



**Universidad**  
Zaragoza

# **Trabajo Fin de Grado**

## **La ludificación a través de la literatura infantil en el aula 3 años:**

**Unidad didáctica a partir de la fábula de los tres cerditos por  
Joseph Jacobs (1854-1916)**

Autor

Luis Alberto Atencia Moreno

Directora

Paula Buil Beltrán

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2025

## Índice

1. Introducción .....	1
2. Objetivos .....	2
3. Justificación .....	3
4. Marco teórico .....	4
4.1. La educación .....	4
4.1.1. <i>Motivación en la educación</i> .....	6
4.1.2. <i>Valores</i> .....	9
4.1.3. <i>La fábula y la educación</i> .....	10
4.2. La ludificación .....	12
4.2.1. <i>Relación con las grandes teorías del aprendizaje</i> .....	12
4.2.2. <i>Beneficios de la ludificación</i> .....	13
5. Puesta en práctica en el aula .....	14
5.1. Contexto .....	14
5.2. Temporalización .....	15
5.3. Objetivos del Currículum .....	15
5.4. Objetivos de desarrollo sostenible .....	16
5.5. Competencias .....	16
5.5.1. <i>Competencias Clave</i> .....	16
5.5.2. <i>Competencias específicas</i> .....	18
5.5.3. <i>Objetivos Didácticos</i> .....	18
5.6. Saberes básicos y bloques de contenido .....	19
5.6.1. <i>Secuenciación de los bloques de contenidos y unidades programáticas a lo largo del curso</i> .....	21
5.7. Evaluación .....	22
5.7.1. <i>Criterios de evaluación</i> .....	22
5.7.2. <i>Instrumentos de evaluación</i> .....	23

5.8. Materiales didácticos .....	24
5.9. SEAs .....	35
SEA 1. Tres Cerditos, Un Lobo y Muchas Aventuras.....	36
SEA 2. Un Viaje con Cerditos y Soplos de Viento .....	37
SEA 3. La Casa Perfecta: Una Lección de los Tres Cerditos .....	39
SEA 4. El Reto de las Casas: La Historia de los Tres Cerditos.....	40
SEA 5. Jugando y Aprendiendo con los Tres Cerditos.....	42
SEA 6. Los Tres Cerditos y el Poder del Trabajo en Equipo .....	43
SEA 7. La Magia de los Tres Cerditos .....	45
SEA 8. Cerditos Ingeniosos y un Lobo Travieso.....	46
SEA 9. Descubriendo Lecciones con los Tres Cerditos .....	49
SEA 10. La Gran Lección de los Tres Cerditos.....	51
6. Conclusiones.....	52
Referencias bibliográficas.....	53
Anexos .....	59

**Gamification through Children's Literature in the 3-Year-Old Classroom.  
Teaching Unit Based on the Fable of the Three Little Pigs by Joseph Jacobs**

Elaborado por Luis Alberto Atencia Moreno.

Dirigido por Paula Buil Beltrán.

Presentado para su defensa en la convocatoria de febrero del año 2025

Número de palabras (sin incluir anexos): 12525

**Resumen**

En este trabajo final de grado, se propone la fábula como el género literario principal para trabajar en el aula. Para ello, se empleará la gamificación, un recurso ampliamente utilizado en las aulas de educación infantil. La unidad didáctica presentada en este trabajo se implementará en un aula de 4 años durante cinco semanas, con una frecuencia de dos días por semana. Su objetivo es transmitir e inculcar en los alumnos los valores principales de la fábula de Los tres cerditos, destacando que la perseverancia y el esfuerzo tienen su recompensa. Además, se explican algunas herramientas, como las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que pueden facilitar la aplicación de esta metodología.

**Palabras clave:**

Ludificación, motivación, literatura, aprendizaje, valores.

**Abstract**

In this final degree project, the fable is proposed as the main literary genre to be worked on in the classroom. To achieve this, gamification will be used, a widely employed resource in early childhood education classrooms. The didactic unit presented in this project will be implemented in a class of four-year-old students over a period of five weeks, with a frequency of two days per week. Its objective is to convey and instill in students the core values of the fable The Three Little Pigs, emphasizing that perseverance and effort are rewarded. Additionally, some tools, such as ICT (Information and Communication Technologies), are explained, as they can facilitate the implementation of this methodology.

**Key words:**

Gamification, motivation, literature, learning, values.

## **1. INTRODUCCIÓN**

¿Cómo estimular el aprendizaje y la motivación de los más pequeños en el aula? Ésta es una reflexión presente en el sistema educativo actual y una inquietud de los futuros docentes (Bernardo y Javaloyes, 2016). No es difícil encontrar algunas reflexiones al respecto (*Actividades de motivación en Educación Infantil*, 2020) que destacan lo fundamental de la motivación en el aprendizaje en alumnos de Educación Infantil, de la importancia de la curiosidad y del interés del propio alumno, pero sobre todo del papel importante que juegan las familias y los educadores en el proceso de desarrollo integral del niño. Entre las actividades propuestas para motivar a los alumnos y mejorar el aprendizaje remite a actividades tan sencillas, pero a la vez tan determinantes como pueden ser el deporte, los trabajos artísticos, o el juego. Según el estudio de Unicef publicado en octubre 2018 (p. 2), “Un elemento clave que hay que considerar es el del ‘aprendizaje a través del juego’, o ‘aprendizaje lúdico’, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia”.

Una parte importante del juego en el ámbito de la educación infantil, se puede encontrar en la lectura, y más concretamente en los cuentos. Lardiés, en la presentación de uno de sus libros (Lardiés, 2019), expresó la importancia de los cuentos infantiles, los cuales potencian la inteligencia emocional, la autoestima y el autocontrol. Tovar-Torres (2018, p. 49) destaca que “el juego utilizado como herramienta educativa en la enseñanza del proceso de iniciación a la lectura genera en los niños un aprendizaje natural, espontáneo y agradable para ellos”. Por lo tanto, es una muy buena herramienta para conseguir objetivos concretos que interesen a los educadores en el desarrollo de los más pequeños.

El título de este trabajo, “La ludificación a través de la literatura infantil en el aula tres años” expresa la importancia del juego en general en la educación y en particular de los cuentos desde edades tempranas. A la edad de tres años los niños están muy receptivos y pueden ser capaces de comprender cuentos sencillos, historias cortas con imágenes grandes y coloridas que llamen su atención. Según Brea Mayoral:

Son innumerables los beneficios de la lectura de cuentos a los más pequeños tanto desde el ámbito familiar como desde el ámbito educativo. Trasmiten valores, se crea un vínculo entre el lector y el receptor, se fomenta su imaginación, ayudan

a conocer la realidad, favorecen la atención y la concentración, mejoran la escucha y la comprensión, así como la expresión; aumentan el vocabulario de los peques, y crean seguridad en los niños. (Brea Mayoral, 2023).

De forma específica, se ha elegido para desarrollar en el presente trabajo el cuento de Los Tres Cerditos. Es un breve cuento infantil, con coloridas y divertidas ilustraciones, lo que ayuda a captar la atención de los más pequeños. Además, su argumento tiene que ver con la vida real, la casa, la familia, las relaciones. Por otro lado, la historia es repetitiva lo que facilita su comprensión. Sin olvidar que se trata de un cuento clásico, muy conocido por diferentes generaciones de esta sociedad, relatado por los abuelos, los progenitores y los educadores. Cuento entrañable muy conocido por los más pequeños gracias al corto de Disney, muy atractivo visualmente y con muchas posibilidades de trabajo en el aula, como se podrá ver más adelante.

## **2. OBJETIVOS**

Este proyecto busca satisfacer una serie de objetivos generales y concretos para el trabajo de aula.

Como objetivos generales se pretende:

- Saber qué es la ludificación y en qué consiste. Conseguir un acercamiento al uso de técnicas y elementos de los juegos en actividades que no son propiamente recreativas, más concretamente en el ámbito académico, como motor de la motivación para los alumnos y de un mayor aprendizaje.
- Conocer diferentes medios y formas de trabajar la ludificación en el aula. Existe un amplio abanico de herramientas de carácter lúdico para mejorar el desarrollo de los niños tanto a nivel personal como curricular. Materiales didácticos, juegos educativos y cuentos son algunos de los recursos imprescindibles para trabajar con los alumnos desde edades muy tempranas.
- Determinar las ventajas de trabajar a través de la ludificación en una serie de áreas como son las matemáticas básicas, el desarrollo social y emocional o los conocimientos científicos. Cómo el juego promueve la interacción social y la cooperación; cómo utilizar herramientas de juego que ayuden a los escolares a hacer realidad las matemáticas o al descubrimiento de la ciencia.

- Investigar sobre la importancia de la motivación del alumno en el proceso de aprendizaje. La motivación a través del juego como motor para que los niños y niñas progresen en sus habilidades y capacidades y para que superen sus limitaciones. Descubrir el protagonismo de los propios niños y el papel de los educadores como agentes principales de la motivación.

Con respecto a los objetivos más específicos para trabajar en el aula con los niños y niñas, se propone:

- Diseñar una unidad didáctica en la que se utilice la ludificación. A través de diferentes actividades de juego conseguir una serie de objetivos concretos como forjar vínculos con los demás, aprender a compartir, a negociar, a resolver conflictos, así como ayudar a su autoafirmación.
- Familiarizar, a través de esta unidad didáctica, a los más pequeños con diferentes tareas y materiales utilizados en la vida cotidiana, sean o no tecnológicos, a través de distintas actividades realizadas tanto en el aula como en el ámbito familiar.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

La sociedad ha cambiado. La modernización en la incorporación dentro de las aulas de ordenadores, tablets o pizarras digitales ha hecho que estos elementos educativos se vean a ojos de los niños y niñas como algo atractivo, “las pantallas son objetos que ejercen una fuerza centrípeta sobre los niños” (Alonso-Sainz, 2022, p. 248). Esto es debido a que vivimos en una sociedad en donde las nuevas tecnologías están presentes en todos los ámbitos (Cabero Almenara, 2007) y por lo tanto los más pequeños están acostumbrados a su uso en el ámbito cotidiano.

Estos cambios que se han producido en la sociedad se ven también reflejados en la educación. La educación clásica está siendo sustituida en muchos aspectos por otras alternativas de enseñanza. En el artículo digital “Alternativas al modelo clásico de enseñanza: así serán las tendencias de Edtech” (2022) se hace una exposición de diferentes alternativas al modelo clásico de aprendizaje. Las nuevas metodologías como el trabajo por proyectos o la experimentación se fusionan con las nuevas tecnologías, avanzan a ritmos vertiginosos generando continuos cambios a los que es necesario adaptarse, entendiéndose como nuevas oportunidades para enseñar. De ahí la importancia de la ludificación que está comenzando a despuntar como una tendencia importante

dentro del ámbito educativo. Se trata de aprovechar las dinámicas que hacen a los juegos tan atractivos para mejorar la motivación, el compromiso y la productividad de los estudiantes (Gaitán, 2013).

