



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

EL APRENDIZAJE LÚDICO COMO MARCO
METODOLÓGICO PARA LA EDUCACIÓN
EMOCIONAL EN EL AULA DE INFANTIL

*Playful learning as a methodological framework
for emotional education in infant education*

Autora

Elena Vasco Robres

Directora

Esther Edo Agustín

Grado en Magisterio Infantil

ÍNDICE

Resumen	3
Introducción	4
Marco teórico.....	5
Neuroeducación y aprendizaje lúdico	5
Educación emocional	10
Gamificación.....	14
Propuesta de intervención educativa.....	17
Objetivos generales	18
Objetivos específicos	19
Competencias.....	19
Temporalización.....	21
Actividad 1.....	23
Actividad 2.....	26
Actividad 3.....	29
Actividad 4.....	32
Actividad 5.....	36
Actividad 6.....	40
Conclusiones.....	43
Bibliografía.....	46
Anexos.....	50

RESUMEN

Las emociones son un factor clave en el desarrollo personal y académico de nuestro alumnado¹ Cada vez son más los centros educativos que intentan poner en práctica e introducir la educación emocional en su programación. Con ella, damos la oportunidad al alumnado de conocerse mejor a sí mismo, desarrollando así su autonomía personal, empatía y otras habilidades intra e interpersonales.

Del mismo modo, es importante que todo aquello que proponamos, mantenga a nuestros alumnado activos e implicados en el desarrollo de su propio aprendizaje, es decir, motivados. En este sentido, conviene hacer referencia al aprendizaje lúdico, por ser uno de los elementos clave de este trabajo.

Como docentes, podríamos partir del concepto de juego para poner en práctica aquellos conocimientos y acciones que queremos desarrollar en nuestro alumnado, teniendo en cuenta sus intereses y, sobre todo, consiguiendo que se sientan motivados a la hora de realizar lo que se les proponga. En este caso, la propuesta de intervención educativa que se presenta durante el desarrollo de este trabajo está basada en la metodología de la gamificación, cuyo destinatario es el alumnado de educación infantil. Lo que se pretende con la misma, es que el alumnado vaya superando distintos retos que se plantean a lo largo de la propuesta, adquiriendo así los conocimientos que se pretenden, manteniéndose activos y participativos.

PALABRAS CLAVE

Educación emocional, gamificación, aprendizaje lúdico y educación infantil

¹ Durante el desarrollo de este documento, se va a priorizar la utilización del lenguaje neutro. Sin embargo, en ocasiones se utilizará el masculino de manera inclusiva, considerando así las indicaciones de la RAE.

ABSTRACT

Emotions are the key in the personal and academic development of our students. Nowadays, more and more educational centers are trying to put into practice and introduce emotional education in their programming. With it, we give students the opportunity to get to know themselves better, developing their personal autonomy and empathy, without forgetting about their motivation. In the same way, it is important that everything we propose keeps our students active and eager to participate. At this point, it is essential to make reference to a key concept, which is the playful learning. As teachers, we must start from the concept of “play” to put into practice the knowledge and actions that we want to develop in our students, taking into account their interests and, above all, getting them to feel motivated. During the development of this work, I have decided to select a technique that I consider that is the key during a playful proposal in the classroom, this technique is called gamification. Gamification is a learning technique that allows students to improve their skills and knowledge based on different actions that they must carry out during the game, from which they will obtain rewards if they exceed the established objectives. Another key motivation factor of a classroom.

To sum up, we can affirm that the connection between emotional education, playful learning and gamification could be put into practice in the classroom. All this, with the aim of getting the student to learn and discover his/her emotions, starting from the game, and feeling motivated and active during its development.

KEY WORDS

Emotional education, gamification, playful learning and infant education.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de este trabajo está basado en una propuesta didáctica a niños de infantil, cuyo contenido transversal es la educación emocional. Del mismo modo, la metodología utilizada se basa en el aprendizaje lúdico, centrado en la gamificación. Por tanto, para comenzar, se va a profundizar en aquellos aspectos relacionados con la educación emocional, aprendizaje lúdico y gamificación, por lo que se van a exponer algunos

referentes teóricos y metodológicos que guían y orientan este trabajo para dar coherencia y fundamentación a la posterior propuesta didáctica. Finalmente, se pasará a desarrollar la propuesta didáctica de aula, la cual consta de seis actividades, cada una de ellas basada en el desarrollo de una emoción distinta. En este caso, todas las actividades están planteadas desde un punto de vista lúdico, partiendo de la metodología de la gamificación, por lo que se pretende que el alumnado se encuentre motivado, activo y participativo durante el desarrollo de las mismas en todo momento.

