



---

**Universidad de Valladolid**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA**

Grado en Educación Infantil

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

*LA IMPORTANCIA DEL JUEGO LÚDICO EN LA SEGUNDA  
ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL*

Presentado por: Mario Ochoa Mendoza

Tutelado por: Jonathan Ospina Betancurt

Soria, a 15 de junio de 2023

## RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado pretende analizar cómo las metodologías basadas en el juego pueden ser una herramienta efectiva para la transmisión de valores en la Educación Infantil. Para ello se realizará un desarrollo teórico – conceptual donde se verán aspectos como la definición de juego, sus tipos y características, los valores transmitidos a través de esta metodología y el propio juego dentro de la escuela. Por otro lado, se llevará a cabo una propuesta de intervención educativa para dar comienzo a la iniciación en valores tanto personales como sociales, la cual será evaluada mediante los resultados obtenidos, tanto por una rúbrica evaluativa como por el diario de campo elaborado durante el Prácticum II del grado de Educación Infantil, para sacar unas conclusiones en base al proyecto y comprobar así si se cumple el objetivo general del presente TFG.

**Palabras clave:** Educación en valores - Juego - Educación Infantil - Propuesta de intervención.

## ABSTRACT

This Final Degree Project aims to analyze how methodologies based on play can be an effective tool for the transmission of values in Early Childhood Education. For this purpose, a theoretical-conceptual development will be carried out where aspects such as the definition of play, its types and characteristics, the values transmitted through this methodology and the game itself within the school will be seen. On the other hand, an educational intervention proposal will be carried out to start the initiation in both personal and social values, which will be evaluated through the results obtained, both by an evaluative rubric and by the field diary developed during the Practicum II of the degree in Early Childhood Education, to draw conclusions based on the project and thus check if the general objective of this TFG is met.

**Keywords:** Education in values – Game – Early Childhood Education – Intervention Proposal

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	4
2. OBJETIVOS .....	5
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
3.1 - ¿QUÉ ES EL JUEGO?.....	6
3.2 - CARACTERÍSTICAS E IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	7
3.3 - TIPOS DE JUEGOS .....	10
3.4 - VALORES QUE SE TRASMITEN A TRAVÉS DEL JUEGO.....	13
3.5 - EL JUEGO EN LA ESCUELA .....	15
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	18
4.1 - JUSTIFICACIÓN .....	18
4.2 - COMPETENCIAS .....	19
4.3 - DESARROLLO .....	20
4.3.1 - Muestra .....	20
4.3.2 - Organización del tiempo .....	21
4.3.3 - Espacios .....	22
4.3.4 - Medios y recursos .....	22
4.3.5 - Sesiones .....	24
5. EVALUACIÓN.....	34
5.1 - INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS .....	35
5.2 - ANÁLISIS DE DATOS.....	36
6. RESULTADOS.....	37
7. CONCLUSIONES .....	43
8. LIMITACIONES .....	45
9. BIBLIOGRAFÍA.....	46
10. ANEXOS.....	49
ANEXO 1: ROMPECABEZAS SESIÓN 1 .....	49
ANEXO 2: RETRATO ANCIANA JÓVEN SESIÓN 3 .....	50
ANEXO 3: RÚBRICA DE EVALUACIÓN .....	51
ANEXO 4: AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO .....	52

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Sesión 1 -----	24
Tabla 2. Sesión 2 -----	25
Tabla 3. Sesión 3 -----	27
Tabla 4. Sesión 4 -----	28
Tabla 5. Sesión 5 -----	30
Tabla 6. Sesión 6 -----	31
Tabla 7. Sesión 7 -----	32
Tabla 8. Datos autoevaluación -----	40
Tabla 9. Resultados rúbrica de evaluación -----	42

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) trata de dar visibilidad sobre la importancia que puede llegar a tener el juego lúdico en los primeros años de vida, así como su aplicación dentro de las aulas de educación infantil.

Es por ello que este TFG estará orientado hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños y niñas cuyas edades estén entre los 3 y los 6 años, ejecutándose dicha intervención en el colegio “La Compañía de María de Tudela” y donde se recogerán aspectos como el tiempo dedicado al juego en cada sesión, los tipos de juego que se realicen en caso de que lo hagan o el motivo por el cual se realizan ese tipo de actividades.

El juego no solo debería ser parte de las sesiones de psicomotricidad, sino que debería estar presente en cada área ya que los valores y actitudes que estos transmiten pueden llevarse en un futuro a la vida cotidiana.

Por lo tanto, el motivo por el cual se ha llevado a cabo este Trabajo de Fin de Grado sobre el juego en la segunda etapa de educación infantil es el hecho de que, al formar parte de una asociación de tiempo libre como monitor y previamente como alumno, he podido observar como el juego durante mi infancia me hiciese ser como soy ahora.

Además de este principal argumento, existe otro por el cual se ha decidido realizar este Trabajo de Fin de Grado. En numerosas ocasiones se ha dicho que el juego es fundamental en la infancia ya que facilita el desarrollo integral del niño, ya que crea situaciones en las que el alumno/a se convierte en el protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero cuando nos paramos a analizar esta idea, vemos como en las jornadas escolares no encontramos una sola actividad o juego que haga que los niños desconecten y salgan de la rutina en la que se ven envueltos, donde las sesiones de educación física se convierten en la única ocasión en la que podríamos decir que el alumno se aísla de la enseñanza tradicional que la escuela propone.

Por todo lo propuesto en este apartado, el tema elegido es el idóneo para dicho TFG, ya que “el juego fomenta el desarrollo social, cognoscitivo y moral y, específicamente, el juego de reglas también favorece que se desarrolle política y emocionalmente (Rico, A. P., 2008)”.

## **2. OBJETIVOS**

Por medio de este trabajo pretendemos abordar una serie de objetivos acerca de la utilidad de los juegos lúdicos en las aulas de la segunda etapa de educación infantil, cuyos resultados se mostrarán en el apartado de conclusiones de este trabajo.

### **OBJETIVO GENERAL**

- Ejecutar una propuesta de intervención educativa en la segunda etapa de educación infantil basada en el juego para comprobar su eficacia y su influencia en lo que a resultados de enseñanza y aprendizaje se refiere.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Emplear los juegos colectivos para el fomento de valores como el trabajo en equipo, la empatía, la solidaridad o el compañerismo.
- Promover un ambiente más cooperativo en vez de competitivo entre los compañeros de aula a través del juego.
- Determinar la participación del alumnado cuando se emplea el juego en el aula y cuando no.
- Promover la imaginación y la creatividad a través del juego.
- Mejorar la relación del grupo a través del juego en equipo y su colaboración entre los participantes

### **3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **3.1 - ¿QUÉ ES EL JUEGO?**

En numerosas ocasiones hemos oído hablar sobre la importancia que tiene el juego en los primeros años de vida o lo imprescindible que puede llegar a ser en el desarrollo social de todo ser humano. El diccionario de la Real Academia Española lo define como “ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”. Pero creemos que el juego va más allá de una simple actividad lúdica en la que se compite para ver quien se lleva la victoria.

Existen infinidad de autores que han querido plasmar su definición sobre el juego lúdico, como García (2005) el cual definió dicho concepto como “actividad diferenciada del mundo habitual, desarrollada en un espacio y tiempo determinados, portadora de legalidades y reglas propias distintas a las del mundo corriente.” o como Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018), que con otra visión diferente definió el juego como “modo de interactuar con la realidad, determinados por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa.”

El juego esta visible en numerosas ocasiones a lo largo de nuestra vida, desde que nacemos hasta que perecemos, y es gracias a este por lo que establecemos vínculos sociales, afectivos y culturales.

Con él, los niños activan su imaginación, dando a conocer la visión que tienen estos sobre el mundo que les rodea y dando a su vez la posibilidad de abrirse a los demás. Es por ello que el juego cumple un papel muy importante en cuanto a cómo es y cómo se desarrolla la personalidad de cada niño. Estos juegan solos o en grupo, en el ámbito familiar y escolar, ayudados por personas mayores o utilizando la imaginación, o ya sea también con intención lúdica o pedagógica.

A su vez, existen numerosos factores que tienen una clara influencia en la manera en la que juegan los niños: el tiempo que disponen para jugar, la actitud que adoptan los adultos en el juego o los materiales que se necesitan para jugar a un tipo de juego o a otro. Pero hay uno de ellos que abarca gran parte de la atención y del tiempo de los niños, como son la televisión o las nuevas tecnologías.

Por consecuente, estos factores traen consigo una disminución de la calidad del juego en la infancia por diversos motivos. En la escuela cada vez hay menos tiempo para jugar, ya que se prioriza la enseñanza básica, en la calle ya no existe la seguridad que teníamos anteriormente donde los niños iban solos a jugar al parque, y en casa, los padres tienen vidas muy ocupadas entre el trabajo y los niños, por lo que buscan tranquilidad y descanso, echo que hace que el niño tenga que jugar solo a través de la imaginación o por medio de juguetes.

Y ya mencionado en este último apartado, debemos recalcar la importancia que tiene el juguete, unos más que otros, a la hora de jugar. Existen dos tipos de juguetes, los multipropósitos como la arcilla, figuras de bloque o muñecas, los cuales incitan al uso de la imaginación y que trabajan la creatividad, y los juguetes estructurados o realistas, como peluches de películas o personajes de videojuegos, que traen consigo el efecto contrario al anterior ya que indican como deben jugar.

Al imitar las acciones y diálogos que los juguetes estructurados realizan en sus determinadas películas o juegos, los niños dejan a un lado la creatividad o la búsqueda de soluciones ante problemas que ellos mismos se plantean con los juguetes multipropósitos. En la actualidad, la gran mayoría de los instrumentos de juego corresponden al grupo de los estructurados.

Para finalizar con este apartado, debemos tener en cuenta que los docentes o los padres son un ejemplo a seguir de los más pequeños, y aunque se disponga de poco tiempo tenemos que exigir un rol más activo para garantizar que el juego satisfaga las necesidades de los niños. Con ello se logrará que los más pequeños adquieran niveles superiores de independencia, creatividad e ingenio.

### **3.2 - CARACTERÍSTICAS E IMPORTANCIA DEL JUEGO**

Aunque muchos autores traten de dar su propia definición al concepto de “juego”, en numerosas ocasiones coinciden con las características y la importancia que los juegos son capaces de aportar a la población infantil.

Por lo tanto, si recopilamos las aportaciones más relevantes de dichos autores podremos caracterizar al juego de tal manera que consigamos asignarle un carácter propio a lo que viene siendo la actividad lúdica. En características generales, podemos decir que el juego es el motor del desarrollo humano y una necesidad básica en el niño, lo que hace

que seamos capaces de mejorar nuestra forma de llegar a él y a su aprendizaje (Garaigordobil y Maganto, 2011).

Si utilizásemos la anterior definición como la general, podríamos sacar de ella unas características más específicas como las establecidas por Romero y Gómez (2016):

1. *“Debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario”.*

El niño/a no puede verse obligado a jugar. Este debe de estar guiado por sus emociones y motivaciones personales, por lo que no debe de haber ningún tipo de presión y tiene que realizarse de manera espontánea y natural.

2. *“Es una actividad agradable”.*

El niño juega por placer, simplemente por disfrutar sin esperar unos resultados finales. Como dijo Rüssel (1985), “el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.”