Una de las maneras de poner en práctica la ludificación en el aula es a través de los cuentos. Franco Mansilla (2023) explica la importancia de los cuentos para acercar a los niños a su cultura y para favorecer el desarrollo del lenguaje y la imaginación. El cuento es un recurso popular y esencial en la educación de los más pequeños ya que les permite aprender por sí solos y reflexionar sobre todo aquello que aprenden. Los libros infantiles suelen contar historias con las que los niños se sienten identificados con sus protagonistas y les ayudan a entender sus emociones. La lectura contribuye a que los niños amplíen su vocabulario y por tanto aprenden a expresarse mejor y a escribir correctamente según avanzan en el proceso lecto-escritor

Bettelheim (2012), educador, psicólogo infantil y autor de numerosas obras dedicadas al mundo de los cuentos, expresa la importancia de contar cuentos a los niños en los primeros años de vida ya que permiten desarrollar la imaginación propia de los más pequeños, estimulan la creatividad y el pensamiento abstracto.

El doctor Estivill y la pedagoga y psicóloga infantil Domenech en el prólogo de su libro “Cuentos para crecer”, dicen que los cuentos llevan consigo “una invitación a pensar de una manera más madura, para que (los niños) crezcan con autoestima y responsabilidad” (2006, p. 3). Dada la importancia del juego en el aprendizaje de los más pequeños, concretamente a través del cuento, se ha elegido para el presente trabajo el clásico cuento de “Los tres cerditos” de Joseph Jacobs (1854-1916), autor al que más adelante se hará referencia así como a las numerosas características y posibilidades de este entrañable cuento para trabajar tanto en el aula como en el ámbito familiar (competencias matemáticas básicas, conocimiento científico, expresión artística, desarrollo social y emocional, entre otros aspectos).

## **4. MARCO TEÓRICO**

### **4.1. La educación**

Luengo Navas (2016, p. 32) explica que el concepto educación proviene del latín, del término “*educere*, ‘conducir fuera de’, ‘extraer de dentro hacia fuera’ ”. Afirma que

“desde esta posición, la educación se entiende como el desarrollo de las potencialidades del sujeto basado en la capacidad que tiene para desarrollarse”.

El término *ludificación* es relativamente reciente, con su primer uso documentado en 2008 (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). Este concepto, derivado del inglés *gamification*, surgió en el ámbito empresarial para describir la incorporación de elementos propios del juego con el propósito de captar la atención de los usuarios, motivarlos y persuadirlos para llevar a cabo determinadas acciones.

Si bien la idea de emplear dinámicas y estrategias lúdicas para influir en una audiencia no es completamente nueva, su auge se vio impulsado por el desarrollo de los medios digitales. De acuerdo con Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación es un proceso que implica aplicar el pensamiento y las mecánicas del juego con el objetivo de atraer a los usuarios y facilitar la resolución de problemas.

La ludificación interviene en tres grandes áreas educativas (Arizón 2022). Estas áreas son:

- El área intelectual-cognitiva: en la que los juegos están compuestos por reglas que deben ser entendibles para los niños, estos deben aprender y comprender las normas mediante el descubrimiento, la observación y la experimentación, deben usar sus habilidades intelectuales y cognitivas
- El área afectivo-motivacional: los alumnos participan en el juego y esto permite experimentar diferentes emociones, tanto positivas como negativas, además permite entender el fracaso como parte del aprendizaje para mejorar y no como un castigo.
- El área social: a través del juego se promueve las interacciones sociales entre los alumnos. Además, se crean lazos afectivos entre el alumnado ya que en estas interacciones hay un interés común y esto ayuda a la participación en el juego.

Actualmente, uno de los métodos más utilizados en el ámbito educativo es el método científico. Se enseña a los alumnos no solo a pensar sino también a actuar, predecir y resolver (Arcederillo Alonso, 2021).

El objetivo principal de la ludificación, sea educativa o no, es el *engagement*, el compromiso que adquiere la persona afectada. Mediante la ludificación se busca que aprendan nuevos conceptos, estos sean significativos para la propia persona y sobre todo

que sea capaz de aplicarlos. Con esta metodología se busca que la persona, en concreto para esta situación el alumno, consiga más autonomía, mejor persuasión y que se divierta al mismo tiempo (Díaz y Troyano, 2013).

#### 4.1.1. *Motivación en la educación*

En palabras de Carrillo *et al.*, (2009, p. 21), “la motivación, del latín *motivus* (*relativo al movimiento*) es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido es el motor de la conducta humana”. Según Santrock (2002, pág. 432) “la motivación es el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido”. De ello deducimos que la motivación es uno de los factores fundamentales para que haya un progreso positivo en la educación en general, en la adquisición de conocimientos y por lo tanto en el aprendizaje.

En primer lugar, debemos identificar y aprender a alterar los componentes de la motivación. Vroom (1964) propuso un modelo que se enfoca en las decisiones que tomamos de manera voluntaria. Según este modelo, la motivación es una forma de entender por qué elegimos una opción en lugar de otra al enfrentar diferentes caminos de acción. Los alumnos se verán motivados a trabajar por su aprendizaje si creen anticipadamente en el valor de ese aprendizaje y confían en la probabilidad de conseguirlo. Podemos entender la motivación para aprender como el resultado de dos cosas: cuánto valoramos lo que queremos lograr y qué tan probable creemos que es tener éxito (por ejemplo, sacar una buena nota en una materia). El trabajo del profesor es ayudar a que ambos factores sean lo más altos posible y dejarlo claro desde el primer día de clase.

Krashen (1982), en su teoría sobre cómo aprendemos un idioma, a pesar de no enfocarse únicamente en la motivación, sí destaca su importancia en el aprendizaje. Según Krashen, cuando los niños están felices, motivados y cómodos, aprenden de manera más efectiva. Sin embargo, si están estresados, asustados o aburridos, su cerebro se “cierra” y les cuesta mucho más aprender. A este fenómeno lo llama el *filtro afectivo*. Para entenderlo mejor, imaginemos que el cerebro de un niño es como una esponja. Si la esponja está seca y dura, no absorberá el agua, lo mismo que ocurre cuando un niño está nervioso o desmotivado: no retiene la información. Pero si la esponja está suave y lista,

absorberá el agua fácilmente, al igual que un niño motivado y en un ambiente seguro absorberá el aprendizaje sin esfuerzo.

En educación infantil, aplicar esta teoría significa crear un ambiente de aprendizaje divertido, seguro y emocionante. Para lograrlo, los profesores y familias pueden utilizar varias estrategias. Una de ellas es el aprendizaje a través del juego, ya que los niños aprenden mejor cuando se divierten. Incluir cuentos, canciones, marionetas y actividades lúdicas en clase les ayuda a mantener el interés y la motivación. Las historias con moraleja, como las fábulas, también son herramientas poderosas. Krashen señala que el aprendizaje ocurre cuando algo capta nuestra atención, por lo que cuentos como *Los tres cerditos* pueden ayudar a que los niños comprendan valores importantes, como la perseverancia, mientras aprenden de manera natural. Otro punto clave es evitar que los niños tengan miedo a equivocarse. Si sienten que serán castigados o ridiculizados por cometer errores, su “filtro afectivo” se activa y bloquea el aprendizaje (Dulay y Burt 1977). En cambio, si se les anima a intentarlo sin temor a fallar, ganarán confianza y aprenderán con más facilidad. Además, el apoyo emocional es fundamental. Un simple “¡Muy bien! ¡Lo hiciste genial!” puede hacer que un niño se sienta valorado y motivado para seguir aprendiendo. Asimismo, el uso de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), como videos interactivos, juegos educativos y recursos visuales, puede hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo (Losilla 2024).

Resumiendo las ideas de Krashen, los niños aprenden mejor cuando se sienten felices y motivados. Para lograrlo, los profesores deben convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y sin presión, proporcionando apoyo y cariño en todo momento. Si conseguimos esto, su "esponja mental" absorberá el conocimiento de forma natural y efectiva.

Naranjo Pereira (2009) expresa la importancia y la necesidad de revisar el concepto de motivación, así como su importancia histórica y su relación con las principales teorías del aprendizaje. Por ejemplo y según el enfoque conductual, las personas actuarían motivadas por beneficios o recompensas que puedan recibir. Según las teorías motivacionales, Maslow (1943) plantea su conocida jerarquía de necesidades, también llamada la "*pirámide de Maslow*". En este modelo, las necesidades se convierten en una fuente de motivación cuando las personas las reconocen conscientemente y estas les impulsan a actuar. Según el enfoque cognitivo, los pensamientos guían la motivación. Sobre el

ámbito educativo, Naranjo (2009) analiza especialmente la relación entre emoción y motivación (de ahí la importancia del juego en la motivación, sobre todo en las edades más tempranas). También presenta algunos de los motivos que pueden orientar al comportamiento de los alumnos (el descubrimiento de sus capacidades y habilidades y la confianza depositada en ellas, el logro académico que favorece la autoestima o el promover la dimensión afectiva) y la clara influencia de la motivación en el rendimiento académico.

Podemos contar con diferentes técnicas de motivación en el área de educación infantil. Para trabajar la motivación por aprender, se pueden implementar actividades relacionadas con la naturaleza, como talleres de educación ambiental en el aula, salidas al campo o visitas a granjas-escuela de aprendizaje experimental, entre otras. Además, son fundamentales las actividades de promoción de la lectura, tanto en el aula como en casa, incluyendo salidas a bibliotecas e incluso visitas teatralizadas a museos, lo que permite un primer contacto con el mundo de la cultura.

Si se buscan resultados más concretos en el aula, la motivación puede trabajarse a través de actividades individuales o dinámicas grupales y colaborativas. Esta forma de aprendizaje no solo promueve que los niños y niñas crezcan de manera más independiente y autónoma, sino que también enriquece su aprendizaje, haciéndolo más completo, al ser ellos el centro del proceso de aprendizaje. Además, como profesionales de la educación se debe introducir a los niños desde una temprana edad en el aprendizaje colaborativo para fomentar la idea de compañerismo, socializar y trabajar en equipo con el resto de las personas (Jiménez, 2012).

Uno de los aspectos positivos que permite una motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje es la creación de entornos seguros y sobre todo estimulantes.

Por otro lado, debemos trabajar la confianza en sí mismos, establecer metas reales, desdramatizar los errores, valorar la perseverancia, respetar sus intereses, hacerles conscientes de sus éxitos y utilizar el lenguaje adecuado. Aunque la confianza en sí mismos es el mayor punto de partida para trabajar la motivación con los niños y niñas (Pedrosa Torres, 2011).

#### 4.1.2. Valores

Un aspecto importante en todo tipo de educación, ya sea educación formal o no formal, es la educación en valores. Independientemente del tipo de centro educativo “público”, “concertado” o “privado”, sea o no de inquietudes religiosas, los valores son necesarios para que toda persona pueda crecer como tal y como parte de una sociedad. Como se expresa en el artículo digital *Qué son los valores éticos y por qué es importante fomentarlos* (2024), “Los valores éticos son guías de conducta que permiten a los seres humanos convivir en armonía y alcanzar su mayor potencial personal y social; por eso, es clave promoverlos en el ámbito familiar y educativo”.

