



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Propuesta didáctica para fomentar la toma de decisiones en una clase multigrado de Educación Primaria: Creación y análisis del cuento "Menti"

Didactic Proposal to Foster Decision-Making in a Primary Education Multi-Grade Class: Creation and Analysis of the Short Story "Menti"

Autora

María Latorre Biel

Directora

María Eugenia Ossana Álvarez

Grado en Magisterio en Educación Primaria

Año 2024



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

Resumen

A lo largo del proceso educativo, la toma de decisiones emerge como una habilidad fundamental que engloba múltiples aspectos del desarrollo humano. Desde la perspectiva psicológica, pedagógica y neurocientífica, la comprensión de este proceso ha cobrado un interés creciente debido a su relevancia en la formación integral de los individuos. El presente TFG tiene como objetivo principal diseñar una propuesta didáctica innovadora orientada a promover el desarrollo de habilidades de toma de decisiones en el contexto educativo, basado en libros de valores y emociones como herramientas pedagógicas. Esta propuesta busca integrar los conocimientos teóricos y prácticos derivados del análisis psicológico, pedagógico y neurocientífico, con el fin de ofrecer una intervención educativa integral que potencie el desarrollo personal y social de los estudiantes.

Palabras clave: toma de decisiones, valores, emociones, Educación Primaria, alumnado.

Abstract

Throughout the educational process, decision-making emerges as a fundamental skill that permeates multiple aspects of human development. From the psychological, pedagogical and neuroscientific perspectives, the understanding of this process has gained growing interest due to its relevance in the comprehensive formation of individuals. The main objective of this end-of-degree dissertation is to design an innovative didactic proposal to promote the development of decision-making skills in the educational context, using storybooks on values and emotions as pedagogical tools. This proposal seeks to integrate theoretical and practical knowledge derived from psychological, pedagogical and neuroscientific analysis to offer a comprehensive educational intervention that enhances students' personal and social development.

Keywords: making choices, values, emotions, Primary Education, students.

Índice de contenido:

1. Introducción.....	4
2. Finalidad y objetivos	5
3. Marco teórico.....	6
La definición.....	6
La <i>Zona de Desarrollo Próximo</i>	7
La <i>Teoría del Andamiaje</i>	7
4. Enfoque psicológico	8
La <i>Teoría del procesamiento de la información</i>	11
5. Enfoque neurológico.....	13
La <i>Hipótesis del Marcador Somático</i>	13
La <i>perspectiva anatómica</i>	14
6. Enfoque pedagógico	16
El <i>aprendizaje basado en proyectos</i>	19
Los cuentos.....	20
Otras actividades.....	21
7. Propuesta didáctica	22
7.1. <i>Características del contexto y del alumnado</i>	23
7.2. <i>Elementos curriculares</i>	25
<i>Contribución a las competencias clave</i>	25
<i>Objetivos didácticos</i>	26
<i>Contenidos específicos</i>	26
<i>Elementos transversales</i>	27
7.3. <i>Secuencia de actividades</i>	27
7.4. <i>Metodología</i>	30

7.5. Recursos.....	31
7.6. Criterios de evaluación.....	32
7.8. Análisis crítico.....	33
8. Conclusión.....	36
Bibliografía.....	40
Apéndices.....	45
Anexo 1: Tabla de la propuesta didáctica.....	45
Anexo 2: Presentación de la toma de decisiones.....	51
Anexo 3: Cuento digital “Menti”.....	51
Anexo 4: Cuadernillo de actividades..	52
Anexo 5: Ficha de autoevaluación.....	55
Anexo 6: Marioneta Menti	56

1. Introducción

El presente trabajo de fin de grado es una propuesta didáctica basada en breves cuentos de valores y emociones que abordan el tema de decisiones y está destinada al alumnado de 3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria de un aula multigrado. La toma de decisiones constituye una parte fundamental en el desarrollo del ser humano, ya que determina el rumbo de nuestras vidas y tiene un impacto directo en los resultados que obtenemos. Al decidir, los niños¹ experimentan las consecuencias de sus actos, ya sean positivas o negativas, obteniendo lecciones sobre la causa efecto; es decir, es un aprendizaje basado en la experiencia. Este aprendizaje les enseña a valorar la situación y los posibles resultados, minimizar futuros riesgos y aumentar sus oportunidades. De este modo, la toma de decisiones es una habilidad esencial para el futuro, que debe ser trabajada desde la infancia mediante pequeños desafíos y reflexiones de los actos vividos. Y conforme los niños vayan creciendo y adquiriendo experiencia en sus decisiones, ellos desarrollarán su habilidad y, poco a poco, irán eligiendo sobre situaciones más complejas.

Desde el punto de vista educativo, los niños tienen que hacer frente a diferentes situaciones en las que tendrán que valorar esos aspectos positivos y negativos para tomar decisiones. Aunque realmente esta práctica no está muy presente en el contexto educativo. A lo largo de mi experiencia como alumna y como estudiante en prácticas he observado que son los profesores quienes diseñan, transmiten y evalúan los contenidos que los alumnos adquieren. Además, si dichas sesiones están planeadas en base a un libro de texto, probablemente, las clases tendrán una estructura muy fija y rara vez son los alumnos quienes tienen la oportunidad de elegir qué quieren aprender o mediante qué metodología prefieren hacerlo.

Tutoría es una asignatura que se imparte en las escuelas con el objetivo de mejorar las relaciones entre el alumnado y los hábitos de estudio. Por lo general es una asignatura flexible que va desarrollándose en función de las necesidades específicas del grupo clase en el que se imparte, y en ella se suelen trabajar temas como los valores, las emociones y los derechos de los ciudadanos. Las sesiones suelen desembocar en reflexiones y debate en los

¹ El uso del masculino es genérico y se aplica a diferentes géneros de manera indistinta.

que los alumnos van desarrollando su espíritu crítico y personalidad, pero considero que estos aprendizajes podrán ser más significativos si proceden de los resultados de una elección. Por ello, partiendo de un contexto en el que los alumnos sienten inseguridad al tener que tomar decisiones, se ofrecerá al alumnado diferentes cuentos en los que se irán eligiendo la continuación de la historia y reflexionando sobre las consecuencias que estas conllevan. De este modo, se aprenderá a gestionar el error y a aprender a aprovecharlo como fuente de aprendizaje.

Es por esta razón que la toma de decisiones en la vida cotidiana puede y es sumamente factible de ser trabajada desde los primeros años de vida.

Es así, que las variables a investigar y analizar en el presente Trabajo de Fin de Grado tienen como objetivos generales:

- Desarrollar y promover la toma de decisiones del alumno dentro del aula.
- Explorar y analizar las consecuencias de la toma de dichas decisiones.
- Examinar y evaluar la posible interacción que pueda surgir a través de la interacción.

2. Finalidad y objetivos

De esta manera, los objetivos que este Trabajo de Fin de Grado procurará alcanzar son los siguientes:

- Concienciar a los alumnos que han de tomar sus propias decisiones.
- Reconocer las variables que implican el proceso de la toma de decisiones.
- Analizar los resultados de la elección seleccionada.
- Trabajar la comprensión lectora.
- Compartir de forma oral las opiniones, ideas y emociones.
- Reflexionar acerca de experiencias previas en las que se han tomado decisiones sin evaluar las posibles causas y consecuencias.

Es importante señalar que como objetivos secundarios se tendrán en cuenta los detallados a continuación:

- Conocer los valores sociales y emociones a través del cuento.

- Reconocer las emociones a través de la lectura e ilustraciones.
- Trabajar la lectura compartida entre alumnos.

3. Marco teórico

Para empezar a hablar del marco teórico es conveniente empezar abordando la toma de decisiones desde un enfoque de investigación psicológica, neurológica y pedagógica. A continuación, se va a ahondar en un análisis de los precedentes de este tema en el ámbito educativo, pero antes de profundizar en los distintos enfoques referidos a la toma de decisiones, es importante investigar sobre los antecedentes, es decir, las teorías que dotan a al proceso de decidir de un valor en las diferentes investigaciones.

La definición la Real Academia Española ofrece para el término decisión es “determinación, resolución que se toma o se da de algo dudoso” (RAE, dle.rae.es). Esta también puede completarse con las aportaciones de Pavesi (2004), quien afirma que decidir es un proceso previo a la acción, en el que hay que elegir entre diferentes alternativas. Además, el proceso de la toma de decisiones entre diferentes alternativas puede acarrear incertidumbre, como sostienen Dougherty y Pfaltzgraff (1993).

3.1. El proceso de la toma de decisiones

Una vez expuestas algunas definiciones, se va a analizar el proceso de la toma de decisiones y las diferentes variables que influyen en dicho proceso. La primera cuestión para tener en cuenta es conocer quién tiene la responsabilidad en dicho proceso, en otras palabras: ¿quién está decidiendo? La siguiente es ¿qué se decide?, teniendo en cuenta el contexto, del cual se debe conocer el tipo problema a resolver, en qué ámbito, su finalidad y objetivos para conseguirla. Otra variable es: ¿Cómo se decide? La cual engloba las técnicas y estrategias más adecuadas para su utilización por los responsables de la decisión a tomar. El tiempo es otro factor que puede resultar clave, ya que puede influir en el tipo de decisión que se va a tomar, su eficacia y, por consiguiente, la posible resolución o no del problema inicial. Otro condicionamiento por evaluar es si la elección se hará de manera individual o conjunta. Por último, pero no menos importante, durante el proceso no se puede olvidar la valoración de las posibles consecuencias (negativas, neutras o positivas) que este proceso puede acarrear

(López de Blas y Sarasúa, 1993). Ligado a la última variable que se ha expuesto en relación con el proceso de toma de decisiones y sus consecuencias, los autores Monereo y Castelló destacan que cuando un individuo está capacitado para elegir, está siendo plenamente consciente de las consecuencias que esa acción conlleva. Según este mismo autor, la única manera de alcanzar una solución a la problemática planteada es a través del desarrollo competencial y la autorregulación del aprendizaje (2001).

Una vez expuestos los diferentes condicionantes relativos a la toma de decisiones de manera general y el proceso que conlleva, se va a pasar a interconectarlo con el tema de investigación de esta propuesta de intervención, las decisiones en el ámbito educativo. En su artículo “Toma de decisiones en el aula escolar” (2016), las autoras Carvajal y Valencia sostienen que decidir es uno de los aspectos más importantes en la etapa de desarrollo infantil, momento en el que empiezan a relacionarse con niños provenientes de otros contextos. Por ello, la escuela pasa a convertirse en un espacio vital para desarrollar la autonomía y la toma de decisiones en los niños. Autores como Abarca (1992) confirman que la escuela es un espacio idóneo en el que los alumnos pueden vivir experiencias que desarrollen la capacidad de decisión de los niños. Algunas propuestas que permiten este desarrollo son la realización de preguntas, libertad de indagación y experimentación, y la puesta en común de los aprendizajes obtenidos.

La *Zona de Desarrollo Próximo* de Vygotsky debido a su estrecha relación con el aumento de las capacidades de los niños en el ámbito educativo, entre las cuales se encuentra el incremento de la toma de decisiones, también debe ser incluida en este proyecto de investigación. Vygotsky (1979) sostuvo que la interacción de un niño con un adulto guía u otro niño más capaz incrementaba la capacidad de resolución de problemas. De este modo, se podría diferenciar el nivel real de desarrollo, siendo la capacidad del niño para resolver un problema de manera individual, y el nivel del desarrollo potencial, el nivel al que llegaría con esa ayuda próxima.