3. *“Tienen una limitación espacial y temporal”.*

El espacio consiste en el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica y el tiempo viene definido por el interés del jugador, de la duración del juego o por reglas. Cada juego tendrá un tiempo concreto, establecido por una serie de normas y además, deberá contar con un espacio donde poder desarrollar la actividad (Reina, 2009).

4. *“Se desarrolla en una realidad ficticia”.*

Los niños utilizan el juego como herramienta para transformar la realidad en fantasía, consiguiendo aquello que tanto desean. Esta ficción permite al niño liberarse de las exigencias de la realidad (Garaigordobil, 2011).

5. *“Es universal e innato”.*

El juego se encuentra presente en todas las culturas y épocas, por lo que no es necesario recibir explicaciones sobre como jugar.

6. *“Favorece la autoafirmación”.*

Según el contexto en el que se desenvuelva el juego, este puede dar respuestas a numerosos conflictos, preocupaciones o miedos que el niño pueda encontrar a lo largo de su infancia, por lo que reafirma su personalidad y autoestima.

7. *“Favorece la socialización”.*

La actividad lúdica consigue que se establezcan relaciones afectivas con otras personas y con el entorno que les rodea, creando así lazos y facilitando la comunicación.

8. *“Refleja la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño”.*

Por medio de la observación, somos capaces de estimar cual es el grado de evolución y progreso del niño en todas las áreas del desarrollo y así poder afrontar cualquier dificultad que se presente a edades tempranas. El juego y el desarrollo de la persona van unidos con la evolución de la edad (Carreras, Navarro y Martín, 2010).

9. *“Los juguetes no son imprescindibles para jugar”.*

El juguete es una herramienta más en la actividad lúdica, pero no es considerada como un elemento indispensable. Existen juegos en los que el niño no necesita emplear objetos y juegos en los que el niño es capaz de transformar cualquier material en lo que más necesite en ese momento.

10. *“Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora”.*

Mientras los niños juegan, las diferencias desaparecen, ya que el juego se convierte en un mecanismo de interacción y aprendizaje, independientemente de la procedencia o posibilidad de acción de cualquier niño/a.

Es importante tener en cuenta que los niños no se toman el juego como una actividad sin importancia e insustancial, como en muchas ocasiones hacen los adultos. Por ello los docentes deben respetar los momentos que disponen los alumnos/as para realizar esta actividad y no hacerles ver que el juego no sirve para nada.

Y todo esto se debe a que el juego aporta numerosas finalidades en la etapa infantil del niño, como el desarrollo de funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y las repeticiones en cuanto a la capacidad de atención, retención y comprensión del niño (Decroly, 1978).

Para culminar con este apartado, gracias a las aportaciones de Megías y Lozano (2019), podemos ver cuál es la importancia del juego en los niños en base a las ventajas que este puede aportar a los niños:

- Contribuye a mejorar la salud emocional, física e intelectual de los niños, proporcionando el desarrollo de numerosas competencias.
- Favorece la integración social, adaptándose a las diversidades de cada uno y promoviendo numerosas habilidades sociales.
- Desarrolla la autoestima personal, ya que los participantes son capaces de concebir una imagen de sí mismos, permitiendo relajarse y liberar tensiones.
- Estimula la creatividad y la imaginación.
- Potencia la diversión, el desarrollo del lenguaje y del pensamiento, ya que en varias actividades lúdicas se mantienen diálogos, lenguaje no verbal o entonaciones.
- Satisface las necesidades de diversión, placer y bienestar, ya que es una actividad libre y espontánea.

### **3.3 - TIPOS DE JUEGOS**

Si observamos a los niños a medida que van creciendo, vemos cómo van jugando de distintas maneras conforme van pasando los años. Es por ello que podemos observar una evolución en el juego a través del desarrollo infantil.

Uno de los autores más conocidos en lo que al desarrollo infantil se refiere, Jean Piaget (1979), estableció una clasificación de los diferentes tipos de juegos que van apareciendo en la infancia en base a los estadios evolutivos del niño/a. Las fases o periodos que dicho autor catalogó son 4: Etapa sensoriomotora (0 a 2 años), etapa preoperacional (2 a 6 años), etapa de operaciones concretas (7 a 11 años) y etapa de operaciones formales (11 años en adelante).

Las dos etapas que propuso Piaget, cuya edad engloba la etapa de educación infantil y por las cuales se trabajarán en dicha propuesta de intervención educativa son la etapa sensoriomotora y la preoperacional. Esta clasificación se encuentra basada en que: *“Con la socialización del niño el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aun espontáneas, pero que imitan lo real; bajo estas dos formas el símbolo de asimilación individual cede el paso o bien a la regla colectiva, o bien al símbolo representativo u objetivo, o a ambos.”* (Piaget, 1979:124).

Por lo tanto, en la primera fase sensoriomotora que va de los 0 a los 2 años, encontramos el primer tipo de juego llamado “juego funcional o de ejercicio”, el cual consiste en repetir una acción constantemente hasta conseguir el resultado que se desea de la forma más rápida posible, como gatear, arrastrarse o caminar entre otras.

En la etapa del juego funcional, las adquisiciones de conductas se manifiestan de una forma muy rápida, en parte gracias a la aparición de los reflejos involuntarios surgidos ante cualquier estímulo que perciben los bebés. Según Martínez (1998), existe una clasificación sobre los tipos de juegos de este periodo dividido por edades.

Entre los 2 y los 8 meses de vida, apreciamos lo que se denomina como “reacción circular primaria y secundaria”, que viene a ser una conducta espontánea, la cual proporciona un estado de placer, que le lleva a realizarlo sin detenimiento hasta conseguir su propósito, ya sea en su propio cuerpo o en el entorno físico y social. Al finalizar esta primera etapa, comenzamos a ver ciertas competencias adquiridas por el pequeño como localizar una fuente de sonido o mirar fijamente cualquier objeto que se encuentre a la vista e intentar cogerlo.

Llegados a la etapa de los 8 – 12 meses del niño, observamos como las acciones que suceden no son casualidades o hechos guiados por el azar, sino que en todos los movimientos del bebe se aprecia una cierta intencionalidad, como ofrecer un objeto a un adulto para que lo ponga en marcha o dejar caer y tirar objetos.

Finalmente, entre los 12 y 24 meses de vida, el juego no se caracteriza por la exploración sensorial, sino que el niño emplea determinados objetos para llegar al alcance de otros, lo que llamamos “nuevas coordinaciones de acciones”. Ejemplos de estas acciones pueden ser tirar de una cuerda para alcanzar un juguete o activar un objeto mecánico por ellos mismos.

En general podemos decir que todos los juegos que se realizan dentro de esta etapa de desarrollo están basados en acciones cotidianas cuyo resultado causa un fuerte efecto positivo en el niño.

En segundo lugar, encontramos la fase preoperacional que dura desde los 2 hasta los 7 años, y en la que observamos la aparición del juego simbólico cuya función consiste en realizar simulaciones sobre personajes, situaciones u objetos que no se encuentran presentes en el momento del juego.

Entre los beneficios que mas destacan de este tipo de juego podemos encontrar el fomento de la creatividad e imaginación, la comprensión del entorno que rodea al niño y el mas importante de ellos, el desarrollo del lenguaje, ya que mientras juegan ya sea solos o acompañados, no paran de verbalizar en lo que dura la actividad.

Gracias a este tipo de juego, los niños imitan el conocimiento que perciben de su entorno, empleando diferentes argumentos basados en la realidad que ellos conocen. En base a ello, podemos establecer 3 tipos de argumentos:

- El primer grupo consiste en una especie de versión sobre la realidad social pero enfocada desde la perspectiva de los pequeños. Solo se necesita saber el desempeño de cada rol y la interacción que existe entre ellos, quedando ejemplos como jugar a las casitas o a los médicos.
- En cuanto al segundo grupo, la realidad pasa a un segundo plano y se mezcla con la ficción y su experiencia mas directa. Jugar a los superhéroes o a los dinosaurios es un claro ejemplo de este grupo.
- Finalmente, en el tercer grupo encontramos los argumentos inventados por cada niño/a. En él, los pequeños crean etiquetas propias y, al igual que en el anterior grupo, los roles adoptan un papel muy importante, como por ejemplo jugar a las princesas Disney.

Conforme van creciendo, entra en juego el agente socializador y su desarrollo viene marcado por las relaciones que se establecen entre los niños a la hora de practicar un juego compartido. Este proceso sigue unos pasos.

Al principio, antes de los dos primeros años, el niño practica juegos de manera individual sin pensar en que otros compañeros pueden jugar con el/ella.

Conforme van creciendo, entre los 2 y 4 años, empieza a haber una pequeña toma de contacto con otros niños, pero sin llegar a relacionarse ni a jugar con ellos. Además, a causa de la constante imitación de su entorno, el juego puede verse modificado en base a las reglas que puedan estar utilizando otros niños de su alrededor.

Finalmente, a partir de los 4 años, aparece el juego compartido donde se crea una organización entre todos los participantes, aunque en muchas ocasiones es difícil negociar a lo que se va a jugar y como.

### **3.4 - VALORES QUE SE TRASMITEN A TRAVÉS DEL JUEGO**

Para dar comienzo a este epígrafe, es necesario realizar en primer lugar una breve definición de lo que son los valores y sus características. Los valores son las cualidades o virtudes de carácter positivo que vienen anexadas a las características de cada individuo, las cuales marcan la forma de comportarse de cualquier persona. Desde el punto de vista de García (1998):

*“Valor es aquello que hace a una cosa digna de ser apreciada, deseada y buscada; son, por tanto, ideales que siempre hacen referencia al ser humano y que éste tiende a convertir en realidades o existencias”* (p.1).

Estos tienen un origen sociocultural y por ello funcionan como elemento de unión entre diferentes individuos, y esto se debe a las características que los definen, como por ejemplo:

- Son trascendentes: Le otorgan sentido a la existencia humana, trascendiendo de generación en generación.
- Son abstractos y mentales: Se trata de interpretaciones culturales o mentales de acciones o cosas. Sabemos que la tolerancia o la empatía existen, pero no las podemos tocar.
- Son individuales y colectivos: Pueden depender del modo de pensar de cada persona o ser universales. Se decantan por individuales aquellos que son interiorizados por la persona, marcando así su personalidad, o por colectivos cuando los compartimos con las personas de nuestra sociedad.
- Son históricos: Se originan como resultado de un devenir histórico de la sociedad. Se asignan a un periodo o estado determinado y no tienen porque ser los mismos valores para cada momento histórico.
- Son jerárquicos: Unos son mas principales o centrales mientras que otros son mas secundarios, por lo que no todos tienen la misma predominancia.

Los valores pueden ayudar a la resolución pacífica de conflictos originados en la escuela, por lo que siguiendo las declaraciones de Camps (1994), creemos que sería esencial educar en valores que estén directamente relacionados con los Derechos Humanos, así como la libertad, solidaridad, justicia, igualdad o tolerancia.

De hecho, la importancia de la educación en valores ha ido creciendo conforme han ido pasando los años, hasta llegar al punto de impulsar en las escuelas europeas materias tales como la Educación para la Ciudadanía. En 2017, esta asignatura ya formaba parte del currículo educativo nacional de todos los países de la Unión Europea.

La educación en valores nos muestra diferentes temas relacionados con el civismo y la ética. Por ello, Tierno (2000) propuso una serie de “valores de siempre” que necesitábamos recuperar en nuestra sociedad actual tales como la dignidad, la autenticidad, la coherencia o la sinceridad, ya que en ese momento pasaban por un estado de crisis y son necesarios para la propia autorrealización de las personas.