El juego es una herramienta maravillosa para introducir los valores fundamentales de la sociedad a todos los niños y niñas, desde la etapa de educación infantil. Mediante el juego se puede trabajar la educación para la paz, el respeto, la integración, la tolerancia, la resolución de conflictos; y todo ello a través de la creatividad, la participación, la cooperación, la convivencia, la interculturalidad. El juego favorece el desarrollo mental, físico, social, afectivo y emocional. y a través del mismo se construyen cimientos positivos para conseguir una mayor libertad y placer por aprender, así como una mayor felicidad (Meneses 2001).

##### 4.1.2.1. Los valores educativos del cuento en la Educación infantil.

Podemos encontrar multitud de cuentos tanto tradicionales como modernos mediante los cuales se pueden trabajar numerosos valores con las niñas y niños.

Según Martín (2006), el cuento actúa como un agente motivador que genera un gran interés en los niños y niñas, permitiéndoles transformar lo imaginario en algo tangible, reconocer personajes, estimular su creatividad y dar libertad a su fantasía. Además, contribuye a reducir tensiones y a encontrar soluciones a conflictos de manera natural.

Junto a los géneros más tradicionales de literatura (narrativa, poesía o teatro) podemos encontrar otros modelos de literatura infantil utilizados por los profesores en el aula como rimas, adivinanzas, cuentos breves, retahílas, tebeos y cuentos musicales, actividades de dramatización, bailes y juegos de corro (González, 2015).

Así, Peña (2023) defiende que el cuento es uno de los recursos más motivadores en la etapa infantil, ya que no solo brinda a los niños y niñas modelos lingüísticos, sino que

también les ayuda a afrontar y resolver conflictos tanto en el aula como en su mundo emocional, un aspecto muy relevante en la sociedad actual.

Peña también resalta que las distintas actividades diseñadas en torno al cuento fomentan la participación activa de los niños y niñas, permitiéndoles ampliar su vocabulario y mejorar su ortografía. A través de la escucha, las preguntas, el interés, la anticipación de situaciones y la sugerencia de acciones, los pequeños desarrollan sus habilidades de manera integral, lo que contribuye a su evolución y refuerza su interés por el lenguaje escrito.

#### 4.1.3. *La fábula y la educación*

El cuento de los tres cerditos es una fábula tradicional con personajes que son animales reales, cuyas primeras ediciones datan del siglo XIX, que ayuda a la educación de los niños en valores como el esfuerzo, la solidaridad, la previsión, la cooperación, la constancia, la responsabilidad y la lealtad entre los hermanos.

En el siglo XX ya se empleaban los cuentos populares que conocemos hoy en día, pero si nos vamos más hacia atrás en el tiempo, muchos cuentos y canciones las narraban los juglares en la Edad Media (Alba, 2020). Los más antiguos e importantes creadores de cuentos que conocemos han sido los pueblos orientales; poco a poco se fueron extendiendo por todo el mundo, de boca en boca.

Entre los autores de cuentos tradicionales por excelencia destacan los hermanos Grimm, entre cuyos cuentos podemos reconocer *Hansel y Gretel*, *La cenicienta*, *La bella durmiente*, entre otros.

Si bien la idea inicial de los hermanos Grimm no era destinar sus cuentos para niños y niñas, ya que su interés radica en que estos cuentos que se habían transmitido de generación en generación no se perdieran y quedarán registrados en papel, a lo largo de generaciones posteriores los cuentos se han ido adaptando para que estos pudieran ser leídos por niños y niñas.

Otros autores clásicos que podemos destacar son Hans Christian Andersen, o Joseph Jacobs, autor entre otros de “Los tres cerditos”.

Joseph Jacobs nació en Sydney, Australia, en 1854 y murió en Nueva York en 1916. Fue autor del cuento original publicado el 19 de junio de 1890. Fue un crítico literario e historiador de la cultura judía, uno de los escritores más populares de cuentos judíos celtas y de la India. También adaptó numerosos cuentos de hadas ingleses para niños en el siglo XIX, como “Los tres osos”, “Jack el matagigantes” y “Tom pulgar”, entre otros. Se convirtió en un coleccionista notable y editor del folclore inglés. Publicó además sus colecciones de cuentos ingleses: “Cuentos de Hadas ingleses” en 1890 y “Más cuentos ingleses” en 1894.

En cuanto a la obra, el cuento original “Los tres cerditos” narra la historia de tres hermanos cerditos que vivían en el corazón del bosque. Estos hermanitos siempre eran perseguidos por un lobo que se los quería comer. Para conseguir escapar del lobo, los cerditos decidieron hacerse cada uno una casa y así esconderse en ella. El más pequeño la hizo de paja, rápidamente, así acababa antes y se podía ir a jugar. El hermano mediano construyó su casita de madera y también se dio prisa en acabar para poder irse a jugar con su hermano pequeño. Mientras tanto el cerdito más mayor decidió construir su casa de ladrillo, con tesón y paciencia, aunque esto le impidiera poder salir a jugar tan pronto. De repente apareció el lobo y persiguió al cerdito más pequeño. Éste se refugió en su casita de paja, pero el lobo sopló y la derruyó rápidamente. El hermano pequeño huyó a la casita de madera del cerdito mediano, la cual fue también derruida por los soplos del lobo. Y así los tres cerditos acabaron refugiados en la casa de ladrillo del hermano mayor. Como el lobo no la pudo derruir, intentó colarse por la chimenea, pero el hermano mayor puso una olla con agua hirviendo debajo y así el lobo se quemó. Éste huyó despavorido y ya nunca más persiguió a los tres hermanos.

Desde la aparición del cuento original de “Los tres cerditos”, podemos encontrar numerosas adaptaciones y versiones según la época, las características del momento o el interés del autor por transmitir diferentes ideas. Una de las versiones más populares del cuento es un corto de Disney de 1933, cuyo director fue Burt Gillet que ganó un Oscar. La música la compuso Carl Stalling y actualmente es muy utilizada en entornos educativos.

## **4.2. La ludificación**

La ludificación es una técnica que consiste en trabajar con niños y niñas por medio del juego. El objetivo de esta técnica radica en la mejora del rendimiento académico de los niños originando en ellos una motivación y un compromiso que la enseñanza tradicional no podría lograr (Perdomo y Rojas, 2019). Esta metodología proporciona a los niños de una forma positiva la adquisición de una serie de conocimientos y saberes cuya integración costaría más de otra manera, debido a su carácter lúdico. Como dice el experto en gamificación Pedraz (2019, p. 1), “gamificar (o como os apetezca llamarlo) sí. Pero ante todo jugar”.

El ideólogo de esta estrategia de aprendizaje no fue ningún pedagogo sino un programador informático británico llamado Nick Pelling el cual dijo que se podía desarrollar el aprendizaje de una serie de conocimientos y habilidades a través del juego (Pelling 2011).

### *4.2.1. Relación con las grandes teorías del aprendizaje*

La ludificación se relaciona con los principios de grandes teorías del aprendizaje, como la conductista, la cognitivista, la constructivista y la conectivista. Con referencia a la teoría conductista, vemos en la ludificación el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juegos para promover conductas deseadas (Li *et al.*, 2013). En este sentido, Pineda (2014, p. 22) propone que “el objetivo principal de la ludificación es el de poder motivar a las personas a tener comportamientos deseados o realizar acciones que generalmente no harían”.

Por otro lado, algunos autores, como Padilla (2012), han estudiado y analizado la importancia de lo lúdico en el desarrollo cognitivo infantil. En su trabajo, Padilla realiza una reflexión detallada sobre el papel del juego en el desarrollo cognitivo dentro de la pedagogía romántica de Fröebel y Montessori, así como en la pedagogía constructivista de Piaget.

Así mismo, a través del juego es posible seguir los principios didácticos de la teoría constructivista de Vygotsky (1978), como pueden ser el aprendizaje cooperativo, la enseñanza explícita o la activación de los conocimientos previos, entre otros.

#### *4.2.2. Beneficios de la ludificación.*

Aunque la gamificación se puede aplicar en numerosos campos como el empresarial, marketing o las redes sociales, entre otros, nosotros nos vamos a centrar en la gamificación educativa.

La introducción de la ludificación en la educación ha demostrado tener diversos beneficios para el aprendizaje. Según el artículo digital *¿Qué es la ludificación en la escuela?* (2023), “las clases ludificadas son mucho más dinámicas ya que consiguen captar la atención de los niños y al mismo tiempo potencian la retención de información”. Esto, por supuesto, requiere de profesionales cualificados conocedores de esta técnica innovadora.

Además, ésta es una estrategia para conseguir una mayor participación del alumnado en el proceso de aprendizaje. Al ser este más interactivo y personalizado (se tienen en cuenta las diferentes capacidades y características de los niños), hace que al mismo tiempo sea más atractivo y, por lo tanto, consigue involucrar más fácilmente a los estudiantes, incluso a aquellos con mayores problemas como puede ser la falta de atención o la motivación.

Un aspecto importante es que podemos utilizar este método en todas las etapas educativas y más allá de la educación formal. En este sentido, el experto en gamificación Zichermann (2012), en una charla presentada en TED Berlín en 2012, expresó su convicción de que la ludificación aplicada a los sistemas educativos tiene efectos muy positivos como pueden ser mejorar el rendimiento escolar, así como las habilidades de los alumnos. Según el experto los niños y jóvenes necesitan desafíos para sentirse bien. Pasarse horas sentados escuchando, leer y escribir no es suficientemente motivador para ellos.

Aunque son numerosas las ventajas, Perdomo (2019) destaca inconvenientes en la puesta en práctica de la ludificación. Así, los recursos materiales pueden suponer un elevado costo económico (existiendo, además, una necesidad de frecuente renovación de material y herramientas educativas) y una mayor inversión de tiempo que con los sistemas tradicionales. Por otro lado, existe la posibilidad de que los alumnos se encuentren demasiado abstraídos por el juego, o que se dejen llevar por una excesiva competitividad,

lo cual supondría una pérdida de productividad. También puede ocurrir que la motivación del juego sea pasajera y que cuando se pierda la novedad se pierda también el interés.

## **5. PUESTA EN PRÁCTICA EN EL AULA**

### **5.1. Contexto**

El lugar dónde se va a llevar a cabo la propuesta de intervención es el Colegio Concertado San Antonio de Padua. En la etapa de Educación Infantil, se ha implementado la *docencia compartida* como modelo pedagógico, ya que la co-docencia en el aula resulta una estrategia eficaz para atender la diversidad del alumnado. Este enfoque permite ajustarse a los distintos ritmos de desarrollo de los niños y niñas. Las dos docentes responsables, junto con el equipo de atención a la diversidad, trabajan de manera coordinada para ofrecer una enseñanza más individualizada, respetando el proceso de aprendizaje de cada estudiante. Gracias a esta labor conjunta, se fomenta la interacción y el trabajo en equipo, se ofrecen distintos niveles de profundización en los contenidos y se potencia el éxito académico de todo el alumnado.

