y ayudarse unos a otros, enriqueciéndose de la heterogeneidad de los grupos. También, como propuesta de futuro podríamos dar continuidad a la propuesta en la etapa de Educación Primaria para analizar el trabajo de los diferentes valores a través de los juegos y actividades propuestas, realizando una comparativa entre ambas etapas para poder analizar la misma desde edades tempranas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acevedo Díaz, J.A; Vázquez Alonso, A; Acevedo Romero, P; y Manassero Mas, M.A. (2002). La educación de valores. Reflexiones y experiencias desde el enfoque histórico-cultural. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, (30). <https://www.uam.es/uam/media/doc/1606866123985/tarbiya030.pdf>
- Antolín, A.; Martín Pérez, G. y Barba, J.J (2012). El aprendizaje cooperativo para la mejora de la socialización y la educación a través del conflicto. *La Peonza. Revista de Educación Física para la paz*, (7). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3907247.pdf>
- Cerrillo Martín, M. del R. (2003). Educar en valores, misión del profesor. *Tendencias Pedagógicas*, 8, pp 59-68. Universidad Autónoma de Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1012020>
- De Benito Muñoz, M. (2019). La importancia de la educación en valores en la infancia. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/39102/1/TFG-G3778.pdf>
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-37-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>
- De la Fuente, Godos, S. (2018). La enseñanza de valores a través de los cuentos infantiles. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/34384>
- Defis Peix, O. y Casals Grané, E. (1999). Educar en valores en la escuela infantil. *Revista Aula de innovación Educativa*, 79. <https://www.grao.com/es/producto/educar-en-valores-en-la-escuela-infantil>
- Domínguez Martín, J. (2010). La educación en valores en el marco de la Ley Orgánica de Educación. *Revista online autodidacta, revista de la Educación en Extremadura*, 11. pp. 93-98. <https://www.yumpu.com/en/document/view/53084488/la-educacion-en-valores-en-el-marco-de-la-ley-organica-de-educacion>

- Floría Ruesca, P. (2015). Educación en valores en la Educación Infantil. El juego de reglas como recurso didáctico. (Trabajo fin de grado). Universidad internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3309>
- Fulghum, R. (1989). Todo lo que necesito saber lo aprendí en el parvulario. Barcelona. Plaza y Janés.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J.M. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Ministerio de Educación y Ciencia, Dirección general de Educación, Formación Profesional e innovación educativa.
- Garcimartín, Matesanz. S. (2022- 2023). Memoria Practicum I. Universidad de Valladolid.
- Guichot-Reina, V. y Merino Delgado, M.A. (2016). Los cortometrajes de animación como herramienta didáctica para trabajar la educación en valores en educación infantil. Cuestiones Pedagógicas, 25. pp. 119- 132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6258490>
- López Boix, M. (2017). Educación en valores en Formación Profesional Básica a través de las Ciencias. (Trabajo fin de grado). Universidad internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6055/LOPEZ%20BOIX%2C%20MARINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Méndez Jiménez, A. y Fernández- Río, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. Tándem, 33, pp. 67-76. <https://www.oposinet.com/wp-content/uploads/2017/10/Los-juegos-tradicionales-infantiles.-un-marco-privilegiado-para-el-trabajo-interdisciplinar-y-competencial.pdf>
- Minerva Torres, C. (19 octubre-diciembre de 2002). El juego: una estrategia importante. Educere (La Revista Venezolana de Educación). Volumen 6, (19), pp. 289-296. Mérida, Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Múnica Cavadas, L. (2014). Importancia de la formación del profesorado y su impacto en el proceso educativo desde la primera infancia. Saber, Ciencia y Libertad, 9(1), pp. 147-156. Universidad de Cartagena. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5104977>