MARCO TEÓRICO

Neuroeducación y Aprendizaje lúdico

Tal y como afirmó Mora (2014), la neuroeducación hace referencia a la aplicación de distintos conocimientos sobre cómo funciona el cerebro, integrados estos con la psicología, la sociología y la medicina. Todo ello, con el intento de mejorar y potenciar tanto los procesos de aprendizaje y memoria del alumnado, como los de enseñanza. Del mismo modo, considera que la neuroeducación puede llegar a transformar la actitud de muchos maestros, ya que puede producir en ellos un tono diferente a nivel emocional y cognitivo, en base a su forma verbal de la enseñanza, de mentalizar, y responsabilizarse frente a la capacidad que tienen los cerebros de los estudiantes de cambiar en lo que respecta a su evolución física, química, anatomía y fisiología. Es decir, en la capacidad de conducta.

Mora (2015), en el segundo capítulo de su libro *“Algunos pilares cerebrales básicos”*, menciona que todo lo que somos, sentimos, pensamos y hacemos los humanos es expresión del funcionamiento del cerebro en un diálogo constante con el resto de órganos de nuestro cuerpo, y del mismo con el medio que nos rodea.

Del mismo modo, podemos decir que la neuroeducación es una disciplina que se centra en el estudio del funcionamiento del cerebro durante ese proceso de aprendizaje de nuestro alumnado y cómo este reacciona ante los distintos estímulos que se presentan (Educación 3.0, 2019).

La neuroeducación está considerada como una nueva transdisciplina que nace de la conexión e interrelación existente entre tres ámbitos distintos de conocimiento, siendo estos: la neurociencia, la psicología y la educación. Por tanto, con la conexión entre ellos,

lo que se pretende es integrar los conocimientos sobre el funcionamiento y desarrollo cerebral dentro del ámbito educativo. De este modo, el objetivo final de la neuroeducación, recae sobre la importancia de ayudar a los educadores a mejorar sus prácticas educativas y por consiguiente la de su alumnado. (Carballo Márquez, 2017)

En base a este punto, Mora (2014) hace referencia a un concepto denominado “Neuroeducadores”, cuyo significado es la formación de nuevos profesionales. Para Mora, un neuroeducador, sería una persona entrenada, con una perspectiva interdisciplinar, capaz de establecer una conexión entre los conocimientos del cerebro y su funcionamiento. De este modo, los maestros deberían ser los que enseñaran a estos neuroeducadores en base a los avances más recientes de la neurociencia aplicables a la enseñanza. Capacitándoles así para detectar cualquier necesidad del alumnado, acabando con aquellos déficits que impidieran su correcta evolución educativa.

Durante muchos años de investigación, se han aportado distintas evidencias científicas que apuntan que nuestro cerebro está creado y diseñado específicamente para aprender y seguir haciéndolo a lo largo de toda nuestra vida. Por tanto, en este aspecto, podemos decir que contamos con una plasticidad cerebral que nos permite adaptarnos a todas aquellas experiencias que se interponen en nuestro camino, es decir, adaptarnos a nuestro entorno de manera general. Del mismo modo, ese concepto de plasticidad cerebral es mucho más notorio durante nuestros primeros años de vida, ya que podemos decir que, en estos momentos, nuestro cerebro todavía no está suficientemente maduro. Por tanto, todo aquello que vivimos y que sentimos nos afecta de manera mucho más acusada, construyéndose así nuestros circuitos cerebrales. Es por todo esto, por lo que podemos decir que los niños poseen una mayor capacidad de aprendizaje de la que poseen los adultos, y por ello, es importante incidir desde edades tempranas en el desarrollo global del alumno/a (Carballo Márquez, 2017). Asimismo, tal y como afirmó James (1890), la plasticidad cerebral hace referencia a la manera en la que el aprendizaje, la adquisición de habilidades, las influencias interpersonales y sociales y otras variables del contexto, pueden ejercer un efecto en la estructura física del cerebro, modificándolo y estableciendo nuevas relaciones y circuitos neurales que a su vez alteran su funcionamiento.