Dentro de la rutina escolar, la asamblea es una actividad esencial que tiene lugar al inicio de la jornada. Durante este momento, a través de dinámicas de interiorización, se fortalece la autoestima, la confianza y la gestión emocional. Además, se estimulan las capacidades cognitivas, la atención y las habilidades sociales de los pequeños.

En el marco del programa de *bilingüismo*, los estudiantes de Educación Infantil reciben cinco horas semanales de inglés. La metodología utilizada se centra en la comunicación oral y en la adquisición del idioma de manera natural, promoviendo un aprendizaje dinámico y contextualizado.

El centro también fomenta la iniciación al *trabajo cooperativo*. A través del aprendizaje basado en proyectos, los niños desarrollan la capacidad de investigar y compartir información, tomar decisiones y reflexionar sobre diferentes temas, lo que exige una participación activa por su parte.

Asimismo, se imparten sesiones de *psicomotricidad y educación física*, para lo que el colegio dispone de un aula especializada donde se trabajan aspectos como el control postural y respiratorio, la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la organización espacio-temporal, además de la introducción a diversas disciplinas deportivas.

## 5.2. Temporalización

En este apartado abordaremos la organización del tiempo establecido para la enseñanza de diferentes materias teniendo en cuenta, las horas disponibles y las sesiones (Tabla 1).

**Tabla 1 - Horario escolar**

HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9 a 9:45	<b>Asamblea</b>	<b>Asamblea</b>	<b>Asamblea</b>	<b>Asamblea</b>	<b>Asamblea</b>
9:45 a 10:30		<b>ACT.</b>		<b>ACT.</b>	
10:30 a 11	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
11 a 11:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
11:30 a 11:45	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo
11:45 a 12:30					
12:30 a 13:15					
13:15 a 13:30	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo
13:30 a 14:30	Comedor	Comedor	Comedor	Comedor	Comedor
14:30 a 16	Siesta	Siesta	Siesta	Siesta	Siesta

Así pues, en cada aula hay 25 niños y niñas. Se trabajan ciencias naturales los martes; lengua, los jueves y viernes; matemáticas, los martes y jueves; y arte y psicomotricidad, los viernes.

## 5.3. Objetivos del Currículum

Los objetivos de etapa son aquellos que el alumnado debe alcanzar al finalizar la misma (Real Decreto 95/2022, p. 14564), como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje desarrolladas a través de todas las áreas, materias o ámbitos, seguidamente dejamos constancia de los elegidos para trabajar en la programación que nos atañe:

**A)** Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias.

**B)** Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

**E)** Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.

F) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

#### **5.4. Objetivos de desarrollo sostenible.**

En este apartado se detallan, a continuación, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que se trabajarán en el aula con la aplicación de las actividades propuestas.

En todas las actividades se promueve un ambiente inclusivo, libre de discriminación por razones de género, nacionalidad, religión o condición física. Se busca asegurar la participación equitativa de todos los alumnos, fomentando la diversidad y la igualdad de oportunidades. Para ello estarán presentes el ODS 5 - Igualdad de Género y el ODS 10 - Reducción de las Desigualdades.

Se integra la sostenibilidad en las actividades a través del reciclaje de materiales y la sensibilización sobre diversas culturas y la construcción de viviendas sostenibles. Esto busca generar conciencia ambiental y fomentar prácticas responsables que contribuyan al bienestar del entorno. En estas actividades trabajamos el ODS 11 - Ciudades y Comunidades Sostenibles y el ODS 13 - Acción por el Clima.

Las actividades están diseñadas para fortalecer valores como el diálogo, el respeto mutuo y la no violencia. Se promueve la comprensión y la cooperación entre los alumnos, desarrollando un ambiente de paz y justicia dentro del aula. Por todo esto, el ODS 16 - la Paz y Justicia, será eje integrador en todas las actividades.

#### **5.5. Competencias**

Las competencias que se van a trabajar en el proyecto están detalladas a continuación separadas entre competencias clave y competencias específicas.

##### *5.5.1. Competencias Clave*

Las competencias clave son “desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales” (Real Decreto 95/2022, p. 14563).

En Educación Infantil se promueven intercambios comunicativos respetuosos, con intencionalidad y contenidos progresivamente elaborados, que favorecen expresiones

complejas sobre necesidades, emociones y vivencias. La oralidad es clave como herramienta de comunicación, regulación y acercamiento a la cultura literaria mediante rimas, cuentos y adivinanzas, enriqueciendo el desarrollo sociocultural y lingüístico desde la diversidad. La Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), se trabajará en las actividades 1, 5, 6 y 9, debido a que son actividades relacionadas con la cultura literaria.

En esta etapa se fomenta el contacto con lenguas y culturas diferentes, promoviendo el respeto por la diversidad y el interés por ampliar el repertorio lingüístico, así como el diálogo y la convivencia democrática. Esta Competencia Plurilingüe (CP) se encuentra presente en la actividad 9, dado que es la única actividad en la que se lee un cuento en otro idioma, en este caso en inglés.

En esta etapa se promueven valores como respeto, equidad, inclusión y convivencia, ofreciendo modelos positivos y fomentando la resolución pacífica de conflictos. Se impulsa la identificación con la propia identidad y cultura, el compromiso con la sostenibilidad, el cuidado de los animales y la adopción de hábitos saludables. Además, se favorecen comportamientos respetuosos que prevengan cualquier tipo de discriminación. Esta Competencia Ciudadana (CC) se encuentra presente en las actividades 3, 4, 5, 6, 8 y 10.

En esta etapa se fomenta la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones mediante diversos lenguajes y formas artísticas, promoviendo la construcción de la identidad. También se impulsa la conciencia cultural y el sentido de pertenencia a la sociedad a través del acercamiento a manifestaciones culturales y artísticas. Esto hace referencia a la Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) y se encuentra presente en las actividades 4, 7 y 8.

En esta etapa se fomenta el reconocimiento, la expresión y el control de las emociones propias, así como la empatía hacia las de los demás. Además, los niños descubren un entorno social diferente al familiar, experimentando el aprendizaje en grupo, la cooperación y la resolución de conflictos mediante el diálogo. También desarrollan recursos personales y estrategias para desenvolverse con autonomía en un contexto integrador y de apoyo. En el currículum de educación infantil se hace referencia a lo anteriormente mencionado dentro de la Competencia Personal, Social y de Aprender a aprender (CPSAA), que se trabaja de manera transversal en todas las actividades.

### *5.5.2. Competencias específicas*

Las competencias específicas son “desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área” (Real Decreto 95/2022, p. 14563). En el presente trabajo académico las actividades planteadas desarrollan el área 3, Comunicación y Representación de la Realidad (CRR). Se pretende desarrollar en niños y niñas las capacidades que les permitan comunicarse a través de diferentes lenguajes y formas de expresión como medio para construir su identidad, representar la realidad y relacionarse con las demás personas.

Las competencias específicas del área se relacionan con la capacidad de comunicarse eficazmente con otras personas de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa. Por un lado, se aborda una perspectiva comunicativa y, por el otro, se persigue un enfoque interactivo en un contexto plurilingüe e intercultural. Las competencias específicas trabajadas en este trabajo académico son las siguientes:

**CRR2.** Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

**CRR3.** Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.

**CRR4.** Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características

**CRR5.** Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

### *5.5.3. Objetivos Didácticos*

A partir de los objetivos generales, y vinculados a las competencias claves y competencias específicas se plantean para este trabajo los siguientes objetivos didácticos (OD):

**OD1** Fomentar la capacidad de atención y comprensión de una historia narrada a través de medios digitales.

**OD2** Promover la capacidad de responder a preguntas simples en inglés y español, mejorando la expresión oral en ambos idiomas.

**OD3** Estimular la participación en una actividad grupal que promueve el diálogo y la reflexión compartida.

**OD4** Animar a los niños a usar marionetas para representar escenas del cuento o inventar nuevas historias, estimulando la imaginación y el juego simbólico.

**OD5** Fomentar el control del soplo mediante el uso de pompas de jabón, molinetes y bolitas de papel.

**OD6** Explorar diferentes estímulos sensoriales visuales y auditivos, diferenciando sus características

**OD7** Desarrollar psicomotricidad fina con actividades sensoriales.

**OD8** Potenciar el respeto en cuanto al turno de hablar, favoreciendo un adecuado funcionamiento en el aula

**OD9** Potenciar habilidades sociales al participar en actividades grupales.

**OD10** Estimular la imaginación y la expresión artística de los niños al interpretar personajes del cuento "Los tres cerditos" mediante el uso de caretas y sombreros.

## **5.6. Saberes básicos y bloques de contenido**

Los bloques de contenido (BC) son agrupaciones de contenidos de lo que se debería trabajar durante la etapa. Se señalan en ellos los contenidos que se consideran más adecuados para desarrollar las capacidades indicadas en los objetivos generales del área a través de los saberes básicos mediante conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia de aprendizaje (Tabla 2). En este apartado hemos detallado en la tabla siguiente los saberes básicos y bloques de contenido que se trabajan en las actividades que se han desarrollado para su uso en el aula ((Real Decreto 95/2022, p. 14593).

**Tabla 2 - Saberes básicos y bloques de contenido**

<b>A. Intención e interacción comunicativas.</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.</li><li>2. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li></ol>
<b>B. Las lenguas y sus hablantes.</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.</li></ol>
<b>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión, diálogo.</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.</li><li>2. Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.</li><li>3. Discriminación auditiva y conciencia fonológica.</li></ol>
<b>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Textos escritos en diferentes soportes.</li></ol>
<b>E. Aproximación a la educación literaria</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.</li><li>2. Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.</li></ol>
<b>F. El lenguaje y la expresión musicales</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.</li><li>2. La escucha musical como disfrute.</li></ol>
<b>H. El lenguaje y la expresión corporales</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.</li></ol>

En definitiva, la selección y organización de estos bloques de contenido y saberes básicos busca favorecer un aprendizaje integral que potencie el desarrollo de las capacidades indicadas en los objetivos generales del área. A través de estas propuestas, se promueve una enseñanza que valore la comunicación, la interacción social, la expresión en sus diversas formas y el respeto a la diversidad, proporcionando a los estudiantes herramientas fundamentales para su desarrollo personal y académico.

5.6.1. *Secuenciación de los bloques de contenidos y unidades programáticas a lo largo del curso*

Se entiende por secuenciación la acción de ordenar las unidades didácticas (UD) y las correspondientes sesiones educativas de aula (SEA) con el fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tabla 3).