- Muntaner, J.J (2000). LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES EN LA ESCUELA DE LA DIVERSIDAD. Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado, 4(1). <https://www.ugr.es/~recfpro/rev41ART2.pdf>
- Muñoz Sandoval, A. (2008). Educar en valores y aprender jugando. Propuesta didáctica globalizadora para Educación Infantil. (1ª ed.). Editorial MAD, S.L.
- Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 312, de 29 de diciembre de 2007, 53735 a 53738.
- Pérez Agualimpia, Z.M. (2012). Influencia del juego didáctico en los procesos cognitivos: Atención, Percepción y Memoria en niños de tercero de primaria. (Proyecto Curricular licenciatura en educación física, Universidad Pedagógica Nacional). Bogotá, D.C. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2868/TE-15440.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- Romacho, Herrero, N. (2021). La educación en valores en las aulas de Infantil. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Oviedo. [https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/61402/tfg\\_NereaRomachoHerrero.pdf](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/61402/tfg_NereaRomachoHerrero.pdf)
- Trigo Aza, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de la educación física. 1 Bases teóricas. Barcelona: Paidotribo.
- Valseca, Martín, M.P. (2009). Los valores en la educación. Innovación y experiencias educativas, 19. Granada. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_19/PILAR\\_VALSECA\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_19/PILAR_VALSECA_2.pdf)
- Velázquez Callado, C. (2006). Educación Física para la paz: De la teoría a la práctica diaria. (1ª ed.). Miño y Dávila editores. Buenos Aires.
- Ventura Sulca, L. (2019). La pedagogía de la ternura en la interacción con los niños y niñas de 3 a 5 años de Educación Inicial (trabajo de investigación). Instituto

Pedagógico Nacional Monterrico, Lima, Perú.  
<http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1615>

### **OTRA DOCUMENTACIÓN CONSULTADA**

- 10 Juegos para fomentar la igualdad en la infancia (2022). Sapos y princesas. S.L. El Mundo. <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-de-igualdad-infancia/>
- 10 juegos sobre tolerancia para niños y niñas. (2019). (Educo). <https://www.educo.org/Blog/10-juegos-sobre-tolerancia-para-ninos-y-ninas>
- Delgado, J. (2014). 7 juegos cooperativos para educar a los niños en valores: etapainfantil.com <https://www.etapainfantil.com/juegos-cooperativos-educar-ninos-valores>
- Juegos deportivos cooperativos con aros (s.f.). Weebly. <http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-aros.pdf>
- Piedrabuena, M. y García, M. (2015). ¡Jugar creando Igualdad! Jugar para la paz y el consumo responsable. Educando en igualdad. Herramientas para el profesorado, 4. Escuela. <http://www.educandoenigualdad.com/wp-content/uploads/2016/03/Abril2015.pdf>
- Pradas Gallardo, C. (2018). Actividades y juegos para trabajar la empatía en niños. Psicología. Online. <https://www.psicologia-online.com/actividades-y-juegos-para-trabajar-la-empatia-en-ninos-3672.html>



## ANEXOS

### ANEXO 1. RECURSOS MATERIALES DE LAS SESIONES.

**Imagen 1.** *“El cofre de los valores”*



**Imagen 2.** *“Sobre de la cooperación”*



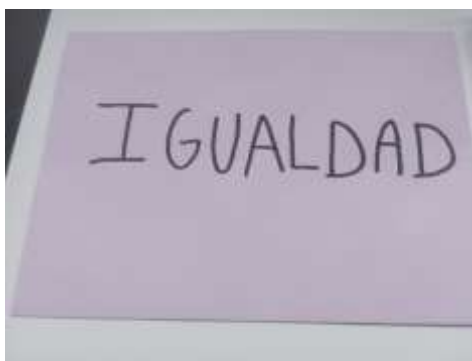
**Imagen 3.** *“Imagen utilizada en la asamblea de la cooperación”*



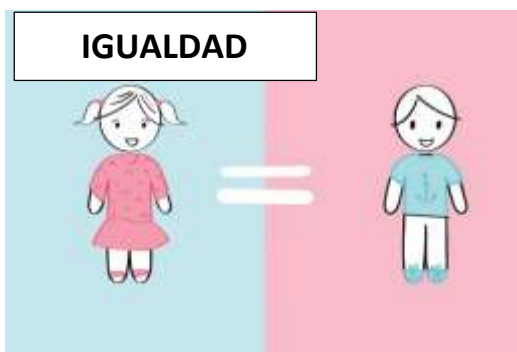
**Imagen 4.** “Mural cofre de los valores utilizado en la sesión de la cooperación”