En base a lo citado en el apartado anterior, Tierno (2000, p. 335 – 348) expuso 25 valores necesarios para nuestra sociedad:

- |                     |                  |                       |
|---------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Alegría de vivir | 10. Familia      | 19. Respeto           |
| 2. Autenticidad     | 11. Fidelidad    | 20. Responsabilidad   |
| 3. Bondad           | 12. Filantropía  | 21. Sencillez         |
| 4. Civismo          | 13. Fortaleza    | 22. Solidaridad       |
| 5. Comunicación     | 14. Honradez     | 23. Tenacidad         |
| 6. Confianza        | 15. Hospitalidad | 24. Tolerancia        |
| 7. Dignidad         | 16. Entusiasmo   | 25. Trabajo en equipo |
| 8. Ecología         | 17. Justicia     |                       |
| 9. Empatía          | 18. Libertad     |                       |

Relativo al contexto escolar, es cierto que todos los valores mencionados son necesarios, pero solo nos podemos centrar en unos pocos, ya que la educación en valores no solo depende de la escuela sino también de más ámbitos.

Hill (1991, p. 168) corroboró lo expuesto anteriormente cuando dijo que las escuelas debían ser algo más que fábricas que evaluaran el conocimiento de los alumnos, ya que tanto los docentes como los estudiantes, son algo más que mentes desencarnadas.

Cuando Bernabé Tierno y Hill (1995, p.45) analizaron los valores nombrados en la anterior lista encontraron una relación entre todos ellos, por lo que los clasificaron dividiéndolos en 4 grupos llamados macrovalores, donde cada uno de ellos estaba compuesto por varios subvalores, como son:

En primer lugar tenemos la *RESPONSABILIDAD*, el cual tiene como subvalores algunos como el esfuerzo, la implicación, la honradez, la colaboración o la corresponsabilidad. El segundo grupo viene marcado por el *AMOR*, y cuyos valores secundarios son la amistad, la tolerancia, la sinceridad, el compañerismo o la convivencia entre otros.

Los otros dos grupos los lideran la *JUSTICIA*, con subvalores como la solidaridad, la sinceridad, la implicación, el respeto y la crítica y constructiva, y la *AUTOESTIMA*, donde la confianza en uno mismo, la autonomía, el respeto y el criterio propio definen este macrovalor.

Una vez diferenciados los distintos valores que pueden componer nuestra sociedad, debemos centrarnos en la Educación Infantil y sus posibilidades a la hora de enseñarlos. A la hora de ponerlos en práctica son muchas las actividades aptas para su enseñanza, como por ejemplo la dramatización, los juegos o las lecturas, pero a parte de dichas actividades, la familia es el principal estandarte a la hora de formar a los más pequeños/as.

Según Abello (2010), en la familia es donde se comienza a desarrollar la inteligencia emocional cuando empieza a comprender sus sentimientos, favoreciendo así su propia satisfacción de necesidades.

Por lo tanto, es necesaria la implicación de las familias en la transmisión de valores, ya que, sin ella, la escuela no abarcaría dicha labor, y sin los valores necesarios no podemos vivir en sociedad ni fomentar un desarrollo integral completo en nuestros alumnos y alumnas de educación infantil.

### **3.5 - EL JUEGO EN LA ESCUELA**

Cuando hablamos de juego, siempre pensamos en las actividades que realizan los niños y niñas para lograr cierto grado de diversión, entretenimiento o relajación. Si nos paramos a pensar, estas concepciones no son erróneas, ya que en casi todas las ocasiones se utiliza el juego de manera lúdica, pero también puede emplearse como método de enseñanza dentro de las aulas.

El uso del juego como instrumento educativo se remonta a la antigüedad, ya que permitía a los estudiantes aprender de manera activa y participativa. Según la teoría del constructivismo, el aprendizaje se produce a través de la interacción del individuo con

su entorno, por medio de la exploración, la experimentación o el descubrimiento de nuevas ideas o conceptos. Esto conlleva el fomento de la creatividad, imaginación o resolución de problemas (Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loo Rivadeneira, 2016).

Siguiendo las aportaciones expuestas por Ventosa (1999), el juego puede convertirse en un mecanismo capaz de aumentar la seguridad y confianza en uno mismo, además de incrementar el aprecio que sienten hacia una o varias personas. De este modo se fomenta la socialización dentro de un grupo, ayudándole a este a poder comunicarse y cooperar de la mejor manera posible.

La integración de las actividades lúdicas dentro del aula favorecen, entre otros aspectos, el desarrollo de capacidades cognitivas, emocionales, lingüísticas, afectivas o motoras, por lo que propicia la adquisición de nuevos conceptos por medio de la reestructuración de los conocimientos previos a través de la integración de los nuevos (Rodríguez, et al., 2000).

Si nos vamos a términos más orientados hacia la educación infantil, los resultados de las experiencias de juego son mas visibles cuando los alumnos disponen de abundante tiempo y espacio para poder interactuar libremente con el entorno que les rodea.

Para ello, el papel del docente y demás adultos es fundamental para poder llevar a cabo experiencias lúdicas y de aprendizaje, basándose en el reconocimiento, iniciación, guiado y organización de dichas experiencias. De acuerdo con el Marco Curricular Nacional para la Educación en la Primera Infancia, vemos como a través del juego, los profesores pueden observar y construir una visión de los procesos de desarrollo de los alumnos/as tanto individualmente como por grupos, así como los recursos afectivos y emocionales de los que se componen o de sus capacidades sociales. (2022, p. 28)

Por consiguiente, una metodología o principio esencial que se puede aplicar dentro del aula es el de unir las diferentes esferas o contextos del alumno/a (hogar, escuela y comunidad) de tal forma que exista una línea continua y comunicativa entre las diferentes situaciones y el aprendizaje en el tiempo.

Para ello es necesario estructurar y organizar los distintos niveles de juego por los que pasa el niño durante su infancia. En primer lugar aparece el juego libre, el cual proporciona total libertad para indagar y descubrir, después pasamos al juego guiado o

dirigido, con intervalos de participación por parte de los adultos, y finalmente a las actividades contextualizadas, donde se buscan unos objetivos con unas consecuencias directas en el desarrollo del niño/a.

Pero por mas que se intente afianzar esta metodología dentro de las escuelas, siempre aparecen obstáculos que impiden que este método de enseñanza prospere. El primero y mas importante de todos, es el hecho de que todavía no hemos evolucionado educativamente, ya que seguimos manteniendo una enseñanza basada en la memorización y repetición de los contenidos.

Y la causa de ello no es otra que la falsa creencia de que el juego es una actividad que quita tiempo al “verdadero aprendizaje”. Todo ello es debido al desconocimiento de los beneficios que pueden traer consigo los juegos en la educación infantil, por lo que así es imposible que salgamos de la dinámica descrita.

Otra de las “excusas” que se emplean para no inculcar esta metodología suele ser el hecho de que las clases estén compuestas por un alto número de estudiantes. Si que es cierto que puede que no haya los suficientes materiales o que el docente no sea capaz de controlar el desarrollo intelectual de todo el grupo, pero eso no quita el hecho de por lo menos intentarlo.

Por último y no menos importante, muchos docentes no tienen la capacidad o no han sido formados todo lo posible para hacer frente a una enseñanza basada en el juego. Es probable que solo conciben como material educativo los libros o gráficos que se emplean para las diferentes destrezas de infantil, sin prestar atención a los juguetes con los que los niños interactúan para explorar y descubrir lo que les rodea.

En general, y coincidiendo con Ventosa (1999), el juego es un elemento de aprendizaje capaz de orientar a los estudiantes a realizar actividades que beneficien su desarrollo al mismo tiempo que disfrutan del proceso, y en muchas escuelas no estamos dejándoles la libertad necesaria como para que puedan poner en práctica estos mecanismos de aprendizaje.

## 4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

### 4.1 - JUSTIFICACIÓN

Como ya hemos visto en el apartado del marco teórico, el juego adopta un papel fundamental en lo que al proceso de enseñanza – aprendizaje se refiere, y si gracias a esta metodología podemos fomentar una formación en valores que ayude a los alumnos/as a desenvolverse de cara al futuro, conseguiremos que los niños aprendan a tomar decisiones enfocadas a la resolución de problemas que nos surgen en nuestro día a día de la manera más apropiada.

Además del motivo ya expuesto, debemos inculcar el papel socializador que poseen tanto los juegos colectivos como el deporte, así como los beneficios que traen consigo como el fomento de la vida saludable, la creación de nuevas amistades o la reducción del estrés.

Según Vygotsky (1989), la educación y la enseñanza no pueden esperar a que se produzca el desarrollo psíquico del sujeto, sino que tienen que convertirse en impulsoras de este desarrollo. Por lo tanto, en esta propuesta de intervención impulsaremos el fomento de los siguientes valores:

1. Responsabilidad: Cualidad de aquellas personas que ponen atención y cuidado en todo aquello que hacen o tienen intención de hacer.
2. Generosidad: Es el valor que nos impulsa a dar algo sin recibir nada a cambio.
3. Tolerancia: Hace referencia al respeto sobre las ideas o creencias que poseen otras personas, aunque sean contrarias o diferentes a las nuestras.
4. Compañerismo: Consiste en la armonía y correspondencia entre compañeros.
5. Perseverancia: Es la actitud de mantenerse constante para la consecución de los objetivos que nos proponemos.
6. Trabajo en equipo: Manera organizada que emplea un grupo de personas para conseguir metas comunes.
7. Empatía: Capacidad de comprender los sentimientos de una persona y saber ponerse en el lugar del otro.

## **4.2 - COMPETENCIAS**

Siguiendo las competencias clave establecidas en el Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, las cuales han sido adaptadas al contexto escolar, así como a los fines y principios del sistema educativo, trabajaremos con:

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL):

Dicha competencia se caracteriza por establecer intercambios comunicativos con caracteres respetuosos con otros niños/as e incluso con personas adultas. Con ello se favorece la aparición de diferentes tipos de expresiones sobre necesidades, emociones, vivencias o sentimientos propios o ajenos a la persona.

2. Competencia plurilingüe (CP):

En la etapa de educación infantil se comienza a establecer contacto con lenguas totalmente ajenas a las familiares, por lo que se fomentan las actitudes de respeto y aprecio por la diversidad lingüística y cultural.

3. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CAA):

Es sumamente importante que los niños y niñas se inicien en el reconocimiento, control y expresión de sus propias emociones, así como en la identificación de los sentimientos de los demás o en el desarrollo de actitudes como la comprensión y la empatía. Por lo tanto, los niños/as ponen en marcha diferentes recursos y estrategias para así poder desenvolverse en el entorno social con más autonomía y así resolver distintos conflictos a través del diálogo.

4. Competencia ciudadana (CC):

Para poder construir los pilares de una ciudadanía democrática, en esta etapa se ofrecen modelos cuya metodología de aprendizaje esté basada en actitudes y valores de respeto, igualdad, equidad, convivencia e inclusión, así como la oferta de pautas para la resolución pacífica de conflictos. Así mismo se promueve la adquisición de hábitos saludables a partir de rutinas cotidianas.

5. Competencia emprendedora (SEIP):

En esta etapa, la innovación y la creación son dos factores clave para el desarrollo personal del niño, por lo que el juego, los proyectos cooperativos u otras propuestas de aprendizaje, son capaces de estimular la iniciativa, la

curiosidad y la imaginación. De esta forma se fomenta tanto el análisis crítico y constructivo como el pensamiento creativo y estratégico.