En función del tiempo disponible nuestra secuencia didáctica queda distribuida del siguiente modo:

**Tabla 3 - Secuenciación de UD y BC**

<b>Evaluación</b>	<b>Nº SEA</b>	<b>Nombre UD</b>	<b>BC</b>
<b>2<sup>a</sup></b> 08/01/2025 al 30/03/2025	1	"Tres Cerditos, Un Lobo y Muchas Aventuras"	A B E
	2	"Un Viaje con Cerditos y Soplos de Viento"	D
	3	"La Casa Perfecta: Una Lección de los Tres Cerditos"	A B D
	4	"El Reto de las Casas: La Historia de los Tres Cerditos"	A D
	5	"Jugando y Aprendiendo con los Tres Cerditos"	A C D
	6	"Los Tres Cerditos y el Poder del Trabajo en Equipo"	A D H
	7	"La Magia de los Tres Cerditos"	A B E
	8	"Cerditos Ingeniosos y un Lobo Travieso"	A
	9	"Descubriendo Lecciones con los Tres Cerditos"	A E
	10	"La Gran Lección de los Tres Cerditos"	A D

## **5.7. Evaluación**

La evaluación nos permite ver los progresos diarios que tienen los alumnos. Para este trabajo se plantea una evaluación que analiza los cambios y logros de manera continua y permite detectar necesidades tanto por parte del alumno como del docente.

Se pretende que proporcione elementos de información sobre el modo en que se lleva a cabo la práctica docente además de posibilitar una reflexión sobre la misma y diagnosticar el grado de aprendizaje de los alumnos.

La evaluación en el ciclo de Educación Infantil, será de manera global, continua y formativa (Real Decreto 95/2022, p. 14566), a través de una observación directa y sistemática en el proceso educativo para la recogida relevante de información de los logros y objetivos generales. A su vez, nos proporcionará resultados para poder adaptarlos de forma eficaz tanto individual como colectivamente.

Asimismo, tendremos en cuenta que la evaluación consta de tres momentos esenciales: la evaluación inicial con carácter diagnóstico, la evaluación formativa y la evaluación final con carácter sumativo, adaptando cada contenido al alumno, de igual forma transmitiremos la información a las familias para conseguir un feedback constante.

### *5.7.1. Criterios de evaluación*

Los criterios de evaluación (CEv) sirven como referencia para determinar los niveles de desempeño que se esperan del alumnado en las distintas actividades y situaciones de aprendizaje. Estos criterios están vinculados a las competencias específicas de cada área de conocimiento y permiten valorar el progreso de los estudiantes en un momento determinado de su proceso educativo.

Dado que en nuestra programación de aula hemos hecho referencia al área de Comunicación y Representación de la Realidad, hemos elegido los siguientes criterios de evaluación asociados a la misma (Real Decreto 95/2022, p. 14592):

## **Competencia específica 2**

### **2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás**

**2.2** Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

### **Competencia específica 3**

**3.2** Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

**3.3** Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.

**3.6** Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.

**3.7** Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

### **Competencia específica 4**

**4.1** Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.

### **Competencia específica 5**

**5.1** Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.

**5.2** Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.

**5.3** Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario

#### *5.7.2. Instrumentos de evaluación*

Los instrumentos de evaluación son el medio por el cual el docente podrá registrar y obtener la información necesaria para verificar los logros o dificultades de los alumnos

así como de sí mismo y su labor docente. Para evaluar las actividades propuestas, se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

- \* Rúbrica
- \* Diario de clase, en el que de manera sistemática se van registrando aspectos significativos del alumno.
- \* Anecdotario, en el que se determinan conductas, comportamientos y/o acontecimientos que son más significativos de alumnos y del grupo.

### **5.8. Materiales didácticos**

Los materiales didácticos pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, facilitar la enseñanza del profesorado y el aprendizaje del alumnado. Todo material didáctico debe cumplir con unas características y condiciones: Seguros, resistentes, de fácil manejo para los alumnos, atractivos, polivalentes y no muy estructurados.

En las Tablas 4 a 13 es posible ver, de manera enumerada, los materiales escogidos para la realización de las Sesiones Educativas de Aula (SEA) a las que hacemos alusión.

**Tabla 4 - Materiales SEA 1**

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"Tres Cerditos, Un Lobo y Muchas Aventuras"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

**Tabla 5 - Materiales SEA 2**

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"Un Viaje con Cerditos y Soplos de Viento"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

**Tabla 6 - Materiales SEA 3**

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"La Casa Perfecta: Una Lección de los Tres Cerditos"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

**Tabla 7 - Materiales SEA 4**

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"El Reto de las Casas: La Historia de los Tres Cerditos"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

**Tabla 8 - Materiales SEA 5**

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"Jugando y Aprendiendo con los Tres Cerditos"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

**Tabla 9 - Materiales SEA 6**

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"Los Tres Cerditos y el Poder del Trabajo en Equipo"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

Tabla 10 - Materiales SEA 7

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"La Magia de los Tres Cerditos"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

Tabla 11 - Materiales SEA 8

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"Cerditos Ingeniosos y un Lobo Travieso"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

Tabla 12 - Materiales SEA 9

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"Descubriendo Lecciones con los Tres Cerditos"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

Tabla 13 - Materiales SEA 10

NOMBRE DE LA SEA	MATERIALES		
<b>"La Gran Lección de los Tres Cerditos"</b>	Material impreso	Fichas impresas	
		Libros	•
		Periódicos/Revistas	•
		Cartel/Mural	•
		Fotografías	•
		Obras artísticas pintadas	•
	Electrónico/Digital	Material audiovisual	•
		Pizarra digital interactiva	•
	Físico - Mecánico	Utensilios de escritura y pintura	•
		Materiales plásticos	•
		Material textil	•
		Materiales de la naturaleza	•
		Material deportivo	•

Los materiales didácticos seleccionados para las Sesiones Educativas de Aula (SEA) han sido elegidos con el propósito de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, asegurando que sean seguros, accesibles y atractivos para el alumnado. Su variedad permite abordar los contenidos desde diferentes enfoques, favoreciendo la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y sociales. De este modo, se pretende conseguir una experiencia educativa dinámica, motivadora e inclusiva, que potencie el aprendizaje significativo y el interés por el conocimiento.

## **5.9. SEAs**

A continuación, se presentan las actividades educativas diseñadas para su implementación en el aula, que detallan sus características y componentes principales. Cada actividad ha sido planificada con el objetivo de fomentar el aprendizaje significativo, la participación activa del alumnado y el desarrollo de habilidades clave. Además, se han seleccionado estrategias didácticas variadas para atender la diversidad del grupo y garantizar una experiencia enriquecedora y motivadora para los estudiantes.

- ***SEA 1. Tres Cerditos, Un Lobo y Muchas Aventuras***

### ***Desarrollo***

Los alumnos se sentarán en colchonetas, sillas o cualquier otro mobiliario disponible en el aula. En este caso, se utilizará el graderío de madera para que los niños se acomoden.

Para llevar a cabo la actividad de manera organizada, se seguirán los siguientes pasos:

1. *Proyección del cuento*: Se visualizará en la pantalla digital un cuento animado con una duración de 8 minutos.
2. *Preguntas guía*: Al finalizar la proyección, el/la docente formulará preguntas básicas para fomentar la comprensión y la reflexión, como:
  - *What animals appear?*
  - *Have you ever seen little pigs?*
  - *¿Conoces alguna granja con animales?*
  - *What farm animals do you know?*
3. *Creación de marionetas*: Cada niño recibirá un dibujo troquelado de uno de los personajes del cuento. Luego, lo pintarán y, tras recortarlo, los docentes pegarán un palito para convertirlo en una marioneta.


### ***Variantes***

- Los alumnos podrán sentarse en colchonetas, cojines o bancos de madera (aprovechando el graderío disponible).
- Antes de la proyección, se distribuirán fichas con preguntas clave para que los niños estén atentos a la historia.

- Se proyectará una versión interactiva del cuento.
- *Dinámica grupal de preguntas:* Tras la visualización, se llevará a cabo una discusión grupal con preguntas que aborden aspectos emocionales y creativos, por ejemplo:
  - ¿Qué personaje te gustó más? ¿Por qué?
  - ¿Cómo crees que se sintieron los cerditos cuando llegó el lobo?
  - Si pudieras cambiar el final del cuento, ¿qué harías?
- *Expresión artística:* Para finalizar, se podrá realizar una representación teatral u otra actividad artística inspirada en el cuento.

Los aspectos didácticos de la SEA 1 están recogidos en la tabla 14.

**Tabla 14 - SEA 1**

<b>SEA 1. Tres Cerditos, Un Lobo y Muchas Aventuras</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1º A</b>
<b>OD</b> OD1, OD3, OD6, OD8		<b>CE</b> 2, 4	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> 30 minutos		<b>SB</b> A, C	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 4</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.1		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> <b>3.7 / 4.1</b>

- **SEA 2. Un Viaje con Cerditos y Soplos de Viento**

### **Desarrollo**

Para la preparación del aula, se distribuirán los distintos materiales en diferentes rincones. Además, se preparará un sencillo circuito y se formarán pequeñas bolitas de papel.

La actividad se desarrollará a través de diversas dinámicas centradas en el soplo y el aire:


- *Pompas de jabón:* El/la docente hará pompas con un pompero, y los niños intentarán explotarlas soplando.
- *Molinete en movimiento:* Los niños soplarán sobre las aspas de un molinete para hacerlo girar.
- *Carrera de soplidos:* Siguiendo un pequeño circuito, los niños impulsarán bolitas de papel soplando hasta llegar a la meta.
- *Burbujas en el agua:* Se llenarán vasos con un poco de agua, y los niños usarán pajitas para soplar y formar burbujas.
- *Exploración de sonidos:* Se experimentará con distintos ruidos y sonidos utilizando silbatos, matasuegras y otros objetos sonoros.

### *Variantes*

- Se dividirá el aula en estaciones o rincones, cada uno dedicado a una actividad específica.
- Para ambientar, se decorarán los rincones con elementos relacionados con el aire y las burbujas (dibujos de nubes, pompas, molinetes, etc.).
- Además de bolitas de papel, se incorporarán otros materiales como plumas, globos pequeños y bolitas de algodón para ofrecer más variedad en las experiencias de soplo.

Los aspectos didácticos de la SEA 2 están recogidos en la tabla 15.

**Tabla 15 - SEA 2**

<b>SEA 2. Un Viaje con Cerditos y Soplos de Viento</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1º A</b>
<b>OD</b> OD1, OD5, OD6, OD7, OD9		<b>CE</b> 3, 5	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> 30 min		<b>SB</b> D	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 5</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.2		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> 3.6 / 3.7

- **SEA 3. La Casa Perfecta: Una Lección de los Tres Cerditos**

**Desarrollo**

La preparación del aula no requiere ajustes especiales. Los niños se sentarán en colchonetas, sillas o el mobiliario disponible, ubicados frente a la pantalla.

El desarrollo de la actividad se organiza en los siguientes pasos:


1. *Introducción al tema:* El/la docente explica la importancia de la vivienda para las personas y menciona los diferentes tipos de viviendas en el mundo.
2. *Proyección de material audiovisual:* Se presenta un breve video (máximo 5 minutos) sobre el tema.
3. *Exploración y discusión:* Se muestran fotografías o láminas de distintas viviendas. A partir de ellas, los niños participan en una conversación sobre la importancia de la vivienda, los tipos de casas y los materiales con los que pueden construirse.