**Imagen 5.** “Sobre de la igualdad”



**Imagen 6.** “Imagen utilizada en la asamblea de la igualdad”



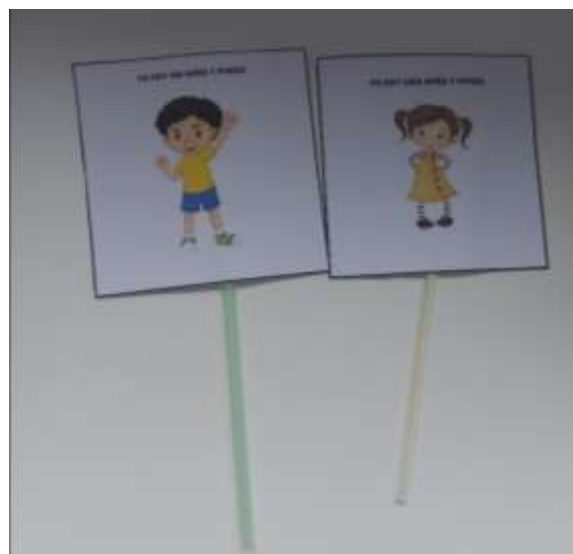
**Vídeo 1.** “Canción Igualdad de Género de Andaluza y Samir”.

[https://www.youtube.com/watch?v=Gfv5Nx-x2hE&ab\\_channel=coeducacioniam](https://www.youtube.com/watch?v=Gfv5Nx-x2hE&ab_channel=coeducacioniam)

**Imagen 7.** “Tarjetas de afirmaciones y estereotipos de género”.



**Imagen 8.** “Marionetas “Yo soy niño y puedo...”/ “Yo soy niña y puedo...””



**Imagen 9.** “Tarjetas de oficios”



**Imagen 10.** “Casita, cuadrado y círculos”



**Imagen 11.** *“Mural cofre de los valores utilizado en la sesión de la igualdad”*



**Imagen 12.** *“Sobre de la empatía”*



**Imagen 13.** *“Imagen utilizada en la asamblea de la empatía”*



**Imagen 14.** “Mural cofre de los valores utilizado en la sesión de la empatía”



**Imagen 15.** “Sobre del respeto”





**Imagen 16.** *“Imagen utilizada en la asamblea del respeto”*



**Imagen 17.** *“Mural cofre de los valores utilizado en la sesión del respeto”*



## **ANEXO 2. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: DIARIO DE LA CLASE**

(DC)

### **1. Sesión de cooperación**

Al principio los niños en las actividades muestran un carácter egocéntrico característico de su edad; en la actividad de cruzando el río, los alumnos no pasan los aros y quieren llegar los primeros a la isla, por ello, se les recuerda que el principal objetivo es que tienen que llegar todos juntos y esto les ayuda para realizar las actividades de las siguientes sesiones ya que comprenden que en todos los juegos deberán ayudarse los unos a los otros. Van surgiendo poco a poco actos de cooperación, como estar más pendientes de los compañeros para poder ayudarse entre ellos, procuran acompasar sus pasos en la actividad “El tren” para que todos los niños puedan llegar a la meta sin que se les caiga la pelota y en la actividad “Que no caiga el balón” nombran a sus compañeros para que toquen el balón y que este no caiga al suelo. Al principio, se observa que esto surge como una condición dada por el juego, pero poco a poco se va viendo cómo se desarrollan conductas espontáneas de cooperación.

Finalmente, llama la atención como a los infantes les gusta más el juego de las sillas cooperativas que su variante con eliminación, ya que les gusta ayudar a los demás y se lo pasan bien cogiéndose los unos a los otros.