Por otro lado, esta propuesta de intervención trabajará así mismo con las siguientes competencias específicas:

- Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
- Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
- Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.
- Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

### **4.3 - DESARROLLO**

#### **4.3.1 - Muestra**

Para el desarrollo de la presente propuesta de intervención educativa, se aprovechará la estancia en el colegio La Compañía de María de Tudela durante el Prácticum II de Educación Infantil. En ella llevaremos a cabo las sesiones con un grupo de 20 alumnos y alumnas de 4 y 5 años de edad.

Al ser actividades relacionadas con los valores sociales de las personas, los agrupamientos que se realicen a lo largo de las sesiones irán variando, para que los componentes logren interactuar con compañeros no tan cercanos y lograr así diferentes resultados.

Por lo tanto, los agrupamientos a realizar serán de 3 maneras diferentes:

- Por parejas: Este tipo de agrupación permite tener un contacto mucho más cercano con el compañero/a asignado. Puede ser con alguien con el que compartan mucho tiempo juntos/as o puede ser alguien con el que no interactúen

mucho en el día a día, por lo que la agrupación en pareja es ideal tanto para reforzar vínculos como para comenzar a crearlos.

- Pequeño grupo: Consideramos pequeño grupo al que está compuesto por no más de 4 o 5 personas. Gracias a ello podemos facilitar la cooperación e integración entre los miembros del grupo, además de promover sobre todo los valores de respeto, tolerancia o trabajo en equipo.
- Gran grupo: Por último, el gran grupo es aquel que se compone por más de 7 u 8 alumnos/as. Al igual que el anterior agrupamiento, esta composición propicia aún más trabajo en equipo, empatía o respeto por las distintas opiniones que se creen dentro del grupo y sobre todo compañerismo.

#### 4.3.2 - Organización del tiempo

Como hemos visto en el apartado de justificación, intentaremos inculcar mediante distintas actividades lúdicas un total de 7 valores, por lo que la distribución de las mismas se llevará a cabo en dos semanas, quedando la primera con 4 sesiones y la segunda con las 3 restantes.

Cada una de ellas tiene una duración de 55 minutos, por lo que la estructuración de cada clase será la siguiente:

- Calentamiento: Se llevará a cabo una actividad introductoria, la cual no durará más de 15 minutos, en la que se pondrá en contexto lo que queremos trabajar y la forma en la que se agruparán para los juegos restantes.
- Parte principal: Constará de las actividades más largas y eficaces a la hora de transmitir los diferentes valores que queremos trabajar. Por lo tanto, ocupará la gran mayoría del tiempo dejando siempre unos 5 o 10 minutos para volver a la calma.
- Vuelta a la calma: Será la actividad más tranquila de la sesión, ya que queremos que en la siguiente hora no estén tan alterados y ajetreados. Como hemos dicho, la duración de la vuelta a la calma no pasará de los 10 minutos.

#### 4.3.3 - Espacios

Para que las sesiones se desarrollen de la mejor forma posible, debemos escoger los espacios más adecuados para el desarrollo de cada actividad, por lo que en nuestro caso utilizaremos el aula, el pabellón y el patio de recreo.

- Aula: Las dimensiones de la clase donde suelen trabajar los alumnos/as habitualmente dispone de una zona bastante amplia, la cual es utilizada diariamente para el juego libre. Además, contamos con las mesas y sillas de cada alumno, por lo que varios juegos son idóneos para llevarlos a cabo en este espacio. Las actividades que se llevarán a cabo en el aula serán los de la sesión 1, los juegos de la sesión 3 y los de la sesión 7.
- Pabellón: El polideportivo se encuentra dentro de las infraestructuras del propio colegio, por lo que no nos tenemos que desplazar mucho para realizar los juegos en este espacio. Además, cuenta con el aula de psicomotricidad dentro del mismo pabellón, así que, si necesitásemos materiales de dicha sala, podemos cogerlos sin tener que irnos muy lejos. Las sesiones que se llevarán a cabo en el polideportivo serán el número 2 y la número 6.
- Patio: Por último, el colegio Compañía de María cuenta con 2 zonas habilitadas para el recreo, una para los de educación primaria y otra para los de educación infantil. Ambas disponen de recursos como casetas de juego, balancines, arenero, columpios o pistas amplias de fútbol, por lo que pueden ser aprovechadas para la ejecución de alguno de los juegos. En estas zonas realizaremos las sesiones 4 y 5.

#### 4.3.4 - Medios y recursos

Para la perfecta consecución de las sesiones necesitaremos tener materiales variados como:

- Pañoletas para vendar los ojos (Sesiones 1 y 2)
- 2 ovillos de lana (Sesiones 4, 6 y 7)
- 2 barajas de cartas (Sesiones 2 y 5)
- Cajas vacías (Sesiones 2, 3 y 7)
- Folios y lápices (Sesiones 1, 3 y 7)
- 4 rompecabezas (Sesión 1)
- 20 huevos (Sesión 1)

- Caja de disfraces del aula (Sesión 2)
- 20 limones (Sesión 3)
- Retrato de la anciana joven (Sesión 3)
- 2 pelotas de ping pong (Sesión 5)
- 2 cucharas (Sesión 5)
- Anillas (Sesión 5)
- Globos (Sesión 6)
- Balones (Sesión 6)

Por otro lado, los medios por los que conseguiremos los materiales serán clasificados por 3 vías: materiales de los que dispone el centro, materiales aportados de casa y materiales comprados.

Dentro del pabellón, aula y sala de psicomotricidad encontramos numerosos utensilios aptos para nuestras sesiones, como por ejemplo la caja de disfraces, los folios y los lapiceros del aula, las pelotas de ping pong y los balones del pabellón, las cucharas del comedor y las anillas y las pañoletas del aula de psicomotricidad.

En cuanto al material que traeremos directamente desde casa, el docente aportará los dos ovillos de lana, las dos barajas de cartas, los rompecabezas y el retrato de la anciana joven. Por otro lado, los alumnos/as tendrán que traer únicamente una caja vacía por persona.

Por último, los únicos materiales que habrá que comprar serán los 20 huevos y los 20 limones.

#### 4.3.5 - Sesiones

Tabla 1. Sesión 1. Fuente: Elaboración propia

Sesión 1				
<p><b>Justificación:</b> Por medio de esta sesión pretendemos fomentar el valor de la responsabilidad por medio de los juegos colectivos. Para ello, introduciremos cada tema de las sesiones por medio de un cuento.</p>				
<p><b>Valores a trabajar:</b> El valor principal será la responsabilidad, pero también entran en juego otros secundarios como el trabajo en equipo o la perseverancia.</p>				
Competencias	Agrupación	Temporalización	Espacio	Recursos
CCL y SEIP	Pequeño grupo y por parejas	55 minutos	Aula	Pañoletas 4 rompecabezas 20 huevos Pinturas
<p><b>Desarrollo:</b> Para comenzar con la sesión, lo primero que realizaremos será agrupar a todos los alumnos/as en el rincón de la asamblea y realizar la lectura de un cuento infantil llamado “El paraguas de Beltrán”. Una vez leído, preguntaremos sobre lo que nos ha contado el cuento para saber si han captado la idea del valor de la responsabilidad y de ahí pasaremos directamente a los juegos (10 minutos).</p> <p><u>Calentamiento:</u> (15 minutos) Para entrar en calor jugaremos al “cieguito”. Así pues, agruparemos a los alumnos por parejas, donde uno llevará una pañoleta tapándole los ojos y el otro hará de guía.</p> <p>Colocaremos a todas las parejas en una de las paredes del aula, y estableceremos que la meta sea tocar la pared contraria con las manos. Por lo tanto, lo que tendrá que hacer cada pareja será guiar al compañero/a que lleve los ojos vendados, esquivando los obstáculos que haya por el aula como mesas, sillas..., hasta llegar a la meta antes de que lo haga otra pareja. Una vez hayan llegado todos a la pared se invertirán los roles.</p> <p><u>Parte principal:</u> (20 minutos) Una vez hayamos terminado de jugar al cieguito, cambiaremos los agrupamientos y pasaremos a trabajar por medio de grupos de 5 personas, formando así 4 grupos que se sentarán alrededor de cada mesa del aula.</p> <p>En cada una de ellas repartiremos un rompecabezas (<i>anexo 1</i>). Cada uno de estos estará formado por varias piezas, de las cuales habrá dos piezas claves que serán repartidas a un</p>				

alumno en particular, el cual deberá colocar dichas piezas en último lugar. De los otros grupos nadie sabrá a quien le ha tocado las piezas importantes.

Por lo tanto, el objetivo será terminar el rompecabezas antes de que lo haga cualquier otro equipo en un tiempo aproximado de 5 minutos. El condicionante que habrá será que, cuando falte 1 minuto, uno de los alumnos tendrá la responsabilidad de intentar acertar en quién de los otros grupos posee las piezas clave. Si este acertase, el grupo no podría completar el rompecabezas hasta que pasase una sanción de 30 segundos.

Una vez terminada la ronda podemos cambiar a los miembros de los grupos o intercambiar los rompecabezas.

Vuelta a la calma: (10 minutos) Por último, pasaremos a realizar una actividad más relajada llamada “el huevo”. A cada alumno se le repartirá un huevo, el cual podrá ser pintado y decorado al gusto. Se les explicará que cada uno deberá aguantar sin que se le rompa o resquebraje el huevo durante 7 días, lo que dura la propuesta didáctica. Así podremos trabajar la responsabilidad de cuidar algo que nos importa, pudiéndolo trasladar en un futuro al ámbito social o familiar.

Tabla 2. Sesión 2. Fuente: Elaboración propia

Sesión 2				
<b>Justificación:</b> Por medio de esta sesión pretendemos fomentar el valor de la generosidad por medio de los juegos colectivos. Al igual que en la anterior, introduciremos el tema mediante la lectura de un cuento infantil.				
<b>Valores a trabajar:</b> El valor principal será la generosidad, pero también entran en juego otros secundarios como la responsabilidad, el compañerismo y la empatía.				
Competencias	Agrupación	Temporalización	Espacio	Recursos
CCL, CAA y CP	Gran grupo	55 minutos	Pabellón	Pañoletas Caja de disfraces Caja vacía 2 mazos de cartas
<b>Desarrollo:</b> Para comenzar con la sesión, lo primero que realizaremos será agrupar a todos los alumnos/as en el rincón de la asamblea y realizar la lectura de un cuento infantil llamado “Un agujerito en la luna” (10 minutos).				

Calentamiento: (15 minutos) De nuevo para calentar jugaremos a un juego llamado “Mbube”. Los alumnos formarán un círculo, y dentro de él habrá 2 compañeros que serán el león y la gacela, ambos con los ojos tapados. El león intentará moverse e intuir donde puede estar la gacela, hasta atraparla y así poder cambiar de parejas. Pero en el círculo de fuera tendremos a un/a alumno/a que será el encargado/a de gritar “mbube” si el león estuviese a punto de atrapar a la gacela. Si aun así no consiguiese hacer que la gacela huyese, tendría la opción de ponerse en medio para hacer que se coma al de fuera en vez de al que está dentro, pero con ello, el alumno seleccionado pasaría a ser gacela.