**Variantes**

- Se formarán pequeños grupos y cada uno recibirá bloques de construcción, piezas de cartón o materiales reciclados. Su objetivo será construir una casa inspirada en alguna de las viviendas observadas.
- Durante la construcción, se fomentará la reflexión con preguntas como:
  - *¿Por qué es importante tener una casa segura?*
  - *¿Qué materiales creen que son más resistentes?*
  - *Si vivieran en un lugar muy frío o muy caluroso, ¿cómo diseñarían su casa?*

Los aspectos didácticos de la SEA 3 están recogidos en la tabla 16.

Tabla 16 - SEA 3

<b>SEA 3. La Casa Perfecta: Una Lección de los Tres Cerditos</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1° A</b>
<b>OD</b> <b>OD1 OD3 OD8</b>		<b>CE</b> <b>3</b>	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> <b>20 min</b>		<b>SB</b> <b>D</b>	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 6</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.3		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> <b>3.6 / 3.7</b>

• **SEA 4. El Reto de las Casas: La Historia de los Tres Cerditos**

**Desarrollo**

Para la disposición del aula, cada niño ocupará su lugar y recibirá un folio con la silueta de una casa dibujada. En cada mesa estarán disponibles los materiales que hayan traído previamente los alumnos.

En la sesión anterior, se propuso a los niños que, con la ayuda de sus familias, trajeran distintos materiales como paja, trocitos de madera, cartón, pasta, entre otros, para la construcción de una vivienda. Durante esta sesión, los niños trabajarán en la creación de diferentes tipos de casas, pegando los materiales sobre la silueta con la ayuda del profesor.

Además, tendrán la opción de modelar con arcilla artificial o plastilina para simular ladrillos y otros elementos estructurales.

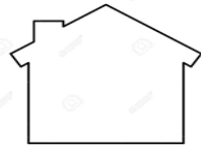
**Variantes**

- El aula se dividirá en estaciones o rincones temáticos que representen distintos tipos de viviendas, como:
  - *Casas de campo*
  - *Cabañas de madera*
  - *Hogares modernos*

- Casas de climas extremos (iglús, chozas)
- En cada estación, se dispondrán materiales específicos relacionados con el tipo de casa (por ejemplo, trozos de madera en la estación de cabañas, algodón en la de iglús), junto con los materiales traídos por los niños.
- Cada alumno recibirá una hoja con la silueta de una casa, pero esta vez podrá decorarla libremente, sin limitarse a un solo estilo. Se les animará a reflexionar sobre aspectos como:
  - ¿Qué tipo de casa quieren construir?
  - ¿Cómo hacerla fuerte, cálida o resistente al agua?
- Se fomentará la creatividad agregando detalles como ventanas, puertas o jardines mediante dibujos, colores o materiales adicionales.
- El/la docente recorrerá el aula, ofreciendo ideas y ayudando a los niños con el uso de pegamento u otros materiales más complejos.

Los aspectos didácticos de la SEA 4 están recogidos en la tabla 17.

**Tabla 17 - SEA 4**

<b>SEA 4. El Reto de las Casas: La Historia de los Tres Cerditos</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1º A</b>
<b>OD</b> <b>OD1, OD3, OD7, OD8</b>		<b>CE</b> <b>2, 3</b>	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> <b>30 minutos</b>		<b>SB</b> <b>D</b>	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 7</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.4		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> <b>3.6 / 3.7</b>

- **SEA 5. Jugando y Aprendiendo con los Tres Cerditos**

**Desarrollo**

Para esta actividad, cada niño se sentará en su mesa.

1. *Introducción:* Se inicia la sesión explicando a los niños qué se va a realizar.

2. *Lectura y reflexión:* Se leen las partes del cuento en las que se describen los tres cerditos y el lobo, destacando sus diferencias. El/la docente fomentará la participación con preguntas como:
  - *¿Cómo son los cerditos?*
  - *¿Qué relación hay entre ellos?*
  - *¿Cómo describirían al lobo?*
3. *Actividad creativa:* Se invita a los niños a crear su propia imagen usando diferentes formas, colores y partes del cuerpo que reflejen cómo se ven a sí mismos. Con la ayuda del profesor, pegarán estos elementos sobre un folio con la silueta de una persona.
4. *Tarea para casa:* Al final de la sesión, el/la docente pedirá a los niños que traigan una foto de su familia para la próxima clase. También se llevarán a casa la figura humana que han realizado para comentarla con sus familias y reflexionar sobre "*¿Cómo me veo?*".

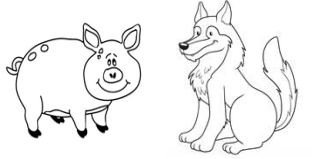
### ***Variantes***

En lugar de centrarse únicamente en su propia imagen, los niños podrán imaginarse como un personaje dentro del mundo del cuento.

- Cada niño recibirá una hoja con la silueta de un animal (cerdito, lobo u otro que elijan).
- Utilizando distintos materiales (trozos de tela, goma eva, colores, papel de colores), diseñarán su personaje con rasgos únicos (ropa, colores, expresiones, etc.).
- En pequeños grupos, compartirán sus creaciones y describirán a su personaje respondiendo preguntas como:
  - *¿Cómo es tu personaje?*
  - *¿Qué le gusta hacer?*
  - *¿Qué papel jugaría en el cuento de los tres cerditos?*

Los aspectos didácticos de la SEA 5 están recogidos en la tabla 18.

Tabla 18 - SEA 5

<b>SEA 5. Jugando y Aprendiendo con los Tres Cerditos</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1° A</b>
<b>OD</b> <b>OD1, OD3, OD7, OD8</b>		<b>CE</b> <b>2, 5</b>	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> <b>30 minutos</b>		<b>SB</b> <b>A, B, E</b>	
<b>MATERIALES</b> <b>DIDÁCTICOS / Tabla 8</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.5		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> <b>2.2</b>

• **SEA 6. Los Tres Cerditos y el Poder del Trabajo en Equipo**

**Desarrollo**

Para la preparación del aula, solo se necesitará una silla colocada frente a la asamblea.

1. *Introducción:* El/la docente hará un breve resumen de la sesión anterior y explicará la actividad del día.
2. *Presentación familiar:* Se invitará a los niños a sacar la fotografía que han traído de casa. Uno por uno, se sentarán en la silla frente a la asamblea y compartirán con sus compañeros quiénes son los miembros de su familia y cómo son.
3. *Reconocimiento grupal:* Después de cada presentación, los compañeros podrán aplaudir para fomentar un ambiente de respeto y escucha activa.

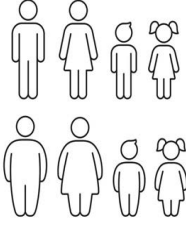
**Variantes**

- Se podrá realizar un mural grupal titulado "*La gran familia de nuestra clase*".
- Cada niño pegará una copia de su fotografía (si la tiene) o un dibujo representando a su familia.
- Si algún niño no tiene una imagen, podrá hacer un dibujo rápido en una hoja para añadir al mural.

- Para decorar el mural, los niños podrán colaborar creando adornos como casas, corazones o flores.

Los aspectos didácticos de la SEA 6 están recogidos en la tabla 19.

**Tabla 19 - SEA 6**

<b>SEA 6. Los Tres Cerditos y el Poder del Trabajo en Equipo</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1º A</b>
<b>OD</b> OD1, OD3, OD7, OD8		<b>CE</b> 2, 5	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> 30 min		<b>SB</b> <b>D</b>	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 9</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.6		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> 2.2

- **SEA 7. La Magia de los Tres Cerditos**

**Desarrollo**

Para esta actividad, cada niño se sentará en su lugar.

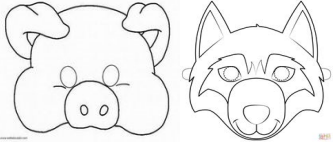
1. *Introducción:* El/la docente explicará la dinámica de la sesión y lo que se va a realizar.
2. *Creación de máscaras:*
  - Se entregará a cada niño una silueta de máscara de cerdito y otra de lobo.
  - Con pinturas de cera y gomets, decorarán sus máscaras de manera creativa.
  - Una vez terminadas, el/la docente colocará una goma elástica en cada máscara, escribirá el nombre del niño en la parte posterior y las guardará para la próxima sesión.
3. *Preparación para la próxima sesión:* Se explicará que en la siguiente clase realizarán un baile con las caretas y cada niño deberá traer un sombrero o gorra como parte del disfraz.

### ***Variantes***

- *Reflexión sobre los personajes:* Antes de comenzar, el/la docente contará una breve parte del cuento, destacando las personalidades de los cerditos y el lobo. Se fomentará la participación con preguntas como:
  - *¿Cómo crees que se siente el cerdito trabajador?*
  - *¿Qué harías si fueras el lobo?*
  - *¿Por qué el lobo no puede destruir la casa de ladrillo?*
  
- *Máscaras personalizadas:*
  - Se animará a los niños a agregar detalles creativos:
    - *Cerdito:* Colores brillantes, orejas grandes, narices rosadas, mejillas decoradas, etc.
    - *Lobo:* Tonos oscuros, colmillos, orejas puntiagudas, etc.
  - Se proporcionarán materiales adicionales como brillantina, telas suaves o trozos de cartulina para dar textura.
  - El/la docente guiará la decoración con preguntas como:
    - *¿Qué colores crees que tiene el lobo?*
    - *¿Cómo te imaginas a tu cerdito? ¿Qué ropa lleva?*
  
- *Preparación para el baile:*
  - Se recordará a los niños que deben traer un sombrero o gorra (puede ser cualquiera que tengan en casa, como un sombrero de fiesta o uno de animalitos).
  - El/la docente guardará las máscaras y explicará que en la próxima sesión tendrán la oportunidad de mostrarlas y bailar juntos.

Los aspectos didácticos de la SEA 7 están recogidos en la tabla 20.

Tabla 20 - SEA 7

<b>SEA 7. La Magia de los Tres Cerditos</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1º A</b>
<b>OD</b> OD1 OD3 OD7 OD8		<b>CE</b> <b>5</b>	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> 20 min		<b>SB</b> <b>D</b>	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 10</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.7		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> <b>2.2, 3.6, 3.7</b>

• **SEA 8. Cerditos Ingeniosos y un Lobo Travieso**

**Desarrollo**

Para esta actividad, los niños se sentarán en un círculo para que todos puedan ver y seguir las instrucciones.

1. *Introducción:*

- El/la docente explicará que aprenderán una coreografía basada en el cuento *Los tres cerditos*.
- Se les permitirá elegir si quieren ser un cerdito o el lobo feroz.
- Se recordará a los niños que deben traer y usar sus máscaras y sombreros.