En relación con lo comentado, podemos decir que hay un aspecto imprescindible que la neuroeducación señala para favorecer el correcto funcionamiento cerebral de nuestros alumnos, siendo este la relación entre el cuerpo y la mente. El alumno/a debe tener sus necesidades básicas atendidas, siendo estas: el descanso, la alimentación y el ejercicio.

Del mismo modo, se debe partir en todo momento de sus emociones, manteniéndoles motivados, y poniendo en práctica sus funciones ejecutivas (Carballo, 2017)

Ligado con lo anterior, podemos señalar que una de las claves de la neuroeducación se basa en el juego, ya que este permite al alumnado diversidad de posibilidades para descubrir y desarrollar nuevas experiencias, generando una gran curiosidad; factor clave en el concepto de neuroeducación. Precisamente, ese aprendizaje significativo es lo que busca desarrollar la neuroeducación en nuestro alumnado. En este aspecto, podemos hacer referencia al estudio experimental que Coral-Melo, Martínez-Rubio, Maya-Calpa, y Marroquín-Yerovi (2021), realizaron en base a la aplicación de talleres educativos basados en neuroeducación. Con el objetivo de determinar el efecto de la aplicación de los mismos para el aprendizaje significativo del alumnado. Los objetivos específicos de dicho estudio fueron los siguientes: implementar talleres neuroeducativos orientados al proceso de aprendizaje significativo, evaluar la efectividad de la implementación de esos talleres por medio del rendimiento de los grupos experimentales y de control expuestos, y, por último, verificar las diferencias en base a la estadística del pre y post test. En base a ello, los resultados obtenidos mostraron los favorables resultados de la aplicación de estos talleres de estrategias neuroeducativas, dado que la mayoría de estudiantes mejoraron su atención, concentración, memoria, técnicas de estudio y aprendieron la importancia de trabajar en un ámbito de relajación y calma. Demostrando con todo ello, la eficacia de potenciar el aprendizaje significativo en las aulas.

Dada la importancia que supone el aprendizaje significativo durante el proceso educativo de nuestro alumnado, podemos detenernos para hablar del concepto de aprendizaje lúdico. En este caso, hablamos de un concepto que hace referencia al aprendizaje a través del juego. De este modo, se permite que el alumnado desarrolle su libertad y creatividad, necesaria para su desarrollo integral y su motivación (Euroinnova, 2019). Tal y como afirmaba Tonucci (2018) *“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”*

Si hablamos del término lúdico, Forero (2010, en Vera 2018), señala que se trata de un conjunto de manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, grupo o sociedad.

Además, podemos apuntar que este término se originó de la palabra “ludus” que significa “juego”. Por tanto, si se asociara sólo a su origen, se mencionaría únicamente en el

momento en el que el niño/a juega. Sin embargo, lo lúdico va mucho más allá de esos momentos específicos, ya que podemos encontrarlo igualmente, en partes de nuestro día a día, como puede ser durante la realización de actividades físicas, artísticas, lingüísticas... etc. Por tanto, es una parte ligada a la vida cotidiana y que se encuentra presente en todos los ambientes de una escuela infantil (Mariotti, 2021).

Del mismo modo, Maturana (2003, en Vera 2018) considera el juego como manifestación lúdica que nos hace reconocernos como seres humanos. Sin embargo, no se trata de cualquier juego, sino de aquel que nos permite ser y reconocer la legitimidad del otro en términos de convivencia. Además, agrega que el reconocimiento del otro implica lo emocional (manifiesto de las emociones), que funda lo humano y, por tanto, lo social.

Es importante añadir, que el concepto de acción lúdica no hace referencia únicamente a una combinación de actividades que se proponen a los alumnos, sino que se basa en una forma de ser, pensar, enfrentarse a los retos que se proponen en el aula, así como las relaciones que establecen con sus compañeros. De este modo, podemos decir que cuanto más involucremos al alumnado en ese espacio lúdico, más feliz, creativo, autónomo y empático será en su día a día. (Mariotti, 2021)

Asimismo, el juego se concibe como una herramienta pedagógica, la cual no solamente es importante y debe desarrollarse durante los primeros años de educación infantil, sino que también es imprescindible aplicarla a lo largo de toda la etapa educativa. Podemos decir, que el juego en esta etapa enseña distintos objetivos, reglas, formas de interaccionar, adaptación y resolución de problemas. Además de ello, proporciona al alumnado disfrute, motivación, desarrollo de la autoestima, creatividad e interacción social. (Megías y Lozano, 2019). Del mismo modo, Cifuentes (1998, en Vera 2018), considera que el aprendizaje lúdico aporta al alumno/a la autoconfianza, autonomía y formación de personalidad que necesita, convirtiéndose así en una de las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos.