Por otra parte, *la Teoría del Andamiaje* de Bruner amplía los procesos propuestos por Vygotsky y asegura que el papel del maestro es clave, pues es éste quien actúa como

catalizador para el adecuado desarrollo de diferentes capacidades, incluyendo la toma de decisiones. De manera práctica, esto implica ir planteando a los alumnos tareas divididas en pequeños objetivos o tareas puntuales, cuya superación le llevará al pleno desarrollo de la capacidad que se está intentando alcanzar. En este andamiaje el maestro será un apoyo temporal, puesto que la finalidad del educador será que un día los alumnos lleguen a ser completamente independientes y tomen sus propias decisiones, comenzando por decisiones las más simples, hasta otras de mayor complejidad (Bruner, 1977).

La presente propuesta pretende servir de andamiaje para que los alumnos desarrollen la capacidad de tomar decisiones a través de una herramienta educativa como son los cuentos. Este recurso es corroborado por Pérez, et ál. (2013) cuando defienden que el cuento puede ser utilizado como recurso educativo con el cual trabajar diversas áreas. De esta manera, el cuento, un relato breve, puede ser utilizado para abordar temáticas y contenidos a través de la comunicación asertiva, la proposición y solución de problemáticas acordes a su edad, mediante el uso de experiencias propias.

La escuela actual pone mucho énfasis en los contenidos asociados a las asignaturas tradicionales, tales como Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, entre otras. Aunque como Diekstra (2013) articula, introducir en el aula el aprendizaje social y emocional también aportaría grandes beneficios al alumnado. Es aquí donde los cuentos adquieren gran relevancia, puesto que son las herramientas más recomendables para desarrollar los valores sociales y emocionales en el aula. Una vez mencionados los conceptos previos relacionados con la toma de decisiones, los cuales resultan relevantes a la hora de considerar el proceso de elegir, se van a exponer los tres aspectos teóricos de investigación que este proyecto engloba, las cuales son el enfoque psicológico, neurológico y pedagógico, en relación con el tema de investigación.

4. Enfoque psicológico

Comenzando por el enfoque psicológico el primer concepto a analizar es la motivación, la cual en términos generales es el conjunto de factores internos y externos que llevan a una persona a persistir o darse por vencido en la consecución de una actividad. Según

Deci y Ryan (2000), la motivación se define como la energía, la dirección, la persistencia y la equifinalidad que nos lleva a los seres humanos a continuar o no una acción. La motivación se asocia a dos términos que deben diferenciarse: la motivación *extrínseca* y la *intrínseca*. Reeve (2009) define la motivación extrínseca como aquellas acciones y comportamientos incentivados por el ambiente, ya sea en forma de castigo o recompensa. En otras palabras, esta motivación surge de la premisa “haz esto y conseguirás aquello,” así que en función de lo que se quiere ganar (consecuencias beneficiosas o incentivos, ya sean positivos o negativos) o evitar (consecuencias aversivas o castigos), se producirá el deseo de participar. Por el contrario, la motivación intrínseca es definida como la motivación natural que surge dentro del individuo y le lleva a actuar por el propio interés, con la finalidad de conseguir una sensación de satisfacción. De este modo, las personas realizamos una acción porque es interesante, nos gusta o supone un reto, y su puesta en práctica nos hace sentir competentes, autónomos y afines (Reeve, 2009).

En relación con las sensaciones de competencia, autonomía y afinidad, experimentados cuando una actividad nos motiva de manera intrínseca, Deci y Ryan, en los años ochenta, explicaron la motivación a partir de la *Teoría de la Autodeterminación* (TAD). Esta teoría reconocía la importancia de que el ser humano se sintiese protagonista, llevándole a realizar actividades de manera voluntaria. La Teoría de la Autodeterminación engloba una subteoría llamada *Teoría de las Necesidades Básicas*. Esta explica cómo el comportamiento de las personas se basa en tres necesidades básicas que son la competencia, la relación con los demás y la autonomía. Siendo la satisfacción de las tres necesidades esencial para experimentar un aumento de motivación, un desarrollo social y un bienestar personal. Por ello, cuando una actividad involucra las necesidades psicológicas nos sentimos más interesados e involucrados (Deci y Ryan, 1985).

Analizando más detenidamente cada una de las necesidades básicas acuñadas por los autores, decimos que la *competencia* se define como el sentimiento de ser capaz de llevar a cabo una actividad de manera exitosa, llegando a sentirnos competentes o capaces cuando nuestros conocimientos y habilidades nos dan la seguridad de poder resolver un problema, e incluso de poder llegar a mostrar superioridad sobre otras personas. Por otro lado, las

relaciones interpersonales se vinculan a la necesidad de tener vínculos sociales saludables, de sentirse aceptado por los demás y poder confiar en otras personas. Por último, la *autonomía* es la necesidad básica que se relaciona con el sentimiento de tener control sobre la propia conducta. La autonomía es la necesidad psicológica de experimentar una autodeterminación y ratificación personal en el inicio y regulación de la propia conducta (Deci y Ryan, 1985). De este modo, personas sentimos autonomía cuando se nos ofrecen diferentes posibilidades y podemos elegir libremente o tomar nuestras propias decisiones. Lo contrario a esta sensación motivadora de autonomía sería sentirse presionado u obligado a hacer algo por el contexto.

Este último punto, el de la autonomía, es el que se relaciona directamente con el tema de investigación del presente Trabajo de Fin de Grado. Además, de los anteriores testimonios se puede extraer la idea de que elegir aumenta el sentimiento de autonomía en las personas, y, por ende, la toma de decisiones representa un papel primordial para conseguir un incremento de la motivación intrínseca. Por el contrario, el detrimento de esta, junto con las otras dos necesidades básicas de competencia y relaciones sociales, puede implicar que un individuo con menor motivación intrínseca, aumentando así su motivación extrínseca y pudiendo llegar a producir la desmotivación. En otras palabras, la falta de toma de decisiones puede ser uno de los factores que nos llevan con encontramos con personas desmotivadas, pasivas, apáticas, irresponsables y reacias a aprender.

Según Piaget (1948) el proceso de la autonomía empieza en la infancia, al igual que el desarrollo motor, las habilidades sociales y los valores. García y Núñez del Prado (2008) manifiestan que la autonomía es una habilidad social innata que no se incrementa en contacto con los familiares, maestros y amigos. Una idea que comparte Ballesteros-Moscósio (2017), quien critica la sobreprotección de los niños por parte de los padres diciendo:

ciertos patrones en el comportamiento de los padres y madres, como la sobreprotección de los más pequeños, que están mediatizando el desarrollo de los más pequeños y que afecta directamente a las competencias y valores que desarrolla la

escuela: la autonomía, la solución de problemas, la responsabilidad, la empatía, asumir las consecuencias de las acciones (2017, p. 1).

Es así, que esta sobreprotección impide que los niños interactúen con normalidad en el ámbito social y emocional, lo que dificulta su autoconcepto, autonomía y por consecuente genera inseguridad, estrés o frustración durante el proceso de la toma de decisiones.

La autonomía tiene un rol fundamental en el desarrollo, llegando a ser la base fundamental de la pedagogía Montessori. Combinar la libertad de movimiento, de experimentación y de expresión, respondiendo a las necesidades del niño y creando un ambiente que facilite el camino de la autoconstrucción. Esta pedagogía trabajó en el cambio de las prácticas educativas tradicionales, por unas más libres que permitían al alumno trabajar con el entorno, experimentar, observar y decidir sobre su proceso de aprendizaje (Martín, et ál., 2013).

La Teoría del procesamiento de la información es otra perspectiva del enfoque psicológico desde la que se puede analizar la toma de decisiones. Para Byrnes (2001), en la adolescencia la capacidad de procesamiento de la información aumenta, más concretamente en las áreas de memoria, pensamiento crítico, aprendizaje autorregulado y en la toma de decisiones. Este proyecto únicamente va a profundizar en esta última variable. Sin embargo, es necesario conocer al menos los otros componentes del procesamiento de la información.

En primer lugar, es relevante mencionar la memoria. A mayor desarrollo del cerebro por edad, mayor va a ser la capacidad de procesamiento necesaria para resolver problemas. La memoria a corto y largo plazo aumenta considerablemente en la media y tardía niñez experimentando un gran desarrollo en la etapa de la adolescencia (Schneider y Pressley, 1997). En cuanto al pensamiento crítico, en la infancia las habilidades de lectoescritura y matemática han de estimularse puesto que serán las bases para el apropiado desarrollo del pensamiento crítico durante la adolescencia. Por otro lado, el aprendizaje autorregulado se basa en la autogeneración y en el autocontrol de pensamientos, sentimientos y conductas para alcanzar una meta, ya sea académica o socioemocional (Winne y Perry, 2000).

Por último, es el momento de analizar más detenidamente el proceso de seleccionar una entre varias opciones en el procesamiento de la información. Al igual que en las anteriores áreas que forman parte de este proceso, la toma de decisiones aumenta en la adolescencia. Según algunos estudios de adolescentes, estos son más eficaces al decidir que los niños, puesto que los primeros tienen opiniones variadas, son capaces de analizar la situación desde diferentes perspectivas y prevenir las consecuencias futuras de sus decisiones (Keating, 1990).

Lewis (1981) también coincide con Keating, quien en un experimento que realizó con alumnos de secundaria observó que, al resolver problemas relacionados con la elección de un tratamiento médico, los estudiantes mayores presentaban una visión más amplia, ya que valoraban las posibles consecuencias y ofrecían recomendaciones. Siempre hay que tener en cuenta que, aunque las personas con más edad decidan de manera más eficaz, en términos generales, sus conclusiones no tienen por qué ser pertinentes o las más sensatas, al igual que pasa con los adultos.

Otros investigadores han concluido que, para conseguir esta capacidad de seleccionar una entre varias opciones en los adolescentes, previamente es necesario ofrecerles situaciones heterogéneas de la vida real, en las que tengan que ir improvisando elecciones en diferentes ambientes contextos, como podría ser una situación de estrés o tranquilidad. Otro componente por incluir para desarrollar la toma de decisiones es establecer un límite de tiempo que condicionará el proceso (Quadrel, et ál., 1993).

Desde el ámbito académico, Ángel Villarini en su artículo “Teoría y pedagogía del pensamiento crítico,” observa que

Sabemos que un estudiante está haciendo uso y desarrollando su capacidad de pensamiento por el poder que muestra al producir conocimientos, solucionar problemas, tomar decisiones y comunicarse en forma significativa. Sabemos que en un salón de clases se está estimulando el desarrollo del pensamiento cuando el

maestro (a) le plantea al estudiante --y lo guía en su realización-- tareas de construir conocimiento, solucionar problemas, tomar decisiones y comunicarse significativamente. Ayudar al estudiante a ejercitarse y desarrollar esta capacidad intelectual es el objetivo educativo primordial de la enseñanza orientada al desarrollo del pensamiento (2003, p. 3-4).

Santrock y Cordero (2012) comparten la idea anteriormente expuesta y argumentan que los padres pueden influir de manera positiva en el desarrollo moral de los niños a través de gestos simples, como acercarse a los más pequeños demostrando actitudes cariñosas, darles la posibilidad de tomar decisiones dentro del núcleo familiar, compartir con ellos los sentimientos y perspectivas de los demás o evitando los castigos; por ejemplo, razonando con ellos las medidas de disciplina y analizando sus sentimientos.

5. Enfoque neurológico

El siguiente enfoque por analizar es el neurológico. En esta segunda perspectiva, hay que relacionar la capacidad de decidir con el campo cognitivo del cerebro. Decidir es una actividad que forma parte de la vida cotidiana de las personas; para lo cual es necesario poner en marcha el procesamiento de estímulos, el recuerdo de experiencias vividas y el estudio de las futuras consecuencias de cada opción (Martínez-Selva, et ál., 2006). Aunque, para Damasio (1989), tomar decisiones es un proceso racional que abarca más allá de analizar los posibles resultados de una decisión (beneficios o pérdidas), sino que las experiencias previas y las emociones juegan un papel determinante. Las emociones influyen así en el proceso de elegir simplificando o aumentando la complejidad del conflicto que supone tener que elegir entre opciones semejantes.