Parte principal: (20 minutos) Para el siguiente juego necesitaremos la caja de disfraces que se encuentra en el aula de psicomotricidad, la cual se encuentra dentro del mismo pabellón.

Agruparemos a los alumnos en 3 grupos, los cuales simbolizarán a Estados Unidos, España y al Congo. Se les explicará a los alumnos que van a realizar un desfile y que esos países son los que participan en el evento, pero a la hora de repartir los disfraces, a los de EEUU se les dará la mitad de los disfraces, a España dos tercios de lo restante y a los del Congo lo que quede. Con ello podremos ver la generosidad de cada uno a la hora de prestar ropa a los que representen los demás países, además de pasar un rato agradable y divertido realizando un desfile de moda.

Vuelta a la calma: (10 minutos) Por último, pasaremos a realizar una actividad más relajada llamada “Ladrón de regalos”. Para ello, el día de antes se les recordará a las familias que los alumnos deberán traer una caja vacía a clase.

La dinámica del juego comenzará con meter algún objeto de valor dentro de la caja sin que nadie sepa lo que es. Posteriormente, el docente repartirá una carta a cada alumno y él mismo se quedará otra baraja igual. Una vez repartidas las cartas nos sentaremos en el suelo haciendo un círculo.

El profesor irá sacando cartas una a una, y cuando coincida con alguna de las que tenga un alumno/a, este deberá levantarse e intercambiar su caja con otro compañero/a. En el momento en que todos los alumnos hayan cambiado su caja, abrirán la que tienen y decidirán si quedarse con lo que hay dentro o devolvérsela a su respectivo dueño.

Con esta actividad se generarán opiniones cruzadas de si quedarse el nuevo porque le gusta mas que lo que tenía antes o devolvérselo a su amigo/a ya que es un objeto valioso que significa mucho para el o ella, trabajando así el valor de la generosidad.

Tabla 3. Sesión 3. Fuente: Elaboración propia

Sesión 3				
<b>Justificación:</b> Por medio de esta sesión pretendemos fomentar el valor de la tolerancia por medio de los juegos colectivos.				
<b>Valores a trabajar:</b> El valor principal será la tolerancia, pero también entran en juego otros secundarios como el trabajo en equipo o la perseverancia.				
Competencias	Agrupación	Temporalización	Espacio	Recursos
CCL, CAA y CC	Gran grupo	55 minutos	Aula	Caja vacía Folios y lápices 20 limones Dibujo de la anciana joven
<p><b>Desarrollo:</b> Como en todas las sesiones, lo primero que realizaremos será agrupar a todos los alumnos/as en el rincón de la asamblea y realizar la lectura de un cuento infantil llamado “El monstruo escondido en el armario”. Una vez leído, preguntaremos sobre lo que nos ha contado la historia para saber si han captado la idea del valor de la tolerancia y de ahí pasaremos directamente a los juegos (10 minutos).</p> <p><u>Calentamiento:</u> (15 minutos) Para reforzar lo que hemos leído de la tolerancia gracias al cuento, realizaremos la actividad de la caja de los limones. Para ello, lo único que necesitamos es un limón por cada alumno y una caja vacía.</p> <p>Les pediremos que depositen cada limón dentro de la caja, y una vez todos dentro, tendrán que encontrar el suyo. Este primer paso será fácil, ya que la forma o cualquier aspecto de la cáscara puede diferenciar un limón de los demás.</p> <p>Pero a continuación les pediremos que pelen la piel y vuelvan a depositar el limón en la caja, y una vez más, les pediremos que vuelvan a encontrar el suyo. En esta ocasión será más difícil encontrarlo, y gracias a esta actividad les explicaremos que no importa como sean las personas en cuanto a físico, ya que lo más importante es lo que hay en el interior.</p> <p><u>Parte principal:</u> (20 minutos) Para la parte principal de la sesión jugaremos a un juego con moraleja llamado “ama a tu compañero”. Lo primero que deberán hacer los alumnos/as será sentarse cada uno en su sitio y, en un folio, escribir una acción que le gustaría que hiciese un compañero/a suyo.</p> <p>Después el docente recogerá todos los papeles y reunirá a todos los alumnos/as en un</p>				

círculo. Acto seguido irá sacando uno a uno los papeles que han escrito, pero en vez de que lo haga el alumno que haya elegido su compañero, lo tendrá que realizar el mismo. Con ello, los alumnos sentirán en sus propias carnes el dicho que dice “no hagas lo que no te gustaría que te hiciesen a ti”.

Vuelta a la calma: (10 minutos) Para volver a la calma, en el mismo círculo que se ha formado en la anterior actividad, dividiremos a los alumnos en 2 equipos y realizaremos un debate en cuanto al retrato de la anciana joven (*anexo 2*). Simplemente tendrán que discutir sobre si ven a la mujer joven o a la anciana, y tendrán que aprender a tolerar la opinión de los demás, aunque no sea la misma que la suya.

Tabla 4. Sesión 4. Fuente: Elaboración propia

Sesión 4				
<b>Justificación:</b> Por medio de esta sesión pretendemos fomentar el valor del compañerismo a través de los juegos colectivos, además de la iniciación al tema por medio de un cuento infantil.				
<b>Valores a trabajar:</b> El valor principal será el compañerismo, pero también entran en juego otros secundarios como el trabajo en equipo o la perseverancia.				
Competencias	Agrupación	Temporalización	Espacio	Recursos
SEIP	Pequeño grupo, gran grupo y por parejas	55 minutos	Patio	1 ovillo de lana
<b>Desarrollo:</b> En esta ocasión, al igual que en las sesiones anteriores, agruparemos a los alumnos en el rincón de la asamblea para realizar la lectura del cuento titulado “Jugando con el sol” (10 minutos).				
<u>Calentamiento:</u> (10 minutos) Para activar a nuestros alumnos/as jugaremos a un juego muy simple y cooperativo. Comenzarán formando un círculo agarrándose de las manos, a la espera de la orden del profesor. El docente irá diciendo números del 1 al 10 como máximo, y los alumnos tendrán que agruparse lo antes posible en grupos del número que haya dicho el profesor. Con ello fomentaremos la unión entre compañeros con los que no tengan tanta afinidad.				
<u>Parte principal:</u> (25 minutos) Para esta parte realizaremos 2 actividades:				

- *El ovillo:* (10 minutos) Este juego lo realizarán en parejas. Uno de ellos llevará atado en la muñeca la punta de un ovillo de lana, la cual envolverá, con ayuda de su compañero/a, por todo su cuerpo, dejando la otra punta atada al tobillo del otro alumno.

La misión es intentar desenredar el ovillo sin que se rompa, coordinándose entre ellos de la mejor forma posible para la consecución del objetivo. Una vez consigan desenredarlo se intercambian los roles.

- *Policías y manifestantes:* (15 minutos) En esta actividad, uno de los alumnos será el policía y los demás los manifestantes. Los manifestantes tendrán que formar un bolo en el suelo, sujetándose con las manos, piernas o con cualquier parte con la que puedan agarrar, mientras que el policía tendrá que intentar sacar uno a uno a los manifestantes fuera del bolo. Todo aquel alumno que sea manifestante y sea extraído del bolo humano se convertirá en policía.

El compañerismo entra tanto en un bando como en otro. En el de los manifestantes, todo aquel que se encuentre cerca de un compañero al que vayan a sacar, tendrá que poner de su parte para ayudarlo e intentar mantenerlo dentro del bolo, mientras que en el de los policías, todo aquel manifestante que sea expulsado tendrá que cambiar de bando y ayudar a sacar mas gente hasta que no quede nadie.

*Vuelta a la calma:* (10 minutos) Para finalizar con la sesión del compañerismo jugaremos al teléfono roto. Todos los alumnos se sentarán en círculo, y será el docente quien inicie la comunicación. Cada alumno deberá pasar el mensaje hasta llegar al último del círculo, y ahí se comparará el mensaje inicial con el final.

El compañerismo es fomentado en este juego a través de la confianza depositada en el anterior alumno, ya que se espera que te comunique el mensaje de la forma más precisa y clara.

Tabla 5. Sesión 5. Fuente: Elaboración propia

Sesión 5				
<b>Justificación:</b> Por medio de esta sesión pretendemos fomentar el valor de la perseverancia por medio de los juegos colectivos.				
<b>Valores a trabajar:</b> El valor principal será la perseverancia, pero también entran en juego otros secundarios como el trabajo en equipo o la responsabilidad.				
Competencias	Agrupación	Temporalización	Espacio	Recursos
SEIP	Gran grupo	55 minutos	Patio o aula	Anillas 2 mazos de cartas 2 pelotas de ping pong 2 cucharas
<p><b>Desarrollo:</b> Para comenzar con la sesión, lo primero que realizaremos será agrupar a todos los alumnos/as en el rincón de la asamblea y realizar la lectura de un cuento infantil llamado “Uga la tortuga”. Una vez leído, preguntaremos sobre lo que les ha llamado la atención para saber si han captado la idea del valor de la perseverancia y de ahí pasaremos directamente a los juegos (10 minutos).</p> <p><u>Calentamiento:</u> (15 minutos) El primer juego con el que daremos comienzo a nuestra sesión será una competición en el arenero del patio, donde habrá clavadas en línea recta varias estacas o palos.</p> <p>Haremos dos equipos, los cuales tendrán que colocarse en fila delante del arenero. A la orden de tres, el primero de cada fila intentará introducir una anilla en el palo. Si acertase, daría un paso atrás para intentar introducir la segunda, y así hasta meter las 3.</p> <p>Una vez introducidas todas, el alumno iría a sacar las anillas para pasárselas al siguiente e intentar que todos los del grupo las introduzcan antes de que lo haga el equipo contrario.</p> <p><u>Parte principal:</u> (20 minutos) Siguiendo con las batallas entre equipos, el siguiente juego será una competición de construcción de castillos de naipes.</p> <p>Una vez más, mantendremos a los dos equipos del anterior juego y los situaremos uno al lado del otro, para que vayan viendo el progreso del otro bando. La mecánica es sencilla; uno por uno, los alumnos intentarán construir un castillo con cartas. Si a alguno de ellos se le derrumbase la torre de cartas, saldría el siguiente para continuar con el trabajo del anterior. Gana el equipo que antes cree un castillo de naipes de 3 alturas.</p>				

Vuelta a la calma: (10 minutos) El último juego seguirá siendo una competición, pero más divertida que los anteriores juegos. Se trata de la carrera más delicada, y en ella la misión es transportar una pelota de ping pong en una cuchara agarrándola con la boca. No se pueden usar las manos, y si se cayese la pelota al suelo, el alumno deberá volver al inicio para empezar de nuevo.

**NOTA:** Tanto en la batalla de construcción de castillos de naipes como en la carrera más delicada, tenemos que tener en cuenta el clima de ese día, ya que, si fuese desfavorable con lluvias o mucho viento, pasaríamos a realizar los juegos al interior del aula.