### **2. Sesión de igualdad**

En la asamblea los alumnos saben explicar correctamente que significa para ellos la palabra igualdad a través de la imagen. A la hora de comenzar a desarrollar los juegos de la sesión, en la actividad “el juego de las tarjetas” podemos observar que los niños y niñas tienen muy concienciado que los niños juegan al fútbol y las niñas a las muñecas, por lo que afirman lo que dicen las tarjetas con estereotipos de género; a medida que se va desarrollando el juego, con las paradas de reflexiones que se realizan en cada actividad los niños van reflexionando sobre lo que se dice en estas tarjetas y vemos que los alumnos empiezan a cambiar sus desplazamientos. Gracias a esta actividad, los alumnos comprenden en “Yo soy y puedo” que los niños y las niñas pueden realizar las mismas actividades y en



“¿Quién es quién? que no hay oficios de chicos y de chicas, ya que son trabajos y tanto chicos como chicas tienen capacidades para desempeñarlos.

Finalmente, tras la lectura y el papel activo de los alumnos en “Por 4 esquinitas de nada”, los niños llegan a la solución de que lo que tiene que cambiar para que cuadrado entre a la casa con sus amigos los redonditos no es él, si no la puerta.

### **3. Sesión de empatía**

En la asamblea se comenta con los alumnos el concepto de empatía; la foto les es de gran ayuda para ponerse en el lugar del niño que aparece en la foto. Comentamos con los alumnos como creen que se siente e introducimos el valor de la empatía para dar paso a los juegos. Se recuerda el libro de “Por 4 esquinitas de nada” y los alumnos tratan de ponerse en el lugar de cuadrado y comentan como creen que se sentía al no poder entrar en la habitación con sus amigos los redonditos; empiezan a darse en el aula reflexiones y los alumnos se ponen en la piel del personaje del cuento. En la actividad “La gallinita ciega”, los alumnos experimentan la sensación de ir con los ojos cerrados, surgen actuaciones de cooperación al ayudar a su compañero que va con los ojos tapados a encontrar a los demás, aunque al principio se produce la competitividad en los alumnos para que el compañero que está con los ojos tapados no pueda encontrarles. Por ello, se hace necesaria mi intervención para explicarles que el objetivo principal del juego es ayudar al compañero a encontrar a los demás. En la variante del circuito, los alumnos sienten miedo al ir con los ojos tapados por el espacio pero cooperan adecuadamente con sus compañeros para poder llegar a la meta. Posteriormente, en la actividad “Los zapatos” a los niños les gusta la idea de ponerse los zapatos del otro y este acto es motivador y causa interés en el desarrollo de la actividad, les gusta que sus compañeros les cuenten información sobre ellos y explicárselo al resto de la clase; son capaces de ponerse en el lugar de la otra persona. Finalmente, en la actividad “La telaraña”, a los alumnos les gusta recibir aprobaciones y palabras bonitas sobre ellos mismos de parte de sus compañeros; se crea un clima en el aula positivo que ayuda a introducir el valor del respeto para la siguiente sesión.

#### **4. Sesión de respeto**

En la asamblea se orienta la conversación para tratar el respeto hacia las diferencias y diversidades de cada uno, los alumnos responden bien a las preguntas que se generan y se muestran interesados por el tema. A continuación, se da paso a la lectura de “Nadarín” en la que los alumnos muestran interés por ayudar al pez y entienden que para que no les coma el gran pez es necesario cooperar juntos ya que todos quieren conseguir el mismo objetivo, les gusta la idea de cooperar entre sí. En la actividad “Adivina quién” los alumnos descubren que todos somos diferentes, ya que no todos tienen las características que se preguntan y comprenden que todos debemos ser tratados con respeto independientemente de las diferencias de cada uno. Para “El círculo del respeto” los alumnos en un primer lugar les cuesta decir cosas positivas de alumnos con los que no suelen jugar frecuentemente, ya que les genera vergüenza, por eso es necesaria mi intervención para decirles que es bonito que nos digan cualidades positivas nuestras y que no hay que tener en cuenta, de esta manera se dinamiza el juego y los alumnos continúan con el desarrollo del mismo de manera adecuada; se crea en el aula una escucha activa y un sentimiento de respeto ante las opiniones de los demás. Finalmente en la actividad “La caja de las mandarinas”, los niños en un primer momento saben diferenciar cuales son las mandarinas ya que se quedan con las características de las pegatinas, pues todas son diferentes; pero, cuando pelamos las mandarinas, el primer alumno que va a coger la suya dice “esta es la mía” por lo que yo intervengo y le digo, ¿estás seguro?, y cojo otra mandarina y le digo ¿fíjate bien?, se crea en el alumno un sentimiento de duda ya que observa que todas las mandarinas son iguales y le digo que piense a ver si sabe cuál es la suya y voy pasando por el resto de compañeros, que les va sucediendo lo mismo hasta que una niña me dice que todas son iguales, entonces yo les explico que las mandarinas al igual que las personas tenemos características diferentes por fuera, pero por dentro todas somos iguales que las mandarinas, es por ello que tenemos que respetar nuestras diferencias ya que aunque seamos diferentes por fuera, todos somos iguales por dentro.