La Hipótesis del Marcador Somático, es un modelo neurocognitivo desarrollado por Damasio y publicado en su libro *El error de Descartes*, en el que se reafirma la influencia de las emociones en la toma de decisiones. Con esta teoría, Damasio cuestiona la dualidad cerebro-cuerpo, la cual identificaba al cerebro como una parte aislada del resto del cuerpo, pasando a ser la parte más importante del cuerpo, ya que en el cerebro se generan las representaciones mentales (Damasio, 1994). Las experiencias vividas producen una

respuesta en el *sōma*, que significa “cuerpo” en griego, y dicha respuesta queda almacenada en la memoria, de modo que, al volver a encontrarse en una situación similar, esta respuesta vuelve a producirse. De esta manera, un marcador somático está asociado con aquel cambio corporal que se genera como muestra de un estado emocional (positivo o negativo), y que puede influir en las elecciones que se están tomando. Algunos cambios físicos que los individuos pueden experimentar son sudoración, palpitaciones y dolor abdominal, como resultado a una situación particular en la cual el *sōma* reacciona como si hubiese un peligro.

En relación con el tema de estudio, Damasio comenta que el marcador somático funciona como un guía, ya que, al anticipar los posibles resultados de la elección, el cuerpo genera respuestas somáticas en relación con las experiencias anteriormente vividas. Las representaciones mentales que el marcador somático crea, junto a las posibles consecuencias, favorecen que los individuos manifiesten una conducta socialmente apropiada y tomen decisiones ventajosas. En cambio, la alteración o deterioro de los marcadores somáticos, como ocurre en pacientes con lesiones cerebrales prefrontales, por ejemplo, en la corteza prefrontal dorsolateral y cingulada, o lesiones bilaterales en la amígdala, desembocan en la incapacidad de experimentar las emociones, sentimientos, razonar y generar representaciones negativas ante estímulos aversivos, lo que, por ende, se evidencia en la toma de decisiones desventajosas (Bechara, et ál., 2001).

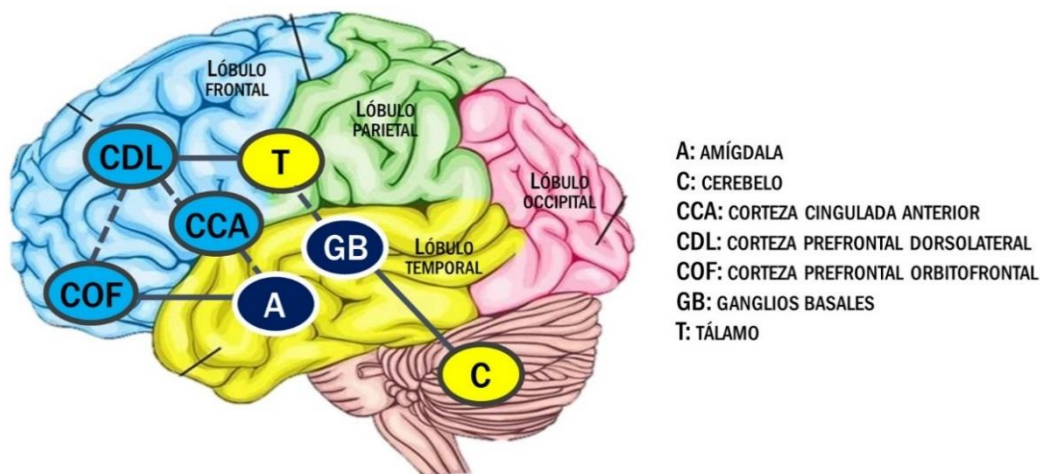
La perspectiva anatómica del proceso de decidir, sustentada en diferentes estudios, nos muestra cómo la corteza prefrontal (CPF) es indispensable para este proceso. Broche-Pérez et ál., (2016) en su artículo “Bases neurales de la toma de decisiones,” afirman que la CPF está formada por tres subregiones cerebrales: “la corteza orbitofrontal (COF), el córtex cingulado anterior (CCA) y la CPF dorsolateral (CPF DL), y estas a su vez tienen una estrecha relación con otras regiones como el tálamo, la amígdala y los ganglios basales, relacionadas con el procesamiento de las emociones, garantizando así un adecuado proceso de TD [toma de decisiones]” (Broche-Pérez, et ál., 2016, p.2).

A nivel anatómico, la parte medial de corteza prefrontal orbitofrontal (COF) es la encargada de evaluar las recompensas de la toma de decisiones y las emociones positivas que

estas han originado; mientras que las regiones laterales se decodifican los castigos. Tras dicha comparación, el individuo determina si llevar a cabo o no esa opción. Para una TD óptima, intervienen la corteza prefrontal dorsolateral (CDL) cuya función es monitorear la memoria de trabajo y recuperar información almacenada; y la corteza cingulada anterior (CCA) estrechamente relacionada con las emociones y la depresión, y vinculada con alteraciones en la COF y CDL. El papel de la CCA es analizar situaciones poco claras o controvertidas, y su activación aumenta al reducirse las recompensas o al aumentar las emociones negativas asociadas a una elección. De estos estudios se obtiene la conclusión de que las lesiones la estructura de la corteza prefrontal (CPF), sobre todo en la corteza orbitofrontal (COF), alteran la capacidad de seleccionar una entre varias opciones y conllevan elecciones desventajosas (Sarmiento y Ríos, 2017).

Aparte de debido a lesiones en la corteza prefrontal, el proceso de decidir puede verse influenciado más comúnmente por las emociones. La amígdala decodifica las emociones experimentadas tras un estímulo, por ello, ante nuevas situaciones o decisiones, se realiza una rápida revisión para garantizar soluciones sencillas a corto plazo. Elegir y decidir bajo una situación de estrés o en un contexto con una experiencia previa negativa, será una tarea más compleja. La amígdala dificultará el correcto funcionamiento de la corteza prefrontal, ya que disparará su actividad y cargará el procesamiento de los estímulos de manera negativa. (Broche-Pérez, et ál., 2016, 2).

La siguiente imagen muestra las áreas cerebrales implicadas en la TD y las conexiones entre regiones, siendo las continuas las de mayor grado de conectividad y las líneas discontinuas las relacionadas con situaciones de incertidumbre. (Broche-Pérez, et ál., 2016, 2).



Fuente: Broche-Pérez, et ál. (2016). “Bases neurales de la toma de decisiones. Neurología.”

6. Enfoque pedagógico

Por último, ya conociendo que elegir forma parte de nuestra vida cotidiana, y que favorece la motivación intrínseca, se va a pasar a analizar el enfoque pedagógico de la toma de decisiones. Decidir y elegir son unos de los aspectos más importantes en el crecimiento y desarrollo de los niños, ya que desde la infancia se comienza a comprender la vida cotidiana en el entorno familiar, pero también desde el educativo. Como ya se ha comentado previamente, el colegio se convierte en un lugar de interés en el que se desarrollan las capacidades de toma de decisiones e independencia debido a que allí niños provenientes de diferentes contextos, personalidades y edades se relacionan (Carvajal y Valencia, 2016).

Teruel (2000) comparte con Diekstra (2013) la idea de que la escuela no solo es un espacio de alfabetización lingüístico y matemático, sino que también es un espacio en el que se debe trabajar en las emociones, la toma de decisiones y las relaciones entre niños. Por ello, la escuela debería procurar transmitir a los estudiantes estrategias y habilidades que les permitan enfrentarse y analizar diferentes situaciones, en las que tendrán que valorar las distintas opciones entre las que elegir y sus consecuencias, ya sean positivas o negativas.

A nivel legislativo, la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, nos permite analizar la toma de decisiones desde el punto de vista legal del sistema educativo español. Más concretamente,

la ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, es el documento en el que se recoge la concreción curricular para los centros de Aragón. En el artículo 1 se recogen los principios a los que se hace referencia en esta ley, queriendo destacar los principios número tres, cuatro y cinco, los cuales defienden la equidad que garantice la igualdad de oportunidades, la transmisión y puesta en marcha de valores y el aprendizaje a lo largo de la vida. Estos tres principios contribuirán a la resolución de conflictos y a la toma de decisiones. Más adelante, en el artículo 9 relacionado con los principios metodológicos generales, el apartado -ñ se relaciona directamente con el tema de investigación y lo expresa de la siguiente manera:

La promoción del compromiso del alumnado con su aprendizaje. Para ello se promoverá la motivación intrínseca, vinculada a la responsabilidad, autonomía y al deseo de aprender. Se promoverá, así mismo, la implicación del alumnado en todo el proceso educativo, tomando en consideración sus intereses y necesidades, fomentando su participación en la toma de decisiones y en la evaluación. Todo ello procurando una coherencia con los planteamientos educativos familiares (p.7).

Por último, la adquisición de la competencia Ciudadana (CC)

Contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030 (p.32).

Y en su descriptor operativo CC2 explica que esta se trabaja al participar en actividades comunitarias, decidir, resolver conflictos y al trabajar conceptos como la Constitución, los derechos, la igualdad y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Al estar presente en todos los ámbitos de la vida, la toma de decisiones podría trabajarse desde cualquier área, pero en esta propuesta. En concreto, se ha decidido relacionar este proceso con el área de Valores Cívicos y Éticos porque ésta es la base para la educación del alumnado y en ella se trabaja para conseguir un pensamiento crítico y el ejercicio responsable. En esta área se proporcionan herramientas y se desarrollan habilidades para que el alumno adopte compromiso y autonomía en valores y respete las normas de convivencia.

Según Sánchez y Navarro (2007), los docentes tienen un papel primordial al ser agentes educativos con gran influencia en los alumnos. Por ello, deben trabajar para que los niños internalicen una serie de valores, actitudes y principios morales, con la finalidad de que sean buenos ciudadanos, puedan ejercer un pensamiento crítico y tomar decisiones. Los valores son organizados por Gutiérrez (2003) en tres grupos, partiendo de los de carácter *individual*, como podrán ser los valores de la sinceridad, paz, valentía, generosidad o humildad; pasando por los de carácter *social*, en los que se tiene en cuenta la interacción con los demás, como por ejemplo la cooperación, solidaridad, justicia, diálogo, respeto por la dignidad humana; llegando hasta los valores que se refieren al *mundo*, como el patriotismo, la comprensión entre naciones o la vida pacífica.

Estos valores pueden trabajarse con todas las edades. La pregunta que surge es cómo o de qué manera. Tal y como anteriormente se ha defendido, la escuela no es un espacio donde los alumnos únicamente son receptores pasivos, sino que, por el contrario, es muy importante que estos participen de manera activa. En el artículo titulado “Co-creation and decision-making with students about teaching and learning: a systematic literature review,”² los autores Geurts et ál. (2023) refuerzan la idea de incluir la voz de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello hay que tener en cuenta los factores de conocimiento, competencias, optimismo, las emociones, el rol personal y las creencias sobre

² “Co-creación y toma de decisiones con estudiantes sobre enseñanza y aprendizaje: una reseña bibliográfica sistemática” (mi traducción).

las propias habilidades. Durante los estudios expuestos en el artículo se incluye que los alumnos pueden trabajar de manera cooperativa con adultos, implicarse en la programación, participar en negociaciones, tomar roles de co-investigadores durante la puesta en práctica o transmitir su punto de vista en las conclusiones y reflexiones finales.

Retomando la argumentación acerca de toma de decisiones, es necesario nombrar al educador David Perkins (2014), quien en su libro *Future Wise: Educating our Children for a Changing World*³, comparte estrategias para desarrollar el espíritu crítico donde, como ya se ha explicado, se incluye el proceso de elegir. Para desarrollar el pensamiento crítico, Perkins (2014) hace referencia a las actividades que integren capacidades como el análisis, la evaluación, la síntesis, la reflexión o la creatividad. Otra propuesta muy enriquecedora, es el trabajo por proyectos o situaciones de aprendizaje que desarrollen la transferencia de conocimientos a diferentes contextos.