Tabla 6. Sesión 6. Fuente: Elaboración propia

Sesión 6				
<b>Justificación:</b> Por medio de esta sesión pretendemos fomentar el valor del trabajo en equipo por medio de los juegos colectivos.				
<b>Valores a trabajar:</b> El valor principal será el trabajo en equipo, pero también entran en juego otros secundarios como el trabajo en equipo o la responsabilidad.				
Competencias	Agrupación	Temporalización	Espacio	Recursos
SEIP	Gran grupo, grupo pequeño y parejas	55 minutos	Aula	Globos Balones Sillas Ovillo de lana Altavoz Anillo/a
<b>Desarrollo:</b> El cuento que utilizaremos para introducir el valor del trabajo en equipo será “El saco de pulgas”. Una vez leído y realizadas las preguntas diarias, pasaremos a la realización de las actividades (10 minutos).				
<u>Calentamiento:</u> (10 minutos) Para comenzar, los alumnos tendrán que dispersarse por toda el aula. El docente lanzará un globo al aire y entre todos tendrán que evitar que dicho objeto toque el suelo. Conforme vaya pasando el tiempo se irán introduciendo más globos, para así incrementar la dificultad del juego.				
<u>Parte principal:</u> (25 minutos) Al igual que en la cuarta sesión, en esta parte principal jugaremos a estos dos juegos:				

- *Llevando el balón:* (10 minutos) Agruparemos a los alumnos por parejas. Cada pareja estará situada en un lado de la clase con un balón. La misión será transportar dicho balón hasta el lado contrario con diversas partes del cuerpo como la espalda, el culo, la cabeza... pero sin usar las manos.  
Si el balón toca el suelo, los alumnos deberán volver a empezar y ganará la pareja que antes consiga ir y volver al punto de salida sin que se le caiga el balón.
- *Las sillas inversas:* (15 minutos) Este juego es una transformación del mítico juego de las sillas musicales. En el aula habrá un círculo de sillas y un altavoz con música. Cuando suene la música, los alumnos comenzarán a andar alrededor del círculo hasta que la melodía se detenga. Una vez sin música, los alumnos tendrán que subirse a las sillas e intentar que ninguna parte de su cuerpo toquen el suelo.  
A medida que pasen las rondas se irán eliminando sillas, y los alumnos, sin ser eliminados, tendrán que apañárselas para estar todos encima de las sillas.

*Vuelta a la calma:* (10 minutos) Para la vuelta a la calma, los alumnos se colocarán en círculo sentados en el suelo, salvo uno de ellos que será el vigilante.

Los demás tendrán que sujetar el hilo con las dos manos. En el hilo habrá una anilla/ anillo que irá circulando entre las manos de los alumnos/as, con la cuerda como objeto conductor del anillo. El vigilante tendrá tres intentos para determinar quien tiene escondido el anillo y en que mano se encuentra. Si acertase, se cambiarían los roles.

Tabla 7. Sesión 7. Fuente: Elaboración propia

Sesión 7				
<b>Justificación:</b> Por medio de esta sesión pretendemos fomentar el valor de la empatía por medio de los juegos colectivos. Introduciremos el tema a través de un cuento infantil.				
<b>Valores a trabajar:</b> El valor principal será la empatía, pero también entran en juego otros secundarios como el compañerismo o la generosidad.				
Competencias	Agrupación	Temporalización	Espacio	Recursos
CAA, CCL, CP y CC	Gran grupo	55 minutos	Aula	Ovillo de lana Caja vacía Folios y lápices

**Desarrollo:** Para dar comienzo a nuestra última sesión, lo primero que realizaremos será agrupar a todos los alumnos/as de nuevo en el rincón de la asamblea y realizar la lectura de un cuento infantil llamado “El dado que pacificó nuestro tablero”. Al igual que en las sesiones anteriores, preguntaremos y hablaremos sobre el valor de la empatía antes de comenzar con las actividades (10 minutos).

Calentamiento: (15 minutos) En primer lugar, la actividad que utilizaremos para seguir con el hilo de la empatía será la llamada “ponte mis zapatos”. Organizaremos a los alumnos/as en un círculo y haremos que cada uno le ponga sus zapatillas al compañero/a de la derecha. Una vez realizado este primer paso, el docente irá haciendo preguntas distintas a cada uno de los niños/as, y estos deberán responder como si fuesen el compañero que le ha prestado sus zapatillas.

Este juego de carácter simbólico y muy visual ayudará a los alumnos a, literalmente, ponerse en la piel de los demás.

Parte principal: (20 minutos) Para la parte principal, manteniendo el círculo de la anterior actividad, jugaremos a la telaraña.

Tal y como se encuentren sentados, el docente sacará un ovillo de lana y se guardará la punta del mismo. Después se lo lanzará a uno de los alumnos diciendo un aspecto positivo sobre el/ella, y el que reciba el ovillo deberá hacer lo mismo.

Así, una vez haya pasado la lana por todos los componentes del grupo y se hayan dicho cosas positivas sobre todos ellos, se creará una telaraña empática, y con ello haremos ver como visualizan los alumnos a sus compañeros, además de crear un ambiente positivo y libre de prejuicios.

Vuelta a la calma: (10 minutos) Para finalizar con la propuesta didáctica y al mismo tiempo con la sesión de la empatía, realizaremos la actividad de la caja de los sentimientos. Colocaremos una caja en medio del círculo en el que hemos realizado todas las actividades para que los alumnos/as, en un papel, escriban aquello con lo que no han estado cómodos o si ha habido detalles que les hayan sentado mal durante la semana en la que hemos estado trabajando los valores.

Posteriormente, el docente irá sacando uno a uno los papeles, los cuales estarán en anónimo, y entre todos se propondrán soluciones de cara a la finalización de las clases para que, al igual que en la anterior actividad, eliminemos todo aquello que nos causa mal o simplemente para ayudar a sentirse mejor a la persona que haya escrito su problema.

## 5. EVALUACIÓN

Las ideas y actividades planteadas en la presente programación didáctica nos hacen ver el enorme potencial pedagógico que nos pueden aportar los juegos colectivos tradicionales si el docente es capaz de contextualizarlos.

Cada actividad exige a los alumnos/as que resuelvan diferentes tipos de problemas en cada partida, los cuales están asociados a una lógica interna que permite que los jugadores/as tomen contacto tanto con los demás participantes como con el espacio y materiales que se emplean en su desarrollo.

Y si observamos nuestro caso, estas prácticas viene impregnadas de rasgos sociales y culturales que hacen que los alumnos desarrollen sus procesos de socialización, por lo que podemos hablar de aprendizajes contextualizados basados en una pedagogía de conductas etnomotrices.

Para llevar a cabo esta evaluación, es necesario emplear métodos y técnicas que contribuyan a la mejora de la práctica docente en lo que a la formación de actitudes y valores se refiere. Por ello, existen dos tipos de evaluación tales como la autoevaluación y la coevaluación en los que el alumno/a se convierten en responsables de su propio aprendizaje, pero siempre supervisada bajo la opinión del docente.

La autoevaluación es un método en el que la persona implicada, en este caso los estudiantes, se evalúan a sí mismos en base al cumplimiento de una determinada tarea. Al mismo tiempo, es posible contrastar el nivel de aprendizaje con los objetivos establecidos, observando los problemas u obstáculos que se forman en el camino y tomando acciones para poder corregirlas (Ibarra y Rodríguez, 2007)

En cambio, la coevaluación plantea una evaluación entre iguales. Su redacción es anónima y en ella se ven reflejadas el desempeño que han llevado a cabo sus compañeros/as en las actividades en base a la opinión de los alumnos. Para Sanmartí (2007, pp. 67-68), la coevaluación es la contribución que aportan los alumnos a la evaluación inicial que realiza el profesor, partiendo siempre de la autoevaluación.

A continuación, se expondrán los instrumentos utilizados para la obtención de los resultados, acompañados por un análisis en el que se mostrará si se ha logrado la consecución de los objetivos plantados en el inicio de este trabajo.

## **5.1 - INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS**

En primer lugar, es necesario destacar que la principal técnica de recopilación de datos ha sido la observación directa, ya que esta te permite recoger la información en el momento en el que se produce. Para ser más precisos, este tipo de evaluación se caracteriza por ser sistemática, lo cual te permite elegir a quien observas, además de donde y cuando hacerlo.

Por lo tanto, la observación directa del docente se centró en 3 alumnos; los dos líderes de la clase, un chico y una chica, y un alumno con problemas de socialización, el cual resolvía todos los problemas mediante el conflicto.

Para completar la observación directa, es necesario acompañarla con otros ítems que nos ayuden a recopilar los datos que no podemos ver a simple vista, como fueron en nuestro caso una rúbrica de evaluación, el diario de campo de las prácticas y la autoevaluación de los alumnos/as.

- Rúbrica de evaluación (anexo 3): En ella se ven reflejados diferentes ítems basados en los valores que se trabajan en la propuesta didáctica, acompañados de una valoración progresiva representada por los números del 1 al 5. En ella se recogerán las actitudes de los 3 alumnos mencionados.
- Diario de campo: Consiste en el cuaderno que se utilizaba en el periodo de prácticas del grado para anotar cualquier aspecto reseñable o a tener en cuenta para la evaluación. En el se observan las actitudes de ciertos alumnos, aunque en ocasiones es difícil de evaluar ya que los docentes requieren “*habilidades que compartan la coherencia, la imparcialidad y la sensatez en su método*” (Ortega y Pellicer, 2009, p.61).
- Autoevaluación (anexo 4): En ella, el alumno es el que realiza una reflexión sobre su propio trabajo o acción. Además, si se realiza en grupo, “*ayuda a aumentar la cooperación y la cohesión de grupo*” (Ortega y Pellicer, 2009, p.15).

## **5.2 - ANÁLISIS DE DATOS**

Una vez finalizada la propuesta didáctica basada en la fomentación de valores a través del juego, se procedió a la recopilación de datos procedentes de todos los instrumentos evaluativos mencionados en el apartado anterior.

En primer lugar, el diario de campo fue el instrumento mas utilizado en base a la obtención de resultados, ya que, en él, aparecían los datos mas relevantes en lo que ha cambios de conducta o progreso en educación en valores se refiere. Gracias a este, se pudo realizar un seguimiento global del grupo de infantil durante todas las sesiones de la programación didáctica.

Una vez finalizaron las sesiones, se procedió a la entrega y evaluación de los otros 2 instrumentos de evaluación restantes, uno de ellos completado por los alumnos con ayuda del profesor y el último, la rúbrica de evaluación del tutor, que evaluaba únicamente a los 3 alumnos mencionados anteriormente.

Para finalizar, se contrastaron todas las rúbricas junto a las anotaciones del diario de campo para observar las reflexiones orales y cuestionarios que los alumnos habían completado y así proceder a la obtención de resultados. Este proceso se llevó a cabo para ver si los alumnos habían sido coherentes a la hora de evaluarse a si mismos y a sus compañeros, contrastando siempre con los datos obtenidos del diario de campo.

## 6. RESULTADOS

En el presente epígrafe se expondrán los resultados obtenidos a lo largo de toda la unidad didáctica ordenados en base a los 7 valores trabajados en las diferentes sesiones. El echo de dividirlos así se debe a la intención de observar si ha habido cierta evolución, aunque sea pequeña, en el comportamiento de los alumnos/as desde que se iniciaron las prácticas hasta que finalizaron, basándose en comentarios dichos de los propios alumnos/as.

Como dato a resaltar, tanto la tutora del grupo como el docente que llevó a cabo la programación didáctica, observaron que los cuentos relatados al principio de cada sesión fueron de gran ayuda para introducir cada valor, ya que, durante las clases, varios alumnos corregían a sus compañeros/as aludiendo a los comportamientos que tenían los personajes de cada uno de los microrrelatos.