## ANEXO 3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: FOTOGRAFÍAS DE LAS SESIONES

### SESIÓN IGUALDAD

**Imagen 1.** *Fotografía canción “Igualdad de Género” de Andaluna y Samir*



**Imagen 2.** *Fotografía “Juego de las tarjetas”*



**Imagen 3.** *Fotografía “Yo soy y puedo”*



**Imagen 4.** *Fotografía “¿Quién es quién?”*



## SESIÓN EMPATÍA

**Imagen 1.** *Fotografía “La gallinita ciega”*



**Imagen 2.** *Fotografía “Los zapatos”*



**Imagen 3.** *Fotografía “La telaraña”*



### **SESIÓN RESPETO**

**Imagen 1.** *Fotografía “¿Adivina quién?”*





**Imagen 2.** *Fotografía “La caja de las mandarinas”*



**Imagen 3.** *Fotografía “Caja con mandarinas”*



#### **ANEXO 4. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: ANÁLISIS DE LOS DIBUJOS INDIVIDUALES DE LOS ALUMNOS (DI)**

Como se detalla en el apartado de instrumentos de evaluación, hemos utilizado los dibujos de los alumnos para poder analizar la sesión y ver como los infantes plasman sus aprendizajes, emociones y sentimientos sobre el papel y así evaluar el alcance de la sesión. Este instrumento de evaluación ha sido utilizado como herramienta en todas las sesiones, salvo en la de empatía, que se utilizó la técnica de la telaraña para la autoevaluación.

Para realizar de manera adecuada los dibujos, los alumnos se situaban en la mesa de trabajo y con ayuda del jefe de la clase se les repartía folios, pinturas y lápices; también, hacíamos hincapié en que los niños y niñas, debían dibujar lo que más les había gustado de la sesión. Los alumnos cuando finalizaban el dibujo nos iban contando que habían reflejado en ellos.

En los dibujos realizados para la sesión de cooperación, nos encontramos con que la mayoría son detallados, predominan los dibujos sobre la actividad “Cruzando el río”, ya que es la que más les gustó de la sesión y se refleja correctamente en los mismos que los alumnos se están ayudando entre sí con los aros, incluso en uno de los dibujos aparece representada la meta a la que debían llegar todos y se muestra como se ayudan entre ellos para llegar. Como conclusión final, aportamos que tras lo representado en los dibujos, vemos que se comprendió que el principal objetivo del juego era cooperar para que todos llegasen a la isla (meta) y este juego les ayudó a adquirir el valor de la cooperación, pues los alumnos se dibujan ayudándose entre ellos.