El aprendizaje basado en proyectos tiene grandes influencias en el desarrollo emocional de los niños, ayuda a mejorar la capacidad de trabajar en equipo de manera responsable, y en relación con el área de Valores Cívicos y Éticos. Además, el ABP refuerza los contenidos de autoestima, regulación emocional y empatía (De Albéniz-Iturriaga, Pedrero y Molina, 2021). ¿Cómo podemos trabajar los aspectos emocionales desde el ABP? Desde el Proyecto Ruler (2011, 2019), desarrollado en el Centro para la Inteligencia Emocional de la Universidad de Yale, se ofrecen unas indicaciones, que actualmente se están impulsado por el Gobierno de La Rioja, en España. Para trabajar la autoestima de los alumnos, podemos agruparlos según sus capacidades o aquello en lo que destacan, con la idea de que tengan que desarrollar una tarea en la que sean expertos. Como ejemplo, se podría mencionar el dibujar, de manera que se sienta reconocido por el resto. El trabajo en equipo también contribuye a la regulación emocional. Para identificar los sentimientos durante la actividad cooperativa, podemos ofrecer al alumnado una tabla en la que escribirán sus emociones antes, durante y después de la realización del proyecto. Esta estrategia de identificar emociones y trabajar en equipo también ayudará al concepto de empatía, ya que durante el proyecto podrán surgir

³ “Futuro sabio: Educar a nuestros niños par un mundo cambiante” (mi traducción).

problemas que deberán ser resueltos de manera consensuada (Brackett y Kremenitzer, 2011; Brackett, et ál., 2019).

Parejo y Pascual (2014) clasifican los proyectos en cuatro grupos: proyectos de *actitudes* con la finalidad de conseguir unos valores en los alumnos, proyectos de *innovación* con los que se introducen nuevas metodologías en el aula, proyectos de *investigación* donde se trabaja en la investigación de un tema concreto, y los proyectos de *carácter familiar*, donde se cuenta con la colaboración de estas. Siguiendo la clasificación de Parejo y Pascual, el proyecto que se plantea en este trabajo será de carácter actitudinal, ya que los alumnos reconocerán y trabajarán algunos valores. Y también se podría incluir como innovador, ya se trabajar la toma de decisiones y el pensamiento crítico como principal metodología. ¿Cómo podemos incluir los valores y la toma de decisiones? Una posible respuesta está en el trabajo con cuentos.

Los cuentos son uno de los recursos más utilizados por los maestros de Educación Infantil y Primaria. Unos relatos breves que, debido a su carácter lúdico, promueven la imaginación, amplían el vocabulario, mejoran el lenguaje y la comprensión. Un cuento relata una historia dividida en tres partes, el planteamiento, donde conocemos a los personajes, el nudo que mostrará cómo surge un problema, y la parte final, llamada desenlace y en la que se irá resolviendo el problema. Mediante los cuentos, ya sea leyéndolos o escuchándolos, se pueden trabajar gran variedad de temas. Además, si se involucran los valores y, si durante su lectura, hay que tomar de decisiones, los alumnos aprenderán también el proceso de decidir y a ser conscientes de las posibles consecuencias, ya sean positivas, neutras o negativas.

Julia Donaldson, escritora de cuentos infantiles, explica qué elementos hay que tener en cuenta para escribir un cuento. En primer lugar, Donaldson aconseja escribir en un cuaderno todas las ideas y pensamientos relacionados con la historia que se quiere escribir. “You just have to have your ears, and eyes open all the time, and the ideas are going to come, probably when you least expect it”⁴. Las ideas pueden venir de cualquier fuente, ya sean

⁴ “Solo hay que tener los oídos y los ojos abiertos todo el tiempo, y las ideas van a surgir, probablemente cuando menos lo esperes” (mi traducción).

experiencias previas, sugerencias de alumnos, cuentos tradicionales, etc. Otra opción para comenzar es pensar en un personaje con el cual el lector vaya a sentirse identificado, e incluir un villano. Para crearlos Julia ofrece unas preguntas como referencia: ¿es una persona, un animal, un personaje poco convencional? ¿cómo es físicamente? ¿qué adjetivos le definen? ¿cómo se llama? El ambiente es otro elemento sobre el que reflexionar ¿dónde sucede la historia? ¿qué es diferente en este lugar?

Tras conocer los personajes y el espacio en el que ocurrirá la acción, es momento de elegir la trama de la historia. Julia recomienda dividir el cuento en un principio (25%), desarrollo (50%) y final (25%), siendo así el desarrollo la parte más extensa del libro porque allí se incluyen escenas de tensión o problemas que se resolverán satisfactoriamente en el final, el cual también podrá incluir un mensaje o reflexión. Por último, es imprescindible pensar en las palabras con el fin de incluir palabras sonoras y atractivas para el lector. Donaldson es conocida por sus cuentos con rimas, estructuras acumulativas y canciones, por lo que en sus artículos invita a los escritores a incluirlos y a jugar con el lenguaje (Donaldson, 2022).

Otras actividades que se pueden poner en práctica son casos de estudio, debates, reflexiones, entre otras. Una dinámica muy conocida es la llamada *Los seis sombreros para pensar* de De Bono. Para llevarla a cabo se necesitan seis sombreros de diferentes colores y quien se lo ponga deberá adoptar el punto de vista o características del mismo, con el objetivo principal de desarrollar e incluso mejorar la toma de decisiones. El portador sombrero blanco es el objetivo y se relaciona con cifras o hechos. Por el contrario, sombrero el rojo es más subjetivo porque sus ideas se basan en lo emocional. Quien lleva el sombrero negro remarcará los puntos negativos o débiles de las ideas, mientras que el del amarillo será más optimista y analizará la parte positiva. Por último, el verde se convertirá en el creativo, y el azul será el controlador de los sombreros. Los sombreros y roles no deben ser estáticos, sino que deben ir cambiando cada poco tiempo para que los alumnos experimenten otros puntos de vista (De Bono, 1985).

Moliner y García comparten el diseño de una sesión llamada *La isla desierta* con la que hacer frente a diferentes opiniones y trabajar para llegar a un consenso. La actividad empezaría así:

Sois un grupo de náufragos que llegáis a una isla desierta. A partir de ahora deberéis comportaros como auténticos robinsones y organizaros como grupo para poder sobrevivir. Ello implica que deberéis tomar una serie de decisiones de manera consensuada, es decir, con el acuerdo de todos los componentes del grupo, para establecer unas normas básicas que organicen vuestro trabajo y convivencia en la isla (Moliner y Martí, 2002, p. 4).

A continuación, se hacen grupos, y cada alumno escribe cinco normas necesarias para la una convivencia positiva en la isla. Luego se leen todas las normas en voz alta y se seleccionan únicamente cinco de las ofrecidas por todos los miembros del grupo, quienes tendrán que ordenarlas de la más a la menos importante (Moliner y Martí, 2002). El desarrollo de la habilidad de toma de decisiones puede ser una herramienta fundamental con la cual hacer frente a la resolución de conflictos o a la falta de disciplina, sin tener que recurrir a la tradicional expulsión o castigo. Al igual que con el proceso que se sigue al elegir, en primer lugar, se debe identificar el problema de origen. Luego, ante el conflicto se presentarán diferentes soluciones alternativas y se evaluarán para elegir la que parezca más adecuada. Y ya para finalizar se pondrá en práctica de la alternativa elegida (Puig, 2000).

7. Propuesta didáctica

A continuación, se presenta una propuesta didáctica que surge del interés por desarrollar la autonomía y toma de decisiones a través de los valores y los cuentos. Los cuentos serán relatos breves que tratarán temas como la mentira. Además, ofrecerán al alumnado la oportunidad de elegir entre varias opciones, las cuales servirán para guiar el transcurso de los diferentes pasos o para reflexionar sobre las circunstancias que se puedan generar. Para poder incluir la toma de decisiones a través del cuento, éste será en formato digital y las diferentes decisiones llevarán al alumnado a un punto u otro de la historia.

La propuesta didáctica se presenta como un proyecto que se llevaría a cabo en las clases de tutoría, y que englobaría el área de Valores Cívicos y Éticos. De manera transversal reforzaría elementos como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y los valores. Las sesiones de tutoría tienen lugar una vez a la semana, con una duración de una hora, y a ellas acuden todo el grupo clase. Por lo general, estas sesiones a cargo del maestro tutor, se destinan a fomentar la buena convivencia en el centro, desarrollar hábitos de estudio, educar en los valores y emociones a la vez que pretenden acompañar al alumnado.

El área de Valores Cívicos y Éticos aparece reflejada en la legislación vigente a nivel nacional como es el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, y en la legislación de la comunidad Autónoma de Aragón, la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. En este apartado es donde encontramos la contextualización elegida para poner en práctica la propuesta y el diseño de la misma. Por ende, serán incluidos los objetivos y contenidos específicos que se trabajan, la metodología seleccionada, las actividades, y finalmente los instrumentos de evaluación, con la que mediremos el grado de progreso y pertinencia de la propuesta didáctica y los aprendizajes adquiridos por los alumnos (Ver anexo 1).

7.1. Características del contexto y del alumnado

La siguiente propuesta didáctica ha sido desarrollada tomando como referencia el colegio rural de Caudé, un centro Público de Educación Infantil y Primaria, ubicado a 13 kilómetros de Teruel. El colegio de Caudé pertenece al Colegio Rural Agrupado Turia, un centro público de Educación Infantil y Primaria compuesto por la unión de ocho municipios que son San Blas, en el cual se ubica la cabecera del C.R.A., Caudé, Villaba, Villaspesa, Celadas, Riodeva, Villastar y Villel. El C.R.A Turia en su conjunto, reúne aproximadamente 170 alumnos, de los cuales 17 acuden al colegio de Caudé. Debido al reducido número de niños y a la variedad de niveles educativos, los alumnos se dividen en dos aulas multiniveles. Dichas aulas son aquellas en las que alumnos de diferentes cursos aprenden juntos, a diferencia de las aulas de escuelas graduadas, donde los alumnos son agrupados por edades.

En el aula multinivel de Educación Infantil de Caudé aprenden juntos los alumnos con edades entre 3 y 8 años, siendo un total de 10 alumnos, que se distribuyen desde el nivel de 1º de Educación infantil hasta 2º de Educación Primaria. En el aula de Educación Primaria podemos encontrar a los alumnos de entre 9 y 12 años, pertenecientes a los cursos de 3º, 4º, 5º, y 6º de Primaria. Durante su etapa educativa, los alumnos van experimentando un desarrollo cognitivo, el cual es explicado por Piaget (1968) a través de cuatro periodos: el período sensoriomotor (0-2 años), período preoperacional (2-7 años), período de las operaciones concretas (7-12) y período de las operaciones formales (12-madurez). Los niños de Caudé se encuentran entonces entre el periodo preoperacional y el de operaciones concretas. De manera paulatina, los mayores van empezando a mostrar características del último periodo, el de las operaciones formales.

Los niños del aula de Infantil, con edades entre dos y siete años, se encuentran en el estadio preoperacional (2-7 años), caracterizado por el aprendizaje a través de la imitación, las relaciones causa-efecto, el ensayo y error y la experimentación. Durante estas edades el lenguaje adquiere gran importancia y el pensamiento es muy imaginativo y egocéntrico, el mundo es como ellos lo perciben y, por ello, les resulta difícil comprender otros puntos de vista.

En el aula de Primaria las características de la etapa preoperacional pueden seguir manifestándose, pero por lo general los alumnos se encontrarán en el estadio de las operaciones formales (7-12 años). Poco a poco, se va abandonando el egocentrismo y se desarrolla la empatía y el pensamiento crítico. El pensamiento se relaciona con situaciones tangibles y concretas, y los alumnos son capaces de llegar a conclusiones a través de la lógica y razonamientos inductivos. Aquellos que se encuentran en la preadolescencia (11-12 años) van mostrando un desarrollo hacia un pensamiento más abstracto e hipotético. Por este motivo, ellos son capaces de desarrollar hipótesis y resolver problemas más complejos.