Si nos paramos a pensar en el concepto de juego, es posible asociarlo con nuestra infancia, con aquellos espacios, personas y lugares con los que compartíamos esos momentos y que permanecen actualmente en nuestra memoria. Asimismo, el juego es una forma de compartir experiencias, y, por tanto, desarrollar así el concepto de empatía y solidaridad con el resto. Permiten que el niño/a sea consciente de sus posibilidades y limitaciones de

manera inconsciente. Por tanto, podemos señalar que el juego es un aspecto imprescindible a tener en cuenta para el desarrollo del crecimiento infantil. En referencia al concepto de aprendizaje lúdico, surgieron distintos educadores renovadores, como el pedagogo Froebel (2017) que promovió el establecimiento de los kindergarten o jardines de infancia. En este aspecto, podemos decir que se trata de espacios en los que se ofrecía la posibilidad a los niños de desarrollar sus destrezas mediante el juego. Por tanto, los juegos no solo son transmisores como podemos observar, sino que también son creadores de cultura. Con ellos el alumno/a comienza a relacionarse y a desarrollar sus posibilidades sociales. (Jover y Payá, 2013)

Además de esas relaciones sociales que establecen con el juego, los niños, a través del juego son capaces de encontrar sus propias dificultades y limitaciones, tanto personales como de aprendizaje. El juego ofrece al alumno/a un sentimiento de confianza y seguridad en sí mismo que le hace ir descubriendo sus propios problemas de manera inconsciente. Por tanto, no solo contribuye al desarrollo social, sino también al personal (Mariotti, 2021)

Ahora bien, nos hemos centrado en describir qué aporta el juego y sus acciones lúdicas al alumnado, y cómo este aprende y obtiene beneficios del mismo. Sin embargo, dado que se trata de niños de educación infantil, es imprescindible conocer cuál es el papel del maestro en la mediación lúdica en el aula. De esta interacción surgirá el éxito o fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, es necesario tener claro cómo debemos actuar como docentes para obtener un resultado positivo.

Con todo lo descrito, podemos señalar que el papel del docente durante el juego se basa en ser mediador, directamente relacionado con la construcción del conocimiento. Dado que debe ejercer de guía en el desarrollo de las propuestas pedagógicas que se establezcan y, además, debe seleccionar correctamente aquellos contenidos curriculares que se van a tratar en el aula. Ya que, al final, el aula debe ser un entorno en el que el profesor establezca una correcta relación y conciliación entre los objetivos pedagógicos que va a desarrollar y los deseos e intereses del estudiante. (Parra y Kelia, 2014)

Es deber del docente, establecer un ambiente en el que el alumnado se sienta activo y motivado para desarrollar las actividades que se le proponen y, sobre todo, que el juego sea satisfactorio y útil para él/ella. Del mismo modo, ya que su papel de mediador debe estar activo en todo momento, sería conveniente que estableciera situaciones que

propiciasen el trabajo en grupo, favoreciendo así las relaciones sociales entre el alumnado. (Mariotti, 2021)

Educación emocional

Tal y como afirmó Mora (2014) nuestro cerebro, solo es capaz de aprender si hay una emoción que le impulsa a hacerlo

Por tanto, podemos comprobar que la educación emocional juega un papel realmente importante en la educación, y, sobre todo, en educación infantil por varias razones. Podemos señalar que permite favorecer el desarrollo integral de nuestro alumnado, además de proporcionarles estrategias para el desarrollo de su propia autoestima. Del mismo modo, les permite comprender la importancia de empatizar con sus compañeros, desarrollando actitudes de respeto y tolerancia. Las emociones, son un gran motor que desarrollan en nuestros alumnos la capacidad para conocerse y relacionarse con uno mismo y con el resto. (Díaz, 2015)