2. *Elección de la música:*

- Se han seleccionado una o dos canciones relacionadas con el cuento, por ejemplo:
  - *¿Quién teme al lobo feroz?* (ritmo animado).
  - *Los tres cerditos* (ritmo más suave).

3. *Aprendizaje de la coreografía:*

- La sesión se realizará en el gimnasio o sala de motricidad.
- Se enseñarán movimientos sencillos que involucren manos, brazos, piernas, cabeza y tronco.
- Se animará a los niños a imitar gestos característicos de su personaje:

- *Cerdito 1*: Mueve las orejas (con las manos) y da pequeños saltos.
- *Cerdito 2*: Gira de lado a lado y mueve la cola.
- *Lobo*: Imita el soplido del lobo y mueve los brazos hacia adelante como si estuviera soplando.

4. *Práctica y ejecución*:


- Los niños ensayarán los pasos junto con el/la docente.
- Se motivará a cada uno a incorporar gestos o movimientos creativos según su personaje.

**Variantes**

- Se puede dividir la coreografía en partes, asignando a cada grupo un momento especial dentro de la canción.
- Se anima a los niños a expresar emociones a través del baile, por ejemplo:
  - *Cerditos felices* cuando construyen sus casas.
  - *Lobo astuto* al intentar derribar las casas.
- Si hay suficiente tiempo, se puede realizar una mini representación con la coreografía como parte de la historia.

Los aspectos didácticos de la SEA 8 están recogidos en la tabla 21.

**Tabla 21 - SEA 8**

<b>SEA 8. Cerditos Ingeniosos y un Lobo Travieso</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1º A</b>
<b>OD</b> OD1 OD3 OD7 OD8		<b>CE</b> 5	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> 30 min		<b>SB</b> F, H	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 11</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.8		
<b>Fuentes bibliográficas</b> Ideas propias			<b>CEv</b> 3.2, 3.6

- **SEA 9. Descubriendo Lecciones con los Tres Cerditos**

**Desarrollo**

Para la preparación del aula, los niños se sentarán en el suelo en semicírculo con el profesor enfrente de ellos.

*1. Introducción:*

- El profesor explica que se leerá el cuento *The Three Little Pigs* en inglés y que deberán participar activamente.
- Se utilizará una versión abreviada y adaptada para facilitar la comprensión.

*2. Asociación de palabras con colores:*

- Se introducen palabras clave y se asocian con colores para reforzar la memoria visual:
  - *Piggy (cerdito) - Pink (rosa)*
  - *Wolf (lobo) - Black (negro)*
  - *House (casa) - Yellow (amarillo)*
- El profesor muestra tarjetas con estos colores y sus nombres en inglés.

*3. Lectura interactiva del cuento:*

- Se realiza la lectura de forma dinámica, con pausas para interactuar con los niños.
- Se hacen preguntas para reforzar la comprensión:
  - *"What color is the piggy?"*
  - *"Can you see the wolf? What color is it?"*
  - *"What color is the house?"*
- Los niños responden señalando los colores o repitiendo las palabras en inglés.

*4. Juego de colores y palabras:*

- Después de la lectura, se realiza una actividad en la que los niños deben asociar palabras con colores:
  - *"Find the color of the wolf"* → Los niños buscan y señalan la tarjeta negra.

- *"Where is the house? What color is it?"* → Señalan la tarjeta amarilla.

5. *Actividad creativa:*

- Los niños dibujan o colorean una imagen del cuento (cerdito, lobo, casa) y escriben los nombres en inglés debajo.
- También pueden construir frases sencillas como:
  - *"The piggy is pink."*
  - *"The wolf is black."*
  - *"The house is yellow."*

6. *Cierre de la actividad:*


- Se repasan las palabras aprendidas y los niños comentan qué parte del cuento les gustó más.

***Variantes***

- *Lectura aún más interactiva:*
  - Antes de comenzar, el profesor muestra tarjetas con colores y palabras clave para que los niños las identifiquen antes de escuchar la historia.
  - Durante la lectura, los niños deben levantarse y señalar el color correcto cuando escuchen una palabra clave.
- *Juego de asociación avanzado:*
  - Se colocan tarjetas con palabras en inglés y tarjetas de colores mezcladas en el suelo.
  - Los niños deben emparejar correctamente cada palabra con su color correspondiente.
- *Expresión oral en inglés:*
  - En lugar de solo dibujar, los niños pueden crear pequeñas oraciones sobre los personajes y decirlas en voz alta.
  - Por ejemplo, pueden describir qué le pasó a cada cerdito en el cuento usando las palabras aprendidas.

Los aspectos didácticos de la SEA 9 se recogen en la tabla 22.

Tabla 22 - SEA 9

<b>SEA 9. Descubriendo Lecciones con los Tres Cerditos</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1° A</b>
<b>OD</b> <b>OD1, OD5</b>		<b>CE</b> <b>2</b>	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN</b> <b>25 min</b>		<b>SB</b> <b>A - C</b>	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 12</b>	<b>IE</b> Rúbrica anexo Tabla A.9		
<b>Fuentes bibliográficas</b> ideas propias			<b>CEv</b> <b>2.1</b>

• **SEA 10. Descubriendo Lecciones con los Tres Cerditos**

**Desarrollo**

- Para preparar la actividad se colocarán varias pistas en lugares estratégicos del área delimitada, como detrás de un árbol, debajo de un banco, etc.
- El profesor explica detalladamente en qué consiste el juego: una búsqueda del tesoro que incluye varias pruebas sencillas.
- Los niños no deben salir del área delimitada por cuerdas.
- El profesor dará instrucciones y pistas. Por ejemplo, colocará un cerdito de juguete detrás de un árbol y dirá que la primera pista está cerca de algo rosa (relacionado con el cerdito).
- Las siguientes pistas pueden ser objetos como un lobo de peluche debajo de un banco y así sucesivamente, hasta llegar al tesoro.
- El tesoro será una pequeña casita de los tres cerditos, en cuyo interior estarán los globos. Cada niño recibirá un globo para practicar soplar.
- El profesor finalizará la actividad diciendo: “*Y colorín colorado...*” y los niños responderán: “*Este cuento se ha acabado.*”

- Los niños regresarán al aula formando un trenecito.

### ***Variantes***

#### *Introducción de la Búsqueda del Tesoro:*

- El profesor reúne a los niños y les dice que están a punto de embarcarse en una gran búsqueda para encontrar el tesoro. Para ello, deberán superar varias pruebas relacionadas con los tres cerditos y el lobo.
- Se les recuerda la importancia de trabajar en equipo, escuchar las pistas y no salirse del área delimitada.

#### *Búsqueda de Pistas:*

- El profesor da las pistas verbalmente. Por ejemplo, *“La primera pista está cerca de algo rosa, como el cerdito, y se encuentra junto a un árbol.”* Los niños deben buscar el objeto (un cerdito de juguete o una imagen de cerdito) para obtener la siguiente pista. A continuación, deben realizar una pequeña prueba.
- Algunas ideas para las pruebas:
  - **Prueba 1:** Cerca del árbol, los niños encontrarán un cerdito de juguete. El niño que lo encuentre deberá decir una palabra en inglés relacionada con el cerdito (como *“Pig”*) o hacer un pequeño baile imitando al cerdito.
  - **Prueba 2:** Bajo un banco, encontrarán un lobo de peluche. El grupo debe crear un "grito de lobo" (sin hacer demasiado ruido) para ganar la siguiente pista.
  - **Prueba 3:** En una zona del área, hay una casita de paja (puede ser material como paja o heno). Los niños deben ayudar a completar la casa con paja o cartón para conseguir la siguiente pista.
  - **Prueba 4:** En la última estación, pueden encontrar una "casa de ladrillo" (hecha de bloques de juguete, cartón o madera). Los niños deben organizar las piezas de construcción para formar una casa fuerte, similar a la de los cerditos que trabajaron duro para protegerse del lobo.
- La última pista llevará al tesoro: una pequeña casita donde estarán los globos de colores. Cada niño recibirá un globo para practicar soplar y mejorar su respiración.

*El Tesoro y la Recompensa:*


- El tesoro es una pequeña casita con globos de colores (uno para cada niño). Los niños usarán los globos para practicar soplar y mejorar la capacidad pulmonar. El profesor puede aprovechar la oportunidad para explicar la importancia de esta actividad para la respiración de forma divertida y educativa.

*Cierre de la Actividad:*

- Una vez que los niños encuentren el tesoro, el profesor organiza un círculo y dice: “Y colorín colorado...” Los niños responden: “Este cuento se ha acabado.”
- Los niños regresan al aula en forma de trenecito, mientras cantan una canción sobre los tres cerditos o imitan los movimientos de los cerditos y el lobo, reforzando la temática del cuento.

Los aspectos didácticos de la SEA 10 se recogen en la tabla 23.

**Tabla 23 - SEA 10**

<b>SEA 10. La Gran Lección de los Tres Cerditos</b>		<b>ÁREA 3 CRR</b>	<b>CLASE 1º A</b>
<b>OD OD3, OD9</b>		<b>CE 2, 3</b>	<b>GRÁFICO</b> 
<b>DURACIÓN 30 min</b>		<b>SB D</b>	
<b>MATERIALES DIDÁCTICOS / Tabla 13</b>	<b>IE Rúbrica anexo Tabla A.10</b>		
<b>Fuentes bibliográficas Ideas propias</b>			<b>CEv 3.2 3.6</b>

En resumen, las actividades expuestas buscan proporcionar un entorno de aprendizaje dinámico e inclusivo, en el que los alumnos puedan desarrollar competencias de manera lúdica y participativa. La combinación de distintos recursos y metodologías permite adaptar las propuestas a las necesidades del alumnado, promoviendo su autonomía, creatividad y trabajo colaborativo. Así, se pretende favorecer una enseñanza efectiva que estimule el interés y la construcción de conocimientos significativos.

## **6. CONCLUSIONES**

Una vez elaborado este Trabajo de Fin de Grado, se puede concluir que la ludificación, concretamente a través de la literatura infantil, se puede proponer como una herramienta que permite mejorar el aprendizaje, el desarrollo personal y social de los alumnos y alumnas de educación infantil. A través del juego, en este caso a través de un cuento concreto como es “Los tres cerditos”, se proponen actividades a través de las cuales se espera que los niños tengan una mejor disposición, aprendan a estar concentrados y a participar cuando se les requiera.

La ludificación en el aula es relativamente reciente si la comparamos con la educación tradicional que no contempla el juego como parte del aprendizaje en los centros educativos. Se ha demostrado que la ludificación no consiste en jugar por jugar para tener a los niños entretenidos. Esta técnica va mucho más allá y el logro de los objetivos propuestos en este trabajo así lo corrobora.

Por ejemplo, por un lado, se ha conseguido un acercamiento al concepto de ludificación y al uso de técnicas y elementos de los juegos, concretamente a través del cuento, en el ámbito académico.

Por otro lado, se ha comprobado que es posible y tangible trabajar con los alumnos las distintas competencias (matemáticas básicas, desarrollo del lenguaje, desarrollo social y emocional, conocimientos científicos...)