Además de la diferencia de edades y niveles, se puede decir que las aulas del C.R.A. Turia de Caudé son muy diversas culturalmente. Únicamente un niño procede del pueblo, dos son de Teruel, la ciudad más próxima, pero la mayoría de los alumnos proceden de otros

países como Rumanía, Brasil y Marruecos. Las familias procedentes de estos últimos países se han instalado en el municipio atraídas por el bajo precio de las viviendas y la oferta laboral en el sector primario y en el sector servicios; pero su estancia no es estable. La diversidad en cuanto a edades, niveles cognitivos y culturas promueve que el aprendizaje sea muy enriquecedor y entre los alumnos existe una gran cohesión, compañerismo y colaboración. Este contexto multinivel ha sido elegido debido a que ofrece la posibilidad de trabajar los valores, observar cómo los alumnos de diferentes edades reaccionan durante el proceso de la toma de decisiones.

7.2. Elementos curriculares

Contribución a las competencias clave

Teniendo en cuenta la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueba el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, las principales competencias clave que se trabajan en esta situación de aprendizaje son las siguientes:

a) *Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)* la cual hace referencia a interactuar de manera oral o escrita, de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos, con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. (p.27)

d) *La Competencia Digital (CD)* implica “el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje (TICs), para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas” (p.30).

e) La *Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender* (CPSAA) implica “la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para auto-conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante.” (p.31)

e) La *Competencia ciudadana* (CC) favorece que los alumnos puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas; así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. (p.32)

Objetivos didácticos

- Desarrollar habilidades de comprensión lectora mediante la extracción de datos, identificar la moraleja de la historia.
- Enriquecer el vocabulario mediante la lectura de expresiones y palabras.
- Desarrollar un pensamiento crítico y la capacidad de análisis de las posibles consecuencias de una decisión.
- Desarrollar las habilidades sociales para resolver conflictos y aplicar valores positivos en su vida cotidiana.
- Identificar emociones, sentimientos y experiencias en la historia y compartirlas manera oral.
- Mejorar la expresión oral a través de intercambios orales de emociones, sentimientos y experiencias vividas.
- Desarrollar habilidades psicoemocionales mediante la identificación de emociones y el desarrollo de la empatía.

Contenidos específicos

Esta propuesta didáctica procura trabajar los valores y emociones a través de la lectura de cuentos, en los que el desarrollo de la historia se guía a través de la toma de decisiones del lector. Los contenidos a trabajar, expuestos en la LOMLOE, son:

Saberes de Valores Cívicos y Éticos:

A. Autoconocimiento y autonomía moral

- El pensamiento crítico y ético.
- La gestión de las emociones y los sentimientos
- Deseos y razones. La voluntad y el juicio moral.

Elementos transversales

Tal y como aparecen mencionados en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Educación, serán elementos transversales comunes a las diferentes áreas de estudio la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la educación emocional y valores, el fomento de la creatividad y del espíritu científico y la educación para la salud. En relación con esta propuesta didáctica, los elementos transversales que se trabajarán serán:

- La *comprensión lectora* se desarrollará a través a la lectura del cuento, en el que los alumnos tendrán que valorar las diferentes opciones que la historia ofrece y tomar decisiones que guiarán al personaje a lo largo de la historia. Además, los alumnos pondrán identificar diferentes valores y sentimientos y reflexionar sobre ellos.
- La *expresión oral y escrita* se priorizará y fomentará al compartirse las experiencias, ideas y reflexiones obtenidas con el resto de los compañeros.
- Durante la propuesta el cuento también trabajará la *educación emocional y en valores*. En la lectura e intercambios orales o escritos, los alumnos identificarán y reflexionarán sobre las emociones de los personajes, los valores y fomentará el respeto de opiniones y decisiones del resto de alumnos.

7.3. Secuencia de actividades

Para el desarrollo de la secuencia de actividades se trabajará con el cuento “Menti,” cuyo personaje principal un pequeño monstruito que tiende a mentir. Durante el transcurso

de la trama, Menti se encontrará con diferentes situaciones en las que el lector le guiará eligiendo entre las diferentes posibilidades. Este cuento breve de creación propia es un ejemplo de cuento de valores en el que se incluye la toma de decisiones, por ello, ha sido elegido para mostrar lo que se propone en la propuesta didáctica.

A continuación, se comparte el diseño ejemplo de implementación de una sesión de tutoría, con una duración de una hora.

- Activación e inicio:

La sesión comenzará dando la bienvenida al alumnado al proyecto de toma de decisiones a través de cuentos de valores. El alumnado se encontrará sentado en sus mesas en disposición de U y mirando hacia la pizarra digital. Para dar inicio a la sesión se explicará qué es la toma de decisiones y los pasos que este proceso conlleva: en primer lugar, hay que definir el problema, después se deben buscar las posibles opciones, para posteriormente pasar a evaluar las consecuencias positivas y negativas de cada opción, y, por último, se deberá elegir la opción que se considera más ventajosa. Es primordial que cada individuo tome sus propias decisiones y, aunque normalmente pedimos consejo a otras personas, es importante que aprendamos de nuestras propias experiencias.

Con el objetivo de que los alumnos entiendan mejor y se familiaricen con el concepto de decidir, se les presentarán diferentes situaciones en las que tendrán que aplicar los pasos hasta elegir una alternativa. En la pizarra digital se mostrarán varias situaciones como, por ejemplo: ¿Con qué materiales hago los títulos? ¿Me puedo quedar un poco más en la cama? ¿Me llevo chaqueta o no? ¿Qué hago el viernes por la tarde?

Algunas de las respuestas que los alumnos pueden ofrecer son: si hago la portada con los rotuladores queda más bonita, pero creo que es mejor elegir las pinturas de madera porque no se traspasan a la otra hoja, si me quedo durmiendo un poco más puede ser que llegue tarde al colegio, si me llevo la chaqueta y hace calor me molesta así que prefiero pasar frío, el viernes por la tarde me quedo en casa o voy al parque. Una vez terminada la lluvia de ideas,

y procurando que los alumnos sean conscientes de los pasos que implican el proceso de elegir, se pasará a preparar el cuento virtual.

- Desarrollo:

Llegados a este punto de la sesión, los alumnos han de pasar de estar sentados en forma de U, a agruparse en parejas heterogéneas referido a los cursos, y se les facilitará un ordenador. Una vez dispuestos, se ofrecerán explicaciones para que accedan a *Genially*, donde encontrarán el cuento digital “Menti.” Antes de comenzar a leer el cuento, es importante cerciorarse de que el alumnado conozca la dinámica de la clase. La lectura se realizará en base a un cuento digital, lo que permitirá la interacción directa con el contenido, a través de flechas azules se pasará de página y habrá que pulsar los cuadros negros para elegir el transcurso de la historia. La lectura será compartida y en voz alta, por lo que, al llegar al punto final de la oración, el otro integrante de la pareja seguirá leyendo. En cuanto al proceso de decidir, durante la historia los alumnos se encontrarán con dos opciones entre las que tendrán que elegir. En este punto será importante remarcar que tienen que tomar sus propias decisiones, tal y como hacen en la vida cotidiana, y más tarde, debatir qué van a elegir y por qué. Después de cada elección, se pedirá a los alumnos que compartan con el resto de la clase la opción que han elegido, y los motivos de dicha decisión. Entonces, los niños se volverán a agrupar en parejas en función de cómo quieren que prosiga la historia.

Ya que el aula en la que se implementará la propuesta didáctica es un aula multigrado, con alumnos comprendidos entre tercero y sexto de primaria, se prevén diferencias en cuanto a la velocidad lectora de las parejas. Para hacer frente a posibles problemas, se comenzará haciendo parejas heterogéneas, de modo que los alumnos con mayor velocidad y comprensión lectora no estén juntos y el ritmo de lectura sea lo más similar posible en todas las parejas. De todos modos, con la idea de evitar que haya alumnos esperando al resto, se ha diseñado un cuadernillo con *actividades de espera* con el fin de que estos sigan trabajando en la toma de decisiones, los valores y las emociones. En el cuadernillo los alumnos tendrán que rodear las opciones que han elegido a lo largo de la trama del cuento, buscarán palabras relacionadas con las emociones y podrán crear un “emocionario” con los personajes.

- Cierre:

Para finalizar la sesión, se volverá a la posición inicial de gran grupo. En esta disposición se hará una puesta en común de la historia y los alumnos irán compartiendo las diferentes versiones que han ido surgiendo. Más tarde, se buscará dilucidar el reconocimiento de las emociones que podrían experimentar los personajes. Para realizar esta parte final se proyectarán varias ilustraciones de la historia y se harán preguntas tales como: ¿Qué opción habéis elegido?, ¿habíais pensado en las posibles consecuencias cada decisión?, ¿qué consecuencias positivas y negativas ha tenido esta elección?, ¿crees que Menti ha pensado en los demás?, ¿cómo creéis que se sentía su padre, sus compañeros, la cocinera o el propio personaje?, si hubieses sido Menti, ¿qué habrías hecho?, ¿qué valores se representan en el cuento? También se ofrecerá a los alumnos un tiempo para que cuenten experiencias en las que han tenido que elegir entre varias opciones y cuáles han sido los resultados de dicho proceso.

Por último, los alumnos darán consejos a la mascota Menti y realizarán una autoevaluación acerca de qué han aprendido sobre la toma de decisiones y se les pedirá que sugieran ideas para crear nuevos cuentos. Algunas de las preguntas que podremos encontrar en la autoevaluación serán: Cuando hay un problema, ¿buscas varias soluciones? ¿tomas decisiones en casa? ¿te consideras pequeño para tomar decisiones? cuando decides, ¿pides consejo? ¿analizas las consecuencias de las decisiones? ¿habías leído alguna vez cuentos en los que había que tomar elecciones? ¿y un libro digital?

7.4. Metodología

El enfoque metodológico sobre el que surge esta propuesta didáctica se apoya en las indicaciones ofrecidas por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) y la ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Las actividades propuestas siguen metodologías activas en las que los docentes son guías, dando el protagonismo de la construcción del aprendizaje a los alumnos, quienes comparten experiencias y dan razones sobre sus elecciones en debates.

Además, con la implementación de la sesión de “Menti” se promueve el trabajo cooperativo, a través de la lectura compartida en parejas y gracias la participación en debates relacionados con temas de vida cotidiana. Las TIC son una variable importante a incluir, ya que los alumnos tendrán que hacer uso de sus destrezas tecnológicas para acceder al cuento y seguir la historia.

La gestión de las TIC ha conllevado lo siguiente: en primer lugar, a través de la pizarra digital se ofrecen unas nociones básicas sobre la toma de decisiones, tema que se va a tratar en el proyecto. A continuación, se facilita un equipo informático a cada pareja de alumnos, donde tendrán que acceder a *Genially* y leer el cuento. Las agrupaciones del alumnado, en gran grupo o parejas, variarán en función de la actividad que se desarrolla en cada momento. La disposición en gran grupo permite la participación voluntaria de los niños en la lluvia de ideas y debate, además podrán ejercer turnos de palabra para exponer sus ideas y experiencias. Mientras que las parejas heterogéneas permitirán un debate más profundo y una participación obligatoria de cada alumno. En ambos casos, la docente ejercerá de mediadora intentando siempre una participación equitativa y justa. Así mismo, introducirá preguntas que estimularán el intercambio de opiniones y, por tanto, del debate. La metodología utilizada durante los debates por parejas es “los pares discuten,” ya que cada estudiante deberá explicar las consecuencias que considera que cada opción puede acarrear.

7.5. Recursos

Los recursos necesarios para realizar esta propuesta didáctica pueden organizarse en cuatro grupos: materiales, docentes, espaciales y temporales. Los recursos materiales hacen referencia a todo lo tangible. Para la propuesta serán necesarios recursos materiales didácticos de elaboración propia, como la presentación ([Anexo 2](#)) que guiará la lluvia de ideas, la identificación de las emociones y la reflexión final. También he inventado y diseñado el cuento “Menti” ([Anexo 3](#)), el cuadernillo con las actividades de espera ([Anexo 4](#)) y la hoja de autoevaluación ([Anexo 5](#)). El cuento es digital y se ha maquetado a través de *Genially*, lo que ha permitido incluir la interactividad para la toma de decisiones. Las ilustraciones han sido diseñadas a través de *Canva*. También se ha creado un muñeco que representa al

protagonista de la historia para la parte final de la sesión en la que los alumnos dan consejos a Menti ([Anexo 6](#)).

En cuanto a los recursos materiales fungibles, será necesario un ordenador por pareja, con los que se accederá al cuento digital. Los recursos personales hacen referencia a las personas que intervienen en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos. De este modo, en el aula del contexto seleccionado se encontrarán la maestra tutora y yo. El recurso espacial será el aula de referencia y el temporal los 60 minutos de la clase de tutoría. Los alumnos se agruparán en gran grupo para la introducción y reflexión final, pero la lectura del cuento se realizará por parejas.

7.6. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se relacionarán con las competencias específicas del área de Valores Sociales y Éticos, al igual que se exponen en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Relacionado con la Competencia Específica 1, recogida como “Deliberar y argumentar sobre problemas de carácter ético referidos a sí mismo y su entorno, buscando y analizando información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la autonomía moral,” el criterio de evaluación seleccionado será el 1.2 que dice así: “Identificar y expresar emociones, afectos y deseos, mostrando confianza en las propias capacidades al servicio de la consecución motivada de fines personales y colectivos” (p.107, 111).

La competencia específica 4, y en la que se habla de “Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza,” se vincula con el criterio de evolución 4.1. que dice “Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos

y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas” (pp.110-111).

Como principal instrumento de evaluación se utilizará la observación. De este modo, la maestra podrá percibir quién participa en los intercambios orales, cómo se toman las decisiones, si los alumnos se dejan influenciar por lo que el resto elige. Si alguien tiene problemas durante la lectura del libro digital, se verá quién ha acabado de leer, si el alumnado se siente motivado a leer, entre otros. Al finalizar la sesión, se pasará a los alumnos un breve cuestionario a modo de autoevaluación. En él los niños tendrán que reflexionar sobre su lectura, participación y proceso de decidir.

7.8. Análisis crítico

La propuesta se dirige a los alumnos de Educación Primaria de un aula multigrado y no sólo se centra en la transmisión de valores como la honestidad, la empatía y la responsabilidad, sino que también busca que los alumnos aprendan sobre las emociones y reflexionen sobre situaciones cotidianas, tomando decisiones que les permitan familiarizarse con los conceptos abordados. La enseñanza en valores y emociones es imprescindible para el desarrollo integral de los estudiantes, y su relación con el proceso de toma de decisiones puede enriquecer dicha transmisión. Por ello, el cuento representa una herramienta didáctica vertebradora y eficaz para transmitir los valores e importancia de las decisiones de manera motivadora y significativa.

El objetivo principal de este análisis crítico es evaluar la efectividad de la propuesta didáctica desarrollada para transmitir el proceso de decidir a través de los valores. De este modo, gracias a la implementación de la sesión de ejemplo en el aula multigrado de Caudé, se han podido identificar las fortalezas y debilidades de su diseño, para así, posteriormente proporcionar recomendaciones para futuras implementaciones. La propuesta didáctica incluye una sesión de ejemplo que se estructura en torno al cuento “Menti,” que narra las aventuras de un monstruito verde menta que, en el colegio se enfrenta a diversas situaciones entre las que tiene que elegir. Las actividades diseñadas incluyen una lluvia de ideas grupal,

discusiones en pareja, ejercicios de reflexión individual y dinámicas de toma de decisiones, todas orientadas a reforzar los valores presentados en el cuento y a identificar las emociones.

Comenzando por el cuento “Menti”, su creación se llevó a cabo siguiendo las sugerencias de la autora de cuentos infantiles, Julia Donaldson. El cuento utiliza un lenguaje accesible y atractivo para niños, con personajes con los que se pueden sentir identificados y situaciones que reflejan situaciones cotidianas en las que hay que elegir. La narrativa está estructurada en inicio, desarrollo y desenlace, y además se transmiten valores como la honestidad. Asimismo, en el desarrollo del cuento se deben ir tomando decisiones que llevan al lector a diferentes situaciones. No obstante, el inicio y desenlace del mismo, es común para todos los lectores. La creación de las ilustraciones se realizó a través de *Canva* y la maquetación a través de *Genially*, lo que ha dado como resultado un cuento ilustrado digital. Crear un cuento digital con la posibilidad de elegir cómo sigue la trama es una tarea laboriosa ya que las cuatro versiones de “Menti” surgidas de las elecciones deben tener una longitud similar y las páginas deben estar bien vinculadas, de lo contrario la historia podría no entenderse. A pesar de ello, escribir, ilustrar y maquetar una historia ha sido una experiencia muy gratificante y al alumnado le ha resultado motivadora.

La propuesta didáctica utiliza una variedad de estrategias pedagógicas para asegurar que los valores se enseñen de manera efectiva. Los debates en pareja con la estructura “los pares discuten,” y en grupo fomentan el diálogo y la colaboración entre los estudiantes, permitiéndoles intercambiar sus propias experiencias y reflexiones, así como la familiarización con el proceso de toma de decisiones. En otras palabras, las actividades diseñadas procuran estar bien alineadas con los objetivos pedagógicos de la propuesta, y la metodología propuesta es interactiva y participativa, incluyendo actividades que fomentan el diálogo y la reflexión. Uno de los objetivos principales de la propuesta es fomentar la reflexión crítica, la capacidad de elegir y el aprendizaje emocional entre los estudiantes. A través de las diversas actividades, los estudiantes no sólo aprenden sobre valores abstractos, sino que también reflexionan sobre las emociones de los personajes y las suyas propias, y cómo estas influyen en sus decisiones diarias. La inclusión de estas actividades asegura que la propuesta se centre en la enseñanza de valores y promueve el desarrollo de competencias

emocionales, lo cual es fundamental para el bienestar y el éxito a largo plazo de los estudiantes.

Gracias a la anticipación de posibles problemas durante el diseño de la sesión se detectó una posible diferencia entre las velocidades lectoras de las parejas. Para hacer frente a ello, se crea el cuadernillo de actividades. Tras la parte de debate de las elecciones de la historia con la pareja, existe la opción de pasar a las actividades del cuadernillo, las cuales tienen un carácter individual y ayudan a conocer e identificar las emociones de los personajes de la historia. La puesta en práctica en un aula multigrado permite observar que estas previsiones en cuanto a la velocidad lectora eran ciertas y también se pudo analizar cómo alumnos de varios niveles y edades hacen frente a la toma de decisiones.

Tras la puesta en práctica en el aula, no se han identificado grandes debilidades en el diseño de la propuesta didáctica, lo cual refleja una cuidadosa planificación de la sesión teniendo en cuenta el contexto del aula y la anticipación de posibles problemas durante su desarrollo. El alumnado de manera ordenada tomaba la palabra para participar en los debates compartiendo sus reflexiones, experiencias e ideas. La lectura compartida se desarrolló según lo esperado, las parejas heterogéneas ayudaron a reducir las diferencias de la velocidad entre cursos, y los alumnos siguieron las instrucciones de cambiar de lector al acabar cada oración y hacer debates al llegar a la parte de elegir el transcurso de la historia. Al final de la sesión se contestó el cuestionario y los niños ofrecieron consejos a la marioneta, favoreciendo así el valor de la empatía. Sin embargo, se observó que algunos estudiantes encontraron dificultades con el manejo digital necesario para acceder al cuento en la plataforma *Genially*. Esta dificultad específica con la tecnología no refleja un problema inherente a la propuesta en sí, sino más bien una falta de familiaridad de los estudiantes con la herramienta digital que, no obstante, debe ser tomada en cuenta para anticipar posibles demoras o diferencias de ritmos de aprendizaje.

A pesar de estas pequeñas dificultades, la experiencia evidenció la necesidad de fortalecer las competencias digitales del alumnado, lo cual podría ser abordado en futuras sesiones con actividades específicas para mejorar estas habilidades. Además, es importante

destacar que fuera de esta dificultad técnica, la propuesta fue bien recibida por los estudiantes, quienes se mostraron comprometidos y participativos durante las actividades. En resumen, la puesta en práctica de la propuesta didáctica en el aula no reveló grandes debilidades en su diseño, gracias a la minuciosa planificación y adaptación al contexto del alumnado. La principal área de mejora identificada se relaciona con la familiarización de los estudiantes con herramientas digitales, lo cual puede ser fácilmente abordado en sesiones posteriores. Este enfoque asegura que la propuesta no solo sea efectiva en la enseñanza de valores, sino también en el desarrollo de habilidades de toma de decisiones, reconocimiento de emociones y mejora de digitales, todas ellas fundamentales para el aprendizaje contemporáneo.

8. Conclusión

La toma de decisiones es un proceso elemental que forma parte de la vida de todas las personas, por lo que su desarrollo desde una edad temprana es fundamental para el crecimiento tanto a nivel personal, como académico de los estudiantes. En este Trabajo de Fin de Grado se ha indagado este tema desde tres perspectivas complementarias: psicológica, neurológica y pedagógica con la finalidad de entender cómo se generan y se aplican las decisiones en los individuos y cómo se pueden trabajar en las aulas de Educación Primaria. Además, se presenta una propuesta de aprendizaje innovadora basada en cuentos y debates interactivos con lo que se espera desarrollar habilidades de toma de decisiones y alentar a los estudiantes a reflexionar sobre sus emociones y valores.

Analizando la propuesta desde una perspectiva psicológica, ésta ofrece múltiples beneficios con respecto al desarrollo de la autonomía y contribuye al aumento de la motivación extrínseca del alumnado. El sentimiento de autonomía se fortalece a través de la lectura interactiva en la que hay que tomar decisiones, debido a que los alumnos tienen que elegir entre varias opciones y compartir sus reflexiones y sentimientos, aprenden a defender sus propios argumentos y a ser consecuentes con las elecciones tomadas. De este modo, y tal y como se explica en la Teoría de la Autodeterminación, la autonomía es una de las necesidades básicas vinculadas con el aumento motivación, y por ello, si se diseñan actividades en las que los alumnos se sienten autónomos se conseguirá un incremento de su

motivación intrínseca. La estructura interactiva de “Menti,” en la que las elecciones están directamente relacionadas al desarrollo y desenlace de la historia, sumada a la participación en los debates, aumenta la autonomía, interés, motivación y participación del alumnado.

Por otro lado, la propuesta también se encuentra estrechamente relacionada con la Zona de Desarrollo próximo, referida a la distancia entre lo que un niño puede realizar por sí solo y lo que hará con ayuda; siendo en los debates donde los niños reflexionan sobre las posibles consecuencias de cada elección, e intercambian ideas con alumnos de diferentes edades. Participando en reflexiones individuales, por parejas y en gran grupo, poco a poco los estudiantes van aprendiendo a defender sus argumentos, desarrollan un pensamiento crítico al escuchar las aportaciones de sus compañeros y toman sus propias decisiones.