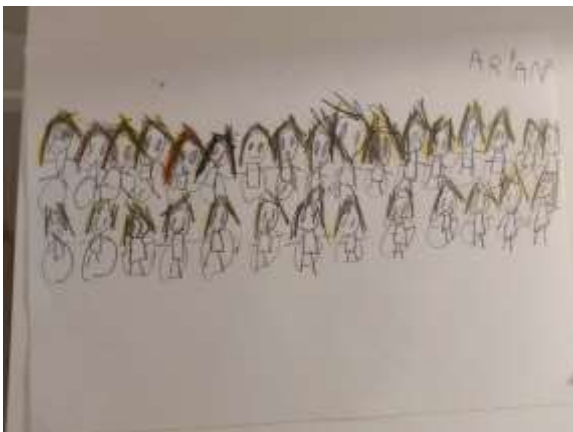
Por otra parte, en los dibujos mostrados para la sesión de igualdad, podemos observar que hay más variedad en la representación que en la sesión anterior, pues los niños no se decantan por la misma actividad, aparecen dibujos de diversas actividades como “El juego de las tarjetas”, “Yo soy y puedo” y uno de los niños ha hecho una representación del libro de “Por 4 esquinitas de nada”, muchos de los dibujos son elaborados y reflejan a la perfección los objetivos de cada juego; nos llama la atención, como en uno de los dibujos una niña ha pintado unos corazones, cuando la preguntamos por qué nos dijo que era porque estaba contenta ya que todos los niños y las niñas podían hacer las mismas cosas y que eso la gustaba.



Finalmente, en los dibujos de la sesión de respeto, todos los alumnos dibujan “La caja de las mandarinas”, puesto que esta actividad era muy vivencial les impactó mucho y se ve reflejado en los dibujos; la mayoría de los alumnos muestran las mandarinas con algún pequeño detalle de sus características, pero otros se dibujan a ellos mismos o con otro compañero; por lo que vemos que en esta actividad, los alumnos se centran más en las características de las mandarinas y no en dibujar a sus compañeros.

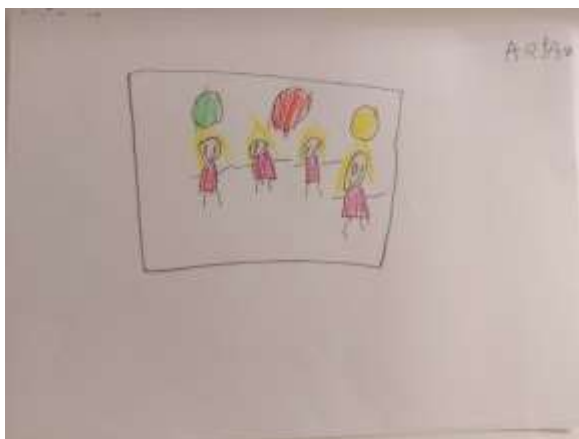
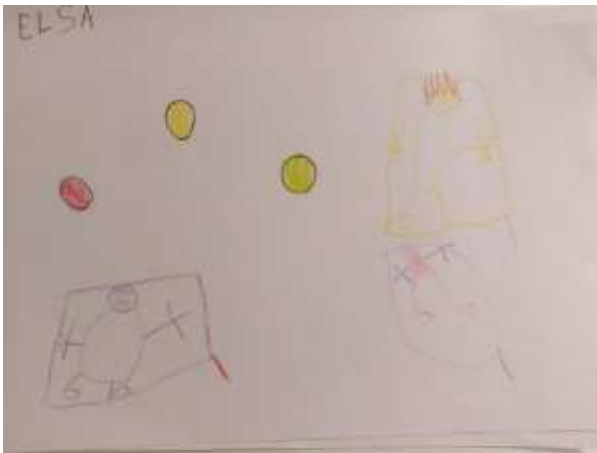
Como conclusión final, con estas sesiones los alumnos disfrutaron, ya que se reflejan en los dibujos felices y jugando con sus compañeros en el aula; de esta manera, podemos observar que los niños han comprendido los valores que se querían trabajar, pues se reflejan de manera adecuada en los dibujos de cada uno.