En este aspecto, podemos hacer referencia al catedrático de orientación psicopedagógica, Rafeal Bisquerra, ya que, en su teoría sobre la educación emocional, defiende que lo que podemos considerar como competencias emocionales, se definen como competencias básicas para la vida, que como humanos necesitamos aprender y desarrollar. Estas competencias se basan en el desarrollo de 5 habilidades básicas; la conciencia, la regulación, la autoestima, la empatía y el desarrollo de las habilidades sociales (Bisquerra, 2007)

Por tanto, para poner en práctica en el aula todos estos aspectos es necesario tener en cuenta unas claves básicas. Es imprescindible trabajar la empatía, la introspección, la conciencia de las propias emociones, la regulación emocional, la gestión de la ira, las habilidades de afrontamiento, la conciencia de las emociones ajenas y finalmente, la autoestima. Además de ello, si queremos que la puesta en marcha de este programa emocional en las aulas funcione y sea eficiente para nuestro alumnado, es imprescindible que sea secuencial, es decir, a lo largo de los distintos cursos educativos de nuestro alumno/a. Asimismo, debería ser activo, permitiendo al alumnado participar y sentirse motivado en el desarrollo de las distintas actividades propuestas. Introduciendo, por ejemplo, role-playing, dramatización, grupos de discusión... etc. Del mismo modo, sería interesante que el profesorado se centrara en desarrollar en el alumno/a competencias emocionales concretas. Y finalmente, debería ser un programa explícito, de manera que

los objetivos que se propusieran fueran alcanzados, estuvieran claramente desarrollados y entendidos por el alumnado. (Bisquerra, 2005)

Debido a todos estos aspectos, podemos pararnos a reflexionar, y llegar a la conclusión de que, como docentes, una labor inescindible es educar emocionalmente, consiguiendo que nuestro alumno/a afronte su proceso de enseñanza-aprendizaje sin que se vea afectado por su autoestima. (López, 2005).

Tal y como afirma Goleman (2010), la inteligencia emocional es la capacidad que el ser humano posee para reconocer las propias emociones, es decir, reconocer un sentimiento mientras ocurre. Además, es la capacidad para guiar nuestras emociones, consiguiendo así que nuestros sentimientos sean los adecuados. Del mismo modo, la inteligencia emocional nos permite algo imprescindible, que se basa en el reconocimiento y manejo de emociones en otras personas, lo denominado empatía. Por tanto, llegados a este punto, podemos cuestionarnos si estos aspectos son necesarios ponerlos en práctica en el ámbito escolar.

En base a ello, podemos decir que hace años, era poco probable implementar programas que trataran la educación emocional en las aulas. Sin embargo, hoy en día, hemos evolucionado y avanzado hacia una sociedad en la que miles de escuelas poseen programas de inteligencia emocional y brindan a los alumnos la posibilidad de que adquieran conocimiento en base a sus emociones. A pesar de que España no es uno de los países que más importancia concede a la educación emocional, cada día son más pedagogos los que son conscientes de la utilidad que esta supone para el alumnado, y por ello, intentan ponerla en práctica en las aulas. (García, 2003)

Goleman, (2010) señaló que la educación emocional es un proceso educativo continuo y permanente, por tanto, debería estar presente en el currículo y la formación académica de nuestros alumnos de toda su etapa educativa.

En este punto, entra en juego la importancia del profesorado. Ya que educar en base a la inteligencia emocional implica que el profesorado sea capaz de reconocer sus propias emociones, controlarlas, y por su puesto, saber identificar las de sus alumnos. (Valenzuelo, 2010)

Además, el papel del profesorado en la educación emocional debería dotarse de una formación previa en la materia de emociones. Ya que llevar a la práctica la educación emocional no es tarea sencilla, y no se basa únicamente en proponer actividades

emocionales. Sino que, se trata también de ofrecer al alumnado la oportunidad de que sientan esas emociones con experiencias de la vida cotidiana, consiguiendo que esas emociones sean vividas y sentidas de manera real (Lopez Cassà, 2005).

En base a ello, Goleman (1995, en Valenzuelo, 2010) afirmó que “todo educador debería prestar atención a alfabetización de sus alumnos”. En este caso, Goleman defendía que el profesorado debía ser capaz de ayudar a sus alumnos a mirar en su interior y descubrir y conocer sus estados emocionales. Indagando en cómo han podido ser provocados estos (Valenzuelo, 2010).

Debido a ello, es necesario que el alumnado