Desde la perspectiva neurológica se ha podido comprender cómo la toma de decisiones y la reflexión sobre las consecuencias positivas o negativas de cada elección, contribuyen al funcionamiento de regiones cerebrales como la corteza prefrontal, un área crucial, que es responsable de ejecutar funciones como la planificación, el razonamiento y el control de impulsos; todas ellas necesarias para elegir y participar en los debates. Al aprender cómo funciona el cerebro en situaciones de toma de decisiones, se pueden diseñar actividades en las aulas que fomenten el pensamiento crítico, la planificación, la reflexión y la resolución de problemas. La combinación de actividades como lectura y reflexiones individuales, en pareja o grupo, ayudan al procesamiento de la información, al compartir oralmente las ideas los alumnos deben organizar sus pensamientos, también tienen que escuchar las opiniones del resto, considerar las diferentes perspectivas, y respetar los turnos de palabra. Como resultado de todo ello se obtiene un aprendizaje más duradero y significativo. Por su parte, el docente puede conocer experiencias de los alumnos, sus sentimientos y preocupaciones; además podrá analizar el proceso de toma de decisiones en alumnos de diferentes edades y cursos y aconsejarles de cara a situaciones reales.

Desde el enfoque pedagógico se entiende la influencia que el entorno educativo y las estrategias de enseñanza tienen en el desarrollo de las habilidades de elegir entre varias opciones de los estudiantes. La educación primaria es una etapa importante en la formación

del carácter y la personalidad de los niños y es por ello por lo que los maestros desempeñan un papel fundamental en el desarrollo social, emocional y ético. Al introducir actividades que fomentan la toma de decisiones, como las incluidas en la sesión de ejemplo del proyecto, los estudiantes aprenden a través de la experiencia y la interacción con los demás. Además, se debe abogar por diseñar sesiones con metodologías activas y modernas. La lectura de cuentos en los que hay que elegir el transcurso de la historia también ayuda a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, sus habilidades en el lenguaje, la velocidad lectora a la vez que promueve el aumento de su vocabulario. Por otra parte, los cuentos son herramientas que promueven la imaginación y creatividad. “Menti” está diseñado para tomar decisiones, para conocer diferentes escenarios y perspectivas involucrando al lector, preparándole para situaciones de la vida real. Asimismo, los debates sobre el proceso de elegir, las emociones y la identificación de valores ayuda fortalecer habilidades sociales y emocionales, al mismo tiempo que se adquieren habilidades como la comunicación, la participación y el pensamiento crítico.

A partir de estas tres perspectivas, se ha propuesto un proyecto para llevarse a cabo en las sesiones de tutoría, el cual se basa en cuentos interactivos diseñados concretamente para el contexto de un aula multigrado de Educación Primaria. En la sesión de ejemplo, el cuento “Menti” acercó a los alumnos al proceso de toma de decisiones, ya que durante el transcurso de la historia se debía debatir y elegir entre varias opciones. Además, “Menti” ha promovido entre los alumnos a enfrentarse a dilemas morales, la resolución de conflictos y la gestión de las emociones en el contexto de una historia ayuda a los estudiantes a pensar en sus decisiones y sus consecuencias. Esta metodología basada en lectura, interacciones orales y el uso de las TIC, puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al tiempo que crea un entorno de aprendizaje enriquecedor y estimulante.

La implementación de la sesión de ejemplo diseñada para esta propuesta en un aula multigrado de Educación Primaria puede tener múltiples beneficios. En primer lugar, al incorporar la toma de decisiones en el proceso de aprendizaje, se promueve el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas desde una edad temprana. Para ello es necesario cerciorarse de que la totalidad de alumnos, desde el más pequeño al más mayor, se sienten incluidos en

la propuesta. La docente también, ejerciendo su papel de mediadora, promoverá la participación de los alumnos más pequeños, pudiendo entender que tengan una timidez mayor o dificultades de comprensión en la lectura. En segundo lugar, el uso de cuentos interactivos puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y significativo. Es cierto que el uso de las TIC puede añadir alguna dificultad a la actividad debido a que la competencia digital del alumnado no está completamente adquirida, o a su poca familiarización con estos dispositivos. Finalmente, al integrar la reflexión sobre emociones y valores, se contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de la vida con una base sólida en la ética y la inteligencia emocional. Además, en el aula multigrado se puede analizar cómo el alumnado de diferentes edades decide y así evaluar su madurez y adquisición de hábitos de toma de decisiones y superación de obstáculos a la hora de elegir.

En conclusión, este trabajo ha demostrado la importancia de abordar la toma de decisiones en las aulas de educación primaria desde múltiples perspectivas, incluidas la psicológica, la neurológica y la pedagógica. Al comprender los procesos cognitivos, emocionales y sociales involucrados, podemos diseñar intervenciones educativas más efectivas para preparar a los estudiantes para los desafíos de la vida cotidiana. La propuesta de aprendizaje basado en cuentos como el de “Menti,” supone un paso adelante en este sentido y proporciona una herramienta útil para desarrollar la capacidad de toma de decisiones y promover la reflexión sobre las emociones y los valores en educación primaria.

Bibliografía

- Abarca M, S. (1992). *Psicología del niño en edad escolar*. EUNED.
- Ballesteros-Moscósio, M.A. (2017). Padres y madres sobreprotectores: el reto de la escuela y los docentes. *Diálogo, Familia-Colegio*, 328, 22-28.
- Bechara, A., Dolan, S., Denburg, N., Hinds, A., Anderson, S. W., & Nathan, P. E. (2001). Decision-making deficits, linked to a dysfunctional ventromedial prefrontal cortex, revealed in alcohol and stimulant abusers, *Neuropsychologia*, 39(4), 376-389.
- Byrnes, J. (2001). *Minds, brains, and learning: Understanding the psychological and educational relevance of neuroscientific research*. Guilford Press.
- Brackett, M. y Kremenitzer, J. (2011). *Creating emotionally literate classrooms: An Introduction to the RULER Approach to Social and Emotional Learning*. Dude Publishing.
- Brackett, M., Bailey, C., Hoffmann, J y Simmons, D. (2019). RULER: A theory-driven, systemic approach to social, emotional, and academic learning. *Educational Psychologist*, 54(3), 144-161.
- Broche-Pérez, Y., Herrera Jiménez, L. F. y Omar-Martínez, E. (2016). Bases neurales de la toma de decisiones. *Neurología*, 31(5), 319-325.
- Bruner, J. (1977). *The process of education*. Harvard University Press.
- Carvajal, G. y Valencia, G. (2016). *Toma de decisiones en el aula escolar*. Plumilla Educativa.
- Damasio, A. R. (1989). The brain binds entities and events by multiregional activation from convergence zones. *Neural computation*, 1(1), 123-132.

- Damasio, A.R. (1994). *Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain*. New York: Putnam and Sons.
- De Albéniz-Iturriaga, A., Pedrero, E., & Molina, B. (2021). *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos*. Universidad de La Rioja.
- Deci, E. y Ryan, R. (1985). Conceptualizations of intrinsic motivation and self-determination. En E. Deci y R. Ryan (Eds). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. (11-40). Springer.
- Deci, E. y Ryan, R. (2000) The what and the why of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior, *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-239.
- Diekstra, R. (2013). El aprendizaje social y emocional: las habilidades para la vida – Entrevistada por Punset, E. *Programa Redes para la ciencia*. Emisión 157 (26 de mayo), temporada 17.
- Donaldson, J. (2022) *Writing Children's Picture Books*. BBC Maestro.
- Dougherty, J. y Pfaltzgraff, R. (1993). *Teorías en pugna en las relaciones internacionales*. Grupo Editor Latinoamericano.
- De Bono, E. (1985). *Six thinking hats*. Key Porter Books.
- García, A. y Núñez del Prado, K. (2008). *Desarrollo de la autonomía como habilidad social en niños y niñas de tres y cuatro años del Centro de estimulación Beginner*. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

- Geurts, E., Reijs, R., Leenders, H., Jansen, M., & Hoebe, C. (2023). Co-creation and decision-making with students about teaching and learning: A systematic literature review. *Journal of Educational Change*, 25(1).
- Gutiérrez, M. (2003). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Paidós.
- Keating, D. P. (1990). *Adolescent thinking*. Harvard University Press.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE (*Boletín Oficial del Estado*), 106, de 4 de mayo de 2006, 17158-17207.
- Lewis, D. (1981). Causal decision theory. *Australasian journal of philosophy*, 59(1), 5-30.
- López de Blas, M. y Sarasúa, A. (1993). *La toma de decisiones. Organización y dirección de reuniones (7)* Serie cuadernos. Ministerio de Educación.
- Martín, G., Badia, M. y Coll, B. (2013). Montessori y el desarrollo de la autonomía. *Aula de infantil*, (73), 11-14.
- Martínez-Selva, J. M., Sánchez, J. P., Bechara, A. y Román, F. (2006). Mecanismos cerebrales de la toma de decisiones. *Revista de neurología*, 42(7), 411-418.
- Moliner, O. y Martí, P. (2002). Estrategias didácticas para la solución cooperativa de conflictos y toma de decisiones consensuadas: mejorar la convivencia en el aula. *Revista. Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. <https://revistas.um.es/reifop>.
- Monereo, C. y Castelló, M. (2001). La enseñanza estratégica: enseñar para la autonomía. *Ser estratégico y autónomo aprendiendo*, 1, 11-27.

Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Parejo, J. L. y Pascual, C. (2014). *La pedagogía por Proyectos: Clarificación Conceptual e Implicaciones Prácticas*. 3rd Multidisciplinary International Conference on Educational Research, 1-11. Campus María Zambrano.

Pavesi, L. (2004). *La decisión*. Norma.

Pérez, A. I., Pérez, D., y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3c Empresa: investigación y pensamiento crítico*, 2(4), 4.

Perkins, D. (2014). *Future wise: Educating our children for a changing world*. John Wiley & Sons.

Piaget, J. (1948). *Psicología de la inteligencia*. Psique.

Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria

Puig, J. M. (2000). *Resolución de problemas y conflictos en el ámbito escolar*. I Congrés d'Atenció a la Diversitat de la Comunitat Valenciana. Elche. Alicante.

Quadrel, M. J., Fischhoff, B., y Davis, W. (1993). Adolescent (in)vulnerability. *American Psychologist*, 48(2), 102-116.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (vigésimo tercera edición). <https://dle.rae.es/decidir?m=form>.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *BOE*, 24386-24504.

Reeve, J. (2009). *Motivación y emoción*. The McGraw-Hill.

Sánchez, C. y Navarro, L. (2007). *¿Cómo educar en valores cívicos a los peques?* Octaedro.

Sarmiento, L. F. y Ríos, J. A. (2017). Bases neurales de la toma de decisiones e implicación de las emociones en el proceso. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 12(2), 32-37

Santrock, J. W. y Cordero, J. I. M. (2012). *Psicología de la educación*. McGraw-Hill Interamericana de España.

Schneider, W. y Pressley, M. (1997). *Memory development between two and twenty*. Psychology Press.

Teruel, M. del P. (2000). La inteligencia emocional en el currículo de la formación inicial de los maestros. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 38.

Villarini, A. (2003). *Teoría y pedagogía del pensamiento crítico. Perspectivas psicológicas*. Universidad de Puerto Rico.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Winne, P. H. y Perry, N. E. (2000) Measuring Self-Regulated Learning. En Boekaerts, M., Pintrich, P.R. and Zeidner, M. (Eds.) *Handbook of Self-Regulation*. (531-566). Academic Press.