### 1. Dibujos sesión de cooperación

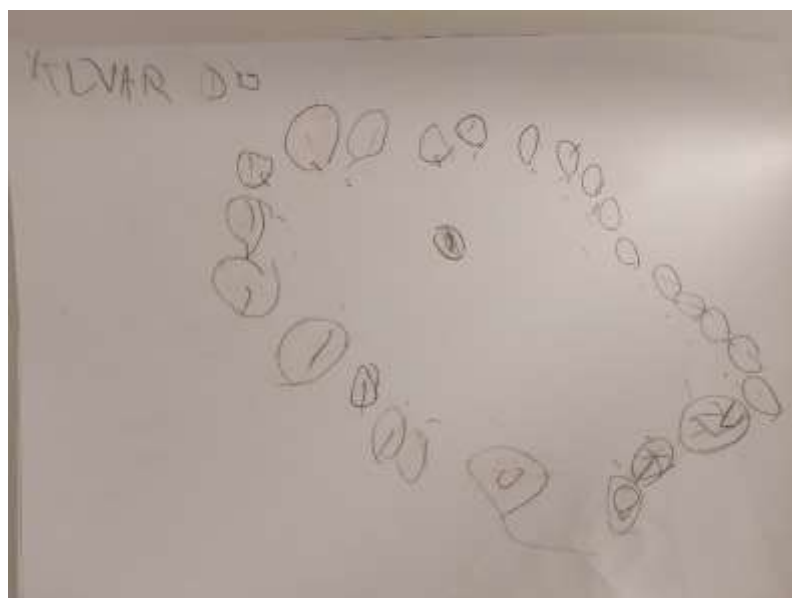
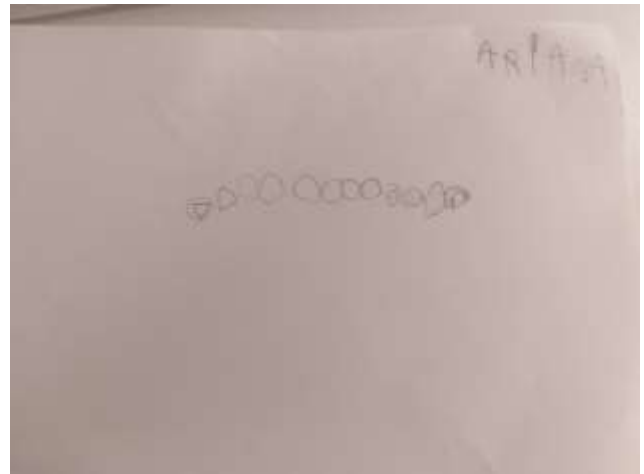




## 2. Dibujos sesión de igualdad



### 3. Dibujos sesión del respeto



**ANEXO 5: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHAS DE  
EVALUACIÓN INDIVIDUALES:**

***SESIÓN DE COOPERACIÓN***

<b>ÍTEMS</b>	<b>CONSEGUIDO</b>	<b>NO CONSEGUIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>
Lleva a cabo actitudes de cooperación en el juego.			
Reflexiona sobre aspectos relacionados con el valor de la cooperación, el trabajo en equipo y la cohesión grupal.			
Muestra interés por la cooperación y el trabajo en equipo.			

### ***SESIÓN DE IGUALDAD***

<b>ÍTEMS</b>	<b>CONSEGUIDO</b>	<b>NO CONSEGUIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>
Realiza actitudes de igualdad y de coeducación a través del juego.			
Comprende que hombres y mujeres pueden realizar las mismas actividades.			
Reflexiona sobre la importancia de la igualdad de género para evitar que se desarrollen estereotipos y roles de género.			

### *SESIÓN DE EMPATÍA*

<b>ÍTEMS</b>	<b>CONSEGUIDO</b>	<b>NO CONSEGUIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>
Es capaz de ponerse en el lugar de otra persona.			
Comprende y respeta opiniones y sentimientos de otras personas.			
Respeto opiniones diferentes a la suya propia.			

### ***SESIÓN DE RESPETO***

<b>ÍTEMS</b>	<b>CONSEGUIDO</b>	<b>NO CONSEGUIDO</b>	<b>EN PROCESO</b>
Adquiere pautas de respeto y tolerancia ante las diferencias y diversidades del resto.			
Desarrolla actitudes de respeto con el resto de los compañeros.			
Comprende y entiende la importancia del valor del respeto.			