En relación al trabajo en equipo, los alumnos/as se mostraban motivados a la hora de conseguir el objetivo de la actividad con la ayuda de sus compañeros, por lo que los vínculos sociales y las habilidades colaborativas se vieron reforzadas conforme iban sucediendo las actividades, y esto se observó en comentarios como:

*“Este juego lo vamos a ganar seguro con el equipo que tenemos”*

Diario de campo - Forma perfecta (Trabajo en equipo)

*“Si nos colocamos cada uno en un sitio de clase, el globo no toca el suelo nunca”*

*“Ayúdale a “Pili” en esa zona, que tú eres muy rápido”*

Diario de campo - El globo (Trabajo en equipo)

*“Si le hacemos sitio a “Juan” ganamos”*

Diario de campo – Las sillas inversas (Trabajo en equipo)

En cuanto a la empatía y la responsabilidad, hubo un juego en cada una de las sesiones que resaltó más que los otros. La telaraña en la empatía hizo que varios alumnos llorasen de la emoción al ver que compañeros suyos, con los que quizás no tenían tanta afinidad, les dijeren palabras amables y sinceras sobre ellos mismos.

Por otro lado, el juego del huevo mostró los resultados de la responsabilidad de manera inmediata, al ver que los alumnos/as ponían tanto interés a la hora de decorarlo y cuidarlo:

*“Voy a cuidarlo como si fuese mi bebe”*

*“Necesito un lugar seguro donde no se pueda hacer daño y se rompa”*

*“Ten cuidado que no quiero que le pase nada”*

Diario de campo – El huevo (Responsabilidad)

Por último, la perseverancia no mostró resultados tan inmediatos como los de los otros valores, pero si que fue una de las sesiones en las que más ímpetu y ganas se vieron por parte de los alumnos/as. Todos los niños/as completaron todos los juegos aun perdiéndose parte de la hora del recreo:

*“No nos vamos a ir de aquí hasta que todos lo hagamos bien”*

Diario de campo – La carrera más delicada (Perseverancia)

En cambio, aunque aún es pronto como para ver resultados, las sesiones destinadas a fomentar los valores como el compañerismo, generosidad y tolerancia fueron menos productivas y con mas comentarios negativos que positivos. Debemos recalcar que la propuesta de intervención educativa está destinada a alumnos de 4 – 5 años, y que el trasfondo del trabajo está orientado como iniciación en la construcción personal y social del alumnado de cara al futuro.

En consecuencia a ello, algunos de los comentarios negativos que se escucharon durante la realización de las actividades fueron:

*“Yo no voy a dejarme pillar para salvar a “Pedro”*

*“Yo no le voy a dejar esto, me ha tocado a mi”*

Diario de campo – Mbube y desfile mundial (Generosidad)

*“Eso no vale, lo tenía que hacer ella”*

Diario de campo – Ama a tu compañero (Tolerancia)

*“Es que no se quiere mover, así que yo tampoco juego”*

*“No quiero jugar con “Raúl”, me cae mal”*

*“Si dice 4, nos juntamos nosotros, no dejéis que entre “Pedro”*

Diario de campo – El ovillo y juego de los grupos (Compañerismo)

Pero no todo fueron comentarios negativos, ya que muchos alumnos si que dejaron ver actitudes positivas relacionadas con estos 3 valores, como por ejemplo:

*“No me voy a quedar tu regalo porque se que te gusta mucho”*

*“¡Ala que guay!, toma, pero si no la quieres me la regalas ¿vale?”*

Diario de campo – Ladrón de regalos (Generosidad)

*“Perdón, no sabía que te sentaría así”*

Diario de campo – Ama a tu compañero (Tolerancia)

*“Vamos con “Pili” que está sola”*

*“Si tu agarras de las manos y “María” y yo de los pies, los sacamos seguro”*

Diario de campo – Juego de los grupos y Policías y manifestantes (Compañerismo)

En general han sido mucho los comentarios, tanto positivos como negativos, que se han reflejado en los juegos y que el docente ha sido capaz de captar en su diario de campo, por lo que aquí se muestran aquellos que son más relevantes en lo que al fomento de valores a través del juego se refiere.

Por otro lado, debemos prestar atención a la autoevaluación que realizaron los alumnos/as. Como algunos alumnos todavía no habían aprendido a leer o escribir, el docente iba explicando pregunta por pregunta y lo que tenían que rellenar en cada caso, ya que las respuestas eran de si o no. En la tabla 8 se pueden evidenciar los resultados obtenidos en la rúbrica autoevaluativa:

Tabla 8. Datos autoevaluación. Fuente: Elaboración propia

Preguntas	Si	No	A veces
Me he divertido haciendo los juegos	18	0	2
He colaborado con mis compañeros	16	1	3
¿Te has sentido cómodo con los compañeros con los que has jugado?	8	9	3
He sabido respetar la opinión de los demás	18	1	1
Me he enfadado en los juegos	2	13	5
He conocido más a fondo a un compañero/s	15	2	3
Quiero volver a hacer una sesión como esta	20	0	0

La gran mayoría de ellas fueron contestadas con un sí, como por ejemplo a las preguntas de si se lo habían pasado bien jugando, si habían respetado la opinión de los demás o a la de si habían colaborado con sus compañeros.

Sin embargo, a la pregunta de “¿Te has sentido cómodo con los compañeros con los que has jugado?”, fue sorprendente ver que casi la mitad de la clase no estuvo cómodo a la hora de jugar con algunos de sus compañeros/as. Esto nos hace pensar en que puede que sea necesario implementar en esa clase más actividades que fomenten el compañerismo o trabajo en equipo, ya que muchos alumnos/as únicamente se juntan con su “grupito”, y dejan de socializarse con el resto de niños/as.

Otro aspecto a evaluar fue la quinta pregunta, la cual iba sobre si se habían enfadado durante las actividades. En ella se ve claramente como la gran mayoría disfrutó de los juegos sin preocupación alguna por si perdían o no llegaban a cumplir los objetivos de cada actividad. Sin embargo, 2 alumnos, entre ellos el chico con problemas de socialización, reaccionaron mal a ciertos comentarios de algún alumno/a o directamente se frustraban cuando su equipo no ganaba, de ahí que contagiase ese enfado a 5 de sus compañeros/as e hiciese que, en algún que otro juego, reinase la ira.

Finalmente, en lo que respecta a las 2 últimas preguntas, los alumnos supieron desenvolverse bien con los compañeros con los que quizás no se relacionaban tanto y consiguieron con ello fortalecer vínculos y crear un ambiente de grupo agradable.

Para terminar con lo que respecta a la evaluación de la propuesta de intervención educativa, el docente realizó la rúbrica evaluativa de los 3 alumnos mencionados

anteriormente, los cuales aparecerán a continuación con nombres ficticios para ocultar su identidad.

Para poner en contexto, los dos líderes de la clase, “Pili” y “José”, son dos alumnos los cuales realizaban todo juntos. Su influencia dentro del grupo es muy elevada, ya que se hace todo lo que dicen y ordenan. Su socialización con los compañeros de clase se limitaba únicamente a las actividades que realizaban cada uno con los compañeros de mesa, ya que una vez que terminaban los trabajos o salían al recreo, se buscaban entre ellos para volver a dirigir al grupo. Además, en alguna ocasión, sus ordenes acababan en conflictos o trifulcas con algún compañero/a.

Por otro lado tenemos a “Martín”, un alumno de procedencia extranjera con desconocimiento del idioma y fuerte carácter. Al principio pasaba desapercibido, pero conforme fueron pasando las semanas, ese aislamiento pasó a rebeldía, ya que cuando algo no era de su parecer, lo resolvía gritando, pegando o escapándose del aula. Al ser estos tres alumnos los más “conflictivos” dentro del grupo, se decidió escogerlos para ver si había resultados entre el inicio y el final de las sesiones.

De este modo, en lo que respecta al comportamiento de los susodichos durante las sesiones, no hubo problema entre “Pili” y “José”, ya que, aunque fueron separados en diferentes grupos, se supieron adaptar al ritmo y cualidades de sus compañeros a la hora de trabajar en grupos o por parejas.

Sin embargo, el alumno con peor capacidad de socialización presentó ciertos problemas a la hora de trabajar con el resto de alumnos/as. En numerosas ocasiones dejaba de jugar, se separaba del grupo o incluso agredía a sus compañeros cuando no se hacían las cosas como él tenía pensado.

También es cierto que, en las actividades de grupo grande, esas actitudes o comportamientos disminuían, no sabemos si por trabajar con toda la clase a la vez o porque se juntaba con el compañero que quería. De todas maneras, nos quedaremos con lo positivo, que fue verle pasándose bien mediante el juego.

Para finalizar, valoraremos esa actitud que mostraron en los juegos en base a la rúbrica de evaluación creada por el docente. Dicha tabla (ver tabla 9) está compuesta por 8 ítems relacionados con los valores y comportamientos, donde cada una está dividida en 5 fracciones enumeradas del 1 (nunca) al 5 (siempre).

En lo que respecta a la primera pregunta, “*participa de forma activa en todos los juegos*”, los 3 no pusieron ningún obstáculo a la hora de trabajar mediante el juego. En cambio, a partir de la segunda pregunta se empezaron a ver sus distintas personalidades.

La segunda, tercera y cuarta pregunta, las cuales están relacionadas con el trabajo en equipo y el compañerismo, dejaron mucho que desear por parte de “Martín”, ya que, como he dicho anteriormente, cuando algún juego, compañero u opinión no era de su agrado, este resolvía la situación mediante el conflicto o el pasotismo. En cambio, “Pili” y “José” se supieron adaptar mejor a la situación, aprendiendo a respetar y trabajando de igual a igual con sus compañeros/as.

En cuanto a las preguntas 5 y 6, relacionadas con la perseverancia y el compañerismo, los líderes del aula siguieron por el camino por el que iban y sus actitudes fueron de lo más destacado. Por otro lado, sabiendo como se comportaba “Martín”, se vio un gran avance en lo que respecta a la perseverancia, ya que, al igual que sus compañeros, decidió insistir hasta poder completar todos los juegos.

Para finalizar con los ítems de la rúbrica de evaluación, en la pregunta 7, “*hace buen uso de los materiales*”, los 3 alumnos evaluados supieron cuidar de todo aquello que el docente aportó para la realización de las actividades. Sin embargo, en la última pregunta, chocó mucho el egocentrismo que presentaban ambos tres, ya que por mucho que fallaran o hiciesen algo mal, siempre las culpas iban para otro compañero/a. En términos generales, los resultados de la evaluación quedaron de la siguiente manera:

*Tabla 9. Resultados rúbrica de evaluación. Fuente: Elaboración propia*

	<b>Ítem 1</b>	<b>Ítem 2</b>	<b>Ítem 3</b>	<b>Ítem 4</b>	<b>Ítem 5</b>	<b>Ítem 6</b>	<b>Ítem 7</b>	<b>Ítem 8</b>
<b>Pili</b>	5	5	4	4	4	5	5	2
<b>José</b>	5	4	4	4	3	5	5	3
<b>Martín</b>	4	3	3	2	3	4	5	2

## 7. CONCLUSIONES

Llegados a este último apartado de la propuesta de intervención educativa, solo queda comprobar si verdaderamente se han cumplido los objetivos marcados al principio de este trabajo y sacar conclusiones en base a ello. Ante todo, debemos recalcar que llevar a cabo una propuesta basada en la trasmisión de valores por medio del juego en un grupo de infantil, no es tarea sencilla.