Apéndices

Anexo 1: Tabla de la propuesta didáctica

Contexto y centro	Rural
Centro	CRA Turia. Colegio de Caudé.
Aula /ALUMNADO	Aula multigrado de 7 alumnos comprendidos entre 3º y 6º de Primaria.
Maestro	Maestra tutora y colaborador.
Temporalización	1 sesión de tutoría
Punto de partida Esta propuesta didáctica surge del interés porque los alumnos conozcan el proceso de tomar decisiones y desarrollen su comprensión y expresión oral y escrita a través de la lectura de un cuento de valores. Decidir forma parte de la vida cotidiana y el aula es un espacio de enseñanza-aprendizaje en el que se pueden incluir experiencias relacionadas con este tema. El aula multigrado es un espacio muy enriquecedor para el alumnado, puesto que allí las diferencias de edades y experiencias son una oportunidad de aprendizaje.	
Justificación En relación con la propuesta de un proyecto de toma de decisiones a través de cuentos de valores, se ha diseñado una sesión modelo. En esta sesión se trabajará la lectura compartida a través de un cuento de elaboración propia llamado “Menti.” A lo largo de la lectura, los alumnos tendrán que debatir las posibles consecuencias de cada decisión y tendrán que elegir entre varias posibilidades para que la historia continúe. Del mismo modo, podrán identificar varias emociones y valores. Se espera que a través de un aprendizaje cooperativo y la	

inclusión de las TIC los alumnos se sientan motivados. Con la intención de ver cómo alumnos de diferentes edades se enfrentan a este proceso, se ha elegido poner esta sesión en práctica en un aula multigrado con niveles de 3° a 6° de Educación Primaria.

Metodología

A lo largo de la sesión se pondrán en práctica diferentes metodologías, predominando el aprendizaje cooperativo con la lectura compartida del cuento “Menti” y la estructura “los pares discuten,” con la que los estudiantes tendrán que intercambiar sus ideas y dar razones acerca de sus decisiones. Además, el uso de un cuento digital e interactivo en el que los niños podrán elegir el transcurso de la historia fomentará el interés por la lectura y la motivación del alumnado, y el uso de la marioneta “Menti” promoverá el sentimiento de empatía.

Enseñanza competencial

Competencias clave	Objetivos generales de etapa
+Competencia Ciudadana +Competencia Comunicación Lingüística +Competencia Digital	a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática. b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

+Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender	<p>e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.</p> <p>i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.</p>
--	---

Concreción curricular

Área: Valores Cívicos y Éticos

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Objetivos didácticos
<p>CE.EVCE.1. Deliberar y argumentar sobre problemas de carácter ético referidos a sí mismo y su entorno, buscando y analizando información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la autonomía moral.</p>	<p>1.2. Identificar y expresar emociones, afectos y deseos, mostrando confianza en las propias capacidades al servicio de la consecución motivada de fines personales y colectivos.</p>	<p>A. Autoconocimiento y autonomía moral</p> <ul style="list-style-type: none"> - El pensamiento crítico. - La gestión de las emociones y los sentimientos - Deseos y razones. La voluntad y el juicio moral. 	<p>Identificar emociones, sentimientos y experiencias en la historia y compartirlas oralmente.</p> <p>Desarrollar habilidades psicoemocionales mediante la identificación de emociones y el desarrollo de la empatía.</p>

<p>CE.EVCE.4. Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza.</p>	<p>4.1. Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.</p>	<p>B. Sociedad, justicia y democracia – Las virtudes del diálogo y las normas de la argumentación. La toma democrática de decisiones.</p>	<p>Desarrollar las habilidades sociales para resolver conflictos y aplicar valores positivos en su vida cotidiana. Desarrollar un pensamiento crítico y la capacidad de análisis de las posibles consecuencias de una decisión.</p>
<p>Elementos transversales: +Comprensión lectora +Expresión oral y escrita +Educación emocional y en valores</p>	<p>Objetivos didácticos: Desarrollar un pensamiento crítico y la capacidad de análisis de las posibles consecuencias de una decisión. Desarrollar las habilidades sociales para resolver conflictos y aplicar valores positivos en su vida cotidiana. Mejorar la expresión oral a través de intercambios orales de emociones, sentimientos y experiencias. Desarrollar habilidades psicoemocionales mediante la identificación de emociones y el desarrollo de la empatía.</p>		

Secuencia competencial y temporalización:

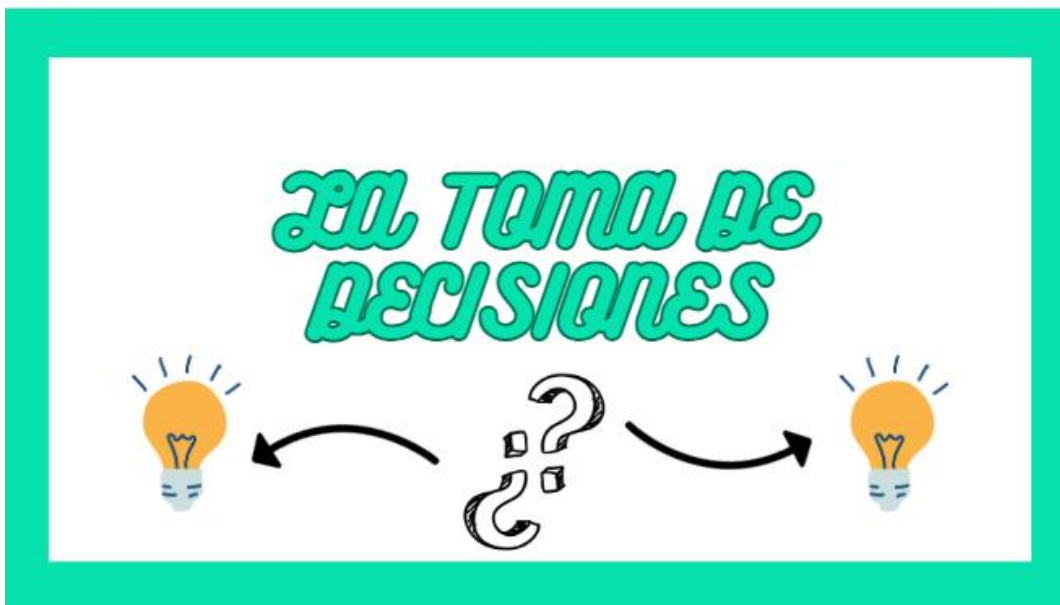
Periodo	Secuencia/actividad	Espacio	Recursos	Agrupamientos
Iniciación	Presentación del proyecto Presentación de qué es la toma de decisiones Lluvia de ideas	Aula	Pizarra digital y presentación sobre el proceso de la toma de decisiones	Grupo clase
Desarrollo	Cuento (inicio)	Aula	Ordenadores, cuento “Menti” digital, cuadernillo de actividades	Parejas e individual
	Cuento (desarrollo y 1ª elección) Debate sobre la 1ª elección Actividad de espera	Aula	Ordenadores, cuento “Menti” digital, cuadernillo de actividades.	Parejas e individual
	Cuento (desarrollo y 2ª elección) Debate sobre la 2ª elección Actividad de espera	Aula	Ordenadores, cuento “Menti” digital, cuadernillo de actividades.	Parejas e individual

	Cuento (desenlace)	Aula	Ordenadores, cuento “Menti” digital, cuadernillo de actividades	Parejas e individual
Final	Reflexión de emociones, valores y elegir. Autoevaluación	Aula	Presentación con ilustraciones del cuento, pizarra digital, autoevaluación.	Grupo clase e individual

Anexo 2: Presentación de la toma de decisiones. Elaboración propia a través de *Canva*.

https://www.canva.com/design/DAGFsvxZ3uc/KYs0xAnWaf_urb3sz7cw5A/view?utm_content=DAGFsvxZ3uc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=edit

or



Anexo 3: Cuento digital “Menti”. Elaboración propia a través de *Canva* y *Genially*.

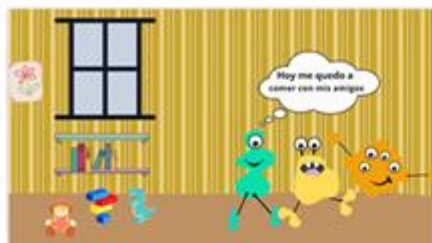
<https://view.genially.com/65afece23d61110015108c59/interactive-content-menti>



Anexo 4: Cuadernillo de actividades. Elaboración propia a través de *Canva*.

Nombre: _____

Rodea qué opciones has elegido durante el cuento



Ir al comedor



Salir con su padre



Menú



Dieta blanda

Busca las 10 emociones que se esconden en la sopa de letras

S	P	C	Ó	O	Ñ	V	S	M	Y	X	O	H
O	R	P	Í	D	Z	Ñ	Ü	C	O	Y	Í	G
D	E	S	I	I	E	R	I	Q	D	E	Ñ	W
A	O	O	O	T	M	E	T	S	I	R	T	A
G	C	R	O	N	O	G	T	D	C	N	Z	O
I	U	P	R	E	C	M	U	X	E	Z	Ñ	D
R	P	R	G	P	I	A	I	X	D	S	Ú	A
T	A	E	U	E	O	Í	V	W	A	F	Z	T
N	D	N	L	R	N	L	O	Ú	R	V	I	S
I	O	D	L	R	A	F	S	P	G	X	L	U
Z	K	I	O	A	D	U	K	E	A	W	E	S
X	N	D	S	F	O	V	Ü	Á	M	Á	F	A
O	F	O	O	É	V	É	K	I	Á	O	H	W

Triste

Asustado

Preocupado

Feliz

Orgulloso

Sorprendido

Arrepentido

Agradecido

Emocionado

Intrigado

Emocionario

**Dibuja las diferentes
emociones de los
personajes del cuento**

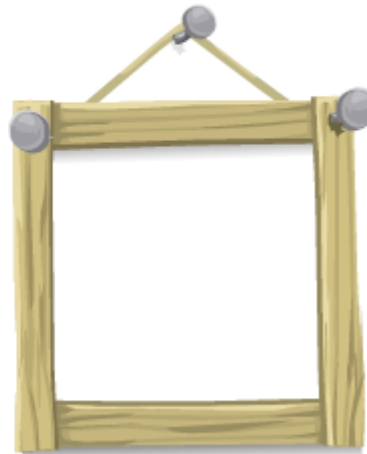


¿Quién?

¿Cuándo?

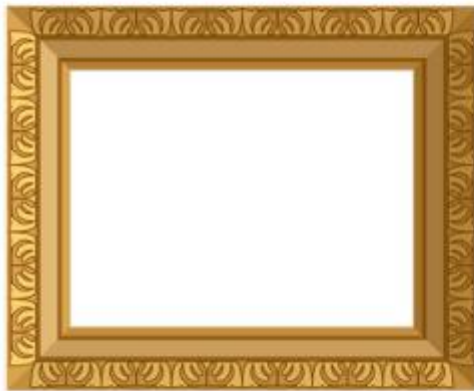
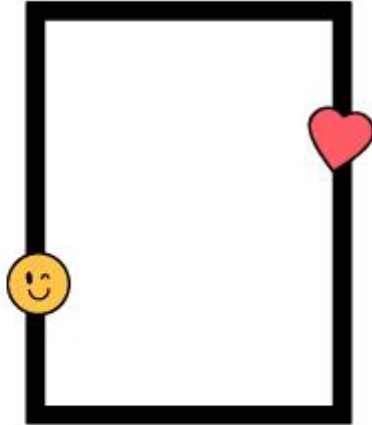
¿Quién?

¿Cuándo?



¿Quién?

¿Cuándo?



¿Quién?

¿Cuándo?

¿Quién?

¿Cuándo?



Anexo 5: Ficha de autoevaluación. Elaboración propia a través de *Canva*.

MI AUTOEVALUACIÓN

Lee cada una de las frases y marca con un tic.

	Siempre Sí	A veces Un poco	Nunca No
Cuando hay un problema busco varias soluciones			
Tomo decisiones en casa			
Tomo decisiones en clase			
He participado en los debates			
He seguido la lectura sin perderme			
Soy muy pequeñ@ para tomar decisiones			
Analizo las consecuencias de las opciones			
Dejo a los demás elegir y luego elijo yo			
Los demás me aconsejan al decidir			
Leo libros en los que se toman decisiones			
Leo libros de valores			
¿Menti es un cuento diferente para tí?			
Alguna vez he decidido sin tener en cuenta las consecuencias			
He aprendido cómo hay que tomar decisiones.			
Es el primer libro digital que leo			

Anexo 6: Marioneta Menti. Elaboración propia.