Además, se demuestra que las competencias se pueden relacionar con actividades de ludificación, aportando recursos para que la motivación a través del juego sea un motor que permita que los niños se desarrollen y progresen en sus capacidades, superando sus limitaciones.

Finalmente, a través de este proyecto se han propuesto actividades que pretenden familiarizar a los más pequeños, mediante el juego, con diferentes tareas y materiales de la vida cotidiana, tanto en el aula como en el ámbito familiar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Actividades de motivación en Educación Infantil. (2020). *La Revista en Internet*. UNIR. Recuperado de <https://www.unir.net/revista/educacion/actividades-motivacion-educacion-infantil/>
- Alba, C. (2020), Narrar en mercados medievales: cuando no queda otra que ser juglar, *Boletín AEDA*, nº 81. Recuperado de <https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/boletines-y-noticias/boletines/1654-boletin-n-81-al-aire-libre-narrar-historias-bajo-el-cielo>
- Alternativas al modelo clásico de enseñanza: así serán las tendencias de Edtech (2023). Alfabetización Digital. Recuperado de <https://alfabetizaciondigital.redem.org/alternativas-al-modelo-clasico-de-ensenanza-asi-seran-las-tendencias-de-edtech/>
- Alonso-Sainz, E. (2022). Las TIC en la etapa de educación infantil: una mirada crítica de su uso y reflexiones para las buenas prácticas como alternativa educativa. *Vivat Academia*. Revista de Comunicación, 155, 241-263. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8307787>
- Arizón Fidalgo, D. (2022). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la gamificación. Propuesta de intervención en el patio de recreo. Trabajo final de grado, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Recuperado de <https://deposita.unizar.es/TAZ/FCHE/2022/70787/TAZ-TFG-2022-3738.pdf>
- Arceredillo Alonso, D. (2021). “El método científico en la Educación Infantil y Primaria”. En Serie “Educación en la era digital”, Universidad Isabel I. Burgos, España. Recuperado de <https://www.ui1.es/blog-ui1/el-metodo-cientifico-en-la-educacion-infantil-y-primaria>
- Bernardo Carrasco, J. y Javaloyes, J.J. (2016), *Motivar para Educar. Ideas para docentes y familias*. Narcea Ediciones ..
- Bettelheim, B. (2012). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Editorial Booket

- Brea Mayoral, Rocío (2023) “Cuentos con enfoque Montessori para niños de 0 a 3 años”. Web “Tu guía Montessori”. Recuperado de <https://www.tuguiamontessori.com/cuentos-montessori-0-a-3-anos/>
- Cabero Almenara, J. (2007) “Las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información,” en *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*, McGraw-Hill Interamericana de España.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagómez, M.S. (2009) “La motivación y el aprendizaje,” ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 4, núm. 2, pp. 20-32. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Colegio San Antonio de Padua. [colegio@ccsanantoniodepadua.com](mailto:colegio@ccsanantoniodepadua.com), <https://ccsanantoniodepadua.com/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011) “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). “El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo.” En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Dulay, H. y Burt., M. (1977). Remarks on creativity in language acquisition. En M. Burt, H. Duleay y M. Finnochiaro (eds.), *Viewpoints on English as a second language*, 95-126. Nueva York: Regents.
- Estivill, E., Doménech, M. (2006) *Cuentos para crecer*. Planeta.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef). (2018) “Aprendizaje a través del juego”. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Franco Mansilla, M. (2023) “La importancia del cuento en educación infantil”, Revista Digital Ventana Abierta, 80. Recuperado de <https://revistaventanaabierta.es/la-importancia-del-cuento-en-educacion-infantil/>
- Gaitan, V. (2013) “Gamificación: el aprendizaje divertido”. Educativa.com. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- González Álvarez, H. (2015). La dramatización en educación infantil. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid
- Jiménez, V. (2012). Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil. Trabajo Fin de grado. Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/503/Jimenez.Virginia.pdf>
- Krashen, S. (1982). Communicative Approach. Principles and Practice in Second Language Acquisition. New York: Pergamon Press Inc.
- Lardies, G. (13 de septiembre de 2019) *Un cuento infantil potencia la inteligencia emocional, la autoestima y el autocontrol*. Aragón Digital. Recuperado de <https://www.aragondigital.es/articulo/cultura/un-cuento-infantil-potencia-la-inteligencia-emocional-la-autoestima-y-el-autocontrol/20190913130705774775.html>
- Li, C., Dong, Z., Untch, R., y Chasteen, M. (2013). Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning environment. *International Journal of Information and Education Technology*, 3 (1), 72 – 77. Recuperado de <https://www.ijiet.org/papers/237-T125.pdf>
- Losilla Allué, O. (2024). Un viaje por los planetas: una propuesta didáctica enfocada en el input y los filtros afectivos para el aprendizaje de una segunda lengua en el aula infantil. Trabajo Fin de Grado de Magisterio en Educación Infantil. Universidad de Zaragoza.
- Luengo Navas, J. (2004), La educación como objeto de conocimiento. El concepto de educación. En Pozo Andrés, M. M. et al. (Editores) *Teorías e instituciones*

- contemporáneas de educación*, Madrid, Biblioteca Nueva. Recuperado de <https://www.ugr.es/~fjjrios/pce/media/1-EducacionConcepto.pdf>
- Martín, A. (2006). Vamos a contar un cuento. *Revista Digital de Investigación y Educación*, 22. Recuperado de [http://www.csif.es/andalucia/modules/mod\\_revistaense/archivos/N\\_22\\_2006/-CUENTO\\_infan.pdf](http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_revistaense/archivos/N_22_2006/-CUENTO_infan.pdf)
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. Recuperado de <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Meneses Montero, M., Monge Alvarado, M.A. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, pp. 113-124. Universidad de Costa Rica, San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, vol. 33, núm. 2, pp. 153-170. Universidad de Costa Rica. Universidad de Costa Rica, San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Padilla Caíña, E., (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Repertorio Americano*, 22, 103-128. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/view/5872>
- Pedraz, P. (2017), Aviso: Jugar antes de gamificar. *Web A la luz de una bombilla*. Recuperado de <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/02/14/aviso-jugar-antes-de-gamificar/>
- Pedrosa Torres, F.R. (2011) La motivación y aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, nº 39. CSIF Granada, España. Recuperado de: [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_39/Francisca\\_Rosa\\_Pedrosa\\_Torres\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_39/Francisca_Rosa_Pedrosa_Torres_2.pdf)
- Pelling, N. (2011) The (short) prehistory of gamification. *Funding Startups (& Other Impossibilities)* blog, August 9, 2011. Recuperado de:

<http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

Perdomo, R., Rojas, J.A. (2019) La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*. Chile. Recuperado de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-51622019000100161](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622019000100161)

Peña Blasco, M.C. (2002), El cuento infantil y su gran valor educativo, *Revista Enlace*, nº 32. Recuperado de [https://www.psicoaragon.es/sites/default/files/enlace\\_33.pdf](https://www.psicoaragon.es/sites/default/files/enlace_33.pdf)

Pineda, A. F. (2014). *Modelo tecno-pedagógico basado en ludificación y programación competitiva para el diseño de cursos de programación*. Tesis de maestría en Ingeniería de Sistemas e Informática. Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín.

¿Qué es la ludificación en la escuela? (2023) *Blog*. Universidad Europea. Recuperado de <https://universidadeuropea.com/blog/ludificacion/>

Qué son los valores éticos y por qué es importante fomentarlos. (2024). *La Revista en Internet*. UNIR. Recuperado de <https://www.unir.net/revista/humanidades/valores-eticos/>

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Madrid: Boletín Oficial de Estado (2022)

Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. México: Mc Graw-Hill

Tovar-Torres, M. (2018). El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición: estado del arte. Tesis Maestría. Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/14449>

Vygotsky, L.S. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Vroom, V. (1964). *Work and Motivation*. New York: Wiley.

Zichermann, G. (2012). Changing the Game in Education, at TEDxBerlin 2012 "Future 3.0". Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Axk5-i8oTIU>

ANEXOS

**Tabla A.1. Rúbrica SEA 1**

<b>SEA 1. "Tres Cerditos, Un Lobo y Muchas Aventuras"</b>				
<b>Alumno</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Han participado en las preguntas guía			
	Han comprendido la historia inmersa en el cuento			
	Han conseguido trabajar la motricidad fina (pintar y recortar)			

**Tabla A.2. Rúbrica SEA 2**

<b>SEA 2. "Un Viaje con Cerditos y Soplos de Viento"</b>				
<b>Alumno</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Son capaces de soplar.			
	Siguen las instrucciones básicas.			

**Tabla A.3. Rúbrica SEA 3**

<b>SEA 3. "La Casa Perfecta: Una Lección de los Tres Cerditos"</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Han participado en la asamblea con su aportación			
	Son conscientes de que existen diferentes culturas			
	Son capaces de identificar diferentes características en las viviendas			

**Tabla A.4. Rúbrica SEA 4**

<b>SEA 4. "El Reto de las Casas: La Historia de los Tres Cerditos"</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Son capaces de colocar distintos materiales en la casa con más o menos precisión			
	Son capaces de modelar con las manos algo básico			

**Tabla A.5. Rúbrica SEA 5**

<b>SEA 5. "Jugando y Aprendiendo con los Tres Cerditos"</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Han participado en el diálogo			
	Conocen las diferentes partes de su cuerpo			
	Son capaces de ver las diferencias básicas entre distintos cuerpos			

**Tabla A.6. Rúbrica SEA 6**

<b>SEA 6. "Los Tres Cerditos y el Poder del Trabajo en Equipo"</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Identifican a los diferentes miembros de la familia			
	Comprenden que hay distintos tipos de familia			

**Tabla A.7. Rúbrica SEA 7**

<b>SEA 7. "La Magia de los Tres Cerditos"</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Han entendido y respetado las instrucciones			
	Son capaces de pegar gomets en sitios adecuados			

**Tabla A.8. Rúbrica SEA 8**

<b>SEA 8. "Cerditos Ingeniosos y un Lobo Travieso"</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Son capaces de seguir instrucciones			
	Tienen una coordinación motriz adecuada			
	Se han relacionado con los otros compañeros de una forma positiva			

**Tabla A.9. Rúbrica SEA 9**

<b>SEA 9. "Descubriendo Lecciones con los Tres Cerditos"</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Son capaces de repetir palabras en inglés			
	Muestran interés y participación en la dinámica			
	Son capaces de relacionar los colores con objetos			

**Tabla A.10. Rúbrica SEA 10**

<b>SEA 10. "La Gran Lección de los Tres Cerditos".</b>				
<b>Alumnos</b>	<b>Ítems de evaluación</b>	<b>Conseguido</b>	<b>En proceso</b>	<b>No conseguido</b>
	Son capaces de comprender y cumplir instrucciones sencillas			
	Han interactuado con los compañeros			
	Han gestionado bien las emociones			