En cuanto a las reflexiones y conclusiones tras la realización del trabajo son diversas. Es sumamente importante que los alumnos conozcan lo que son los valores desde los primeros años de vida, y su conocimiento se conseguirá gracias a las experiencias vividas tanto en el ámbito escolar como en el familiar. Y para ello, la acción tutorial en la infancia es indispensable, ya que los tutores son los encargados de transmitir conocimientos y valores necesarios para convertirse en personas críticas y reflexivas.

Por otro lado, se considera que la construcción social y personal del individuo no se consigue a través de la enseñanza de un solo valor, sino del fomento de varios de ellos (Cordero, 2004). Si nos centramos en los valores trabajados en la presente propuesta de intervención educativa, algunos como el trabajo en equipo, la empatía, la perseverancia o la responsabilidad han mostrado mejores resultados que las sesiones del compañerismo, generosidad o tolerancia.

Mediante esta metodología, el alumno se vuelve creativo, coopera con sus compañeros o es libre de jugar a lo que el quiera, y con ello, sin darse cuenta, fomenta los valores vistos anteriormente. Por lo tanto, si el docente implementa el juego dentro de las sesiones, logrará captar la atención y participación del alumnado, y con ello, proporcionarles elementos que propicien una mejor convivencia tanto dentro como fuera del aula.

En lo referente a la propuesta de intervención educativa, los alumnos estaban acostumbrados únicamente a jugar por su cuenta y sobre todo en las horas del recreo o si sobraba tiempo al finalizar la sesión, por lo que cuando se les planteó la idea de jugar en horas lectivas, no dudaron en decir que sí.

En base a ello, los resultados que obtuvimos fueron bastante buenos y algunos de ellos incluso sorprendentes, tanto para lo bueno como para lo malo. El objetivo de esta propuesta era crear un modelo de intervención educativo basado en el juego que, a

través de los valores, mostrasen resultados de enseñanza y aprendizaje, y cierto es que varios de ellos sí que mostraron índices de cambio en lo que respecta a su personalidad o forma de ser.

Además del objetivo general, esta propuesta de intervención educativa albergaba otros objetivos específicos como el promover un ambiente más cooperativo en vez de competitivo. Es cierto que, en la gran mayoría de las sesiones, los agrupamientos realizados incitaban a la competición entre los equipos realizados, pero visto desde dentro, el nivel de cooperación que se creó en cada bando para intentar ganar los juegos, fue mucho más elevado que en cualquier sesión que hubo a lo largo del año académico, según la opinión de la tutora del aula.

En lo que respecta al tercer objetivo específico sobre la participación en el aula, es cierto que, a través del juego, muchos de los alumnos/as que en clases normales se cohibían a la hora de dar a conocer su opinión sobre un tema en concreto, dieron un paso hacia adelante mostrando interés en que conociesen cual era su punto de vista. Además, en el caso totalmente contrario, aquellos que solo pensaban en si mismos sin importar la opinión de los demás, abrieron sus mentes para escuchar aportaciones de sus compañeros de clase.

Para finalizar, los últimos dos objetivos específicos que trataban sobre el fomento de la imaginación y creatividad y la mejora de la relación de grupo por medio del juego lúdico se cumplieron con creces. El ambiente de clase mejoró enormemente si se compara desde que el alumno en prácticas comenzó en el colegio hasta que finalizó el Prácticum II. Antes la clase estaba dividida por grupos, ciertos alumnos no compartían los materiales de clase, había trifulcas en los tiempos libres..., comportamientos que al finalizar las prácticas no se vieron por el aula.

En general, este programa permitió que muchos de ellos dejaron a un lado su propio interés para empezar a preocuparse un poco por los intereses de las personas que les rodean, además de inculcar el significado de los valores para poder ponerlos en práctica de manera cotidiana.

Para concluir con el presente Trabajo de Fin de Grado, cabe destacar que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser dinámico y motivador, sobre todo en estas edades, donde el niño sea el artífice de la construcción de su propio conocimiento. “Los niños

aprenden mucho mas jugando que estudiando, haciendo que mirando” (Mora, Plazas, Torres y Camargo, 2016).

Y para ello necesitamos que los docentes estén formados y dispuestos a cambiar la visión de la educación tradicional, donde ellos mismos sean los guías de este proceso, los que muestren interés en enseñar, aquellos que tengan un rol de participación con el alumnado e intercambien pareceres con el grupo. En general, un ejemplo a seguir para los más jóvenes.

## **8. LIMITACIONES**

Las limitaciones con las que se encontró el docente no fueron muchas. En primer lugar, la falta de tiempo para poner en práctica las sesiones, ya que, al estar realizando las prácticas de grado, había que esperar hasta que la tutora del grupo permitiese ocupar tiempo de sus lecciones para ponerla en marcha. A pesar de ello, las sesiones se llevaron a cabo sin problema.

Algunas actividades fueron adaptadas de un contexto dirigido hacia alumnos con mayor edad. Es por ello que, en alguna ocasión, los alumnos/as no entendían ciertos juegos, lo que hacía que tuviésemos que parar alguna actividad para volver a explicar. En consecuencia a ello, la temporalización de ciertas sesiones no fue conforme lo previsto.

Por último, en dos sesiones se les pedía a los alumnos que trajesen un material de casa, como es el caso de una caja de cartón para la sesión número 3. El problema que hubo fue que dos alumnos no trajeron ese material, por lo que tanto el docente como la tutora del aula, tuvieron que apañárselas para buscar un par de ellas.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

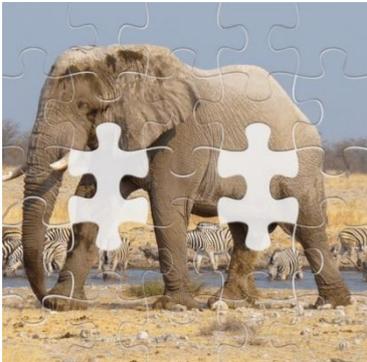
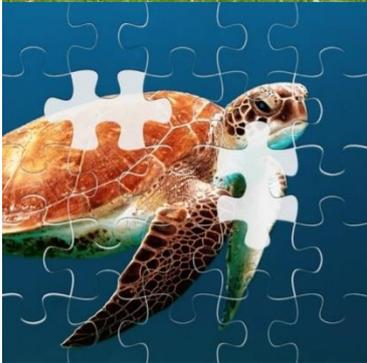
- Abello, R., Amar, J. y Tirado, D. (2010). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*. Universidad del Norte: Barranquilla
- Administración Nacional de Educación Pública. (2022). *Marco Curricular Nacional*. [https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/marco\\_curricular\\_nacional\\_2022.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/marco_curricular_nacional_2022.pdf)
- Asociación mundial de educadores infantiles. (s.f.). *Educamos la generosidad*. <http://www.waece.org/webpaz/bloques/generosidad.htm>
- Camps, V. (1994). *Los valores de la educación*. Alauda/Anaya: Madrid
- Carreras, M.R., Navarro, J.I. y Martín, C. (2010). El juego en Educación Infantil y Primaria. En J.I. Navarro Guzmán, y C. Martín Bravo (coords.), *Psicología de la educación para docentes*. (pp. 111-132). Madrid: Pirámide
- Cordero, Z. R. V. (2004). Desarrollo moral, valores y ética; una investigación dentro del aula. *Revista Educación*, 28, 91-104. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44028206.pdf>
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1978). *El juego educativo*. Morata: Madrid
- Fundación televisa. (2000). *Acciones de generosidad*. <http://www.fundaciontelevisa.org/valores/acciones/acciones-de-generosidad/>
- Gallardo-López, J.A., y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.
- Garaigordobil, M. y Maganto, C. (2011). Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 43, 255-266. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80521287004.pdf>
- García, M. (1998). Aproximación global al concepto de valor. *La educación en los valores, un reto compartido*. San Pablo. S/e.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen
- Hill, B. V. (1991). *Values education in australian schools*. Melbourne: Acer

- Ibarra, M. y Rodríguez, G. (2007). El trabajo colaborativo en las aulas universitarias: reflexiones desde la autoevaluación. *Revista de educación*, 344, 355-375.
- Iberdrola. (s.f.). *La importancia de la Educación en Valores en la Sociedad Actual*.  
<https://www.iberdrola.com/talento/educacion-en-valores>
- López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF.  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- López, V. M. (s.f.). Educación Física, Aprendizaje Cooperativo, Evaluación Formativa y programar por “Dominios de Acción Motriz”: ¿pueden ser compatibles? *Actas 10º Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*, 14 – 953.  
[https://www.uab.cat/doc/Actes\\_10\\_Congres\\_Internacional\\_Activitats\\_Fisiques\\_Cooperatives](https://www.uab.cat/doc/Actes_10_Congres_Internacional_Activitats_Fisiques_Cooperatives)
- Martínez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro
- Megías, A. y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- Ortega, M. y Pellicer, C. (2009). *La evaluación de las Competencias Básicas: Propuestas para evaluar el aprendizaje*. Madrid: PPC
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. (Gutiérrez, J., Trad.). México: FCE
- Real decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/boe/dias/2022/02/02/pdfs/BOE-A-2022-1654.pdf>
- Reina, C. (2009). El juego Infantil. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 15, 1-9. [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)

- Rico, A. P. (2008). *Aprender jugando: una mirada histórico-educativa*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Rodríguez, J. M., Casado, M. P., Sánchez, T., López, P., Postigo, J. M. L., Portas, P. B. y Moratalla, P. T. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-259.
- Romero, V. y Gómez, M. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar
- Rüssel, A. (1985). *El juego de los niños*. Herder: Barcelona
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R. y Loo Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría Constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2, 127-137.
- Sanmartí, N. (2007). *10 ideas clave. Evaluar para aprender*. Barcelona, Graó.
- Tierno, B. (2000). *Todo lo que necesitas saber para educar a tus hijos*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Venegas, F. M., García, P. y Venegas, A. M. (2010). *El Juego Infantil y su Metodología*. INNOVA.
- Ventosa, V. J. (1999). *Expresión Musical, Educación y Tiempo Libre*. Editorial CCS: Madrid
- Vigotsky, L. S. (1989). *Obras Completas. Tomo 5. La Habana: Pueblo y Educación*.  
[https://proletarios.org/books/Vygotsky\\_Obras\\_Escogidas\\_TOMO\\_5.pdf](https://proletarios.org/books/Vygotsky_Obras_Escogidas_TOMO_5.pdf)

## 10. ANEXOS

### ANEXO 1: ROMPECABEZAS SESIÓN 1



**ANEXO 2: RETRATO ANCIANA JÓVEN SESIÓN 3**



### **ANEXO 3: RÚBRICA DE EVALUACIÓN**

<b>Criterios</b>	<b>Alumno 1</b>					<b>Alumno 2</b>					<b>Alumno 3</b>				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Participa de forma activa en todos los juegos															
Trabaja de forma organizada con sus compañeros/as															
Es capaz de ponerse en el lugar de otro															
Respeto a todos sus compañeros/as															
Valora el esfuerzo de los demás															
No se rinde ante las dificultades del juego															
Comparte y hace buen uso de los materiales															
Reconoce sus propios errores															

#### **ANEXO 4: AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO**

<b>Preguntas</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>A veces</b>
Me he divertido haciendo los juegos			
He colaborado con mis compañeros			
¿Te has sentido cómodo con los compañeros con los que has jugado?			
He sabido respetar la opinión de los demás			
Me he enfadado en los juegos			
He conocido más a fondo a un compañero/s			
Quiero volver a hacer una sesión como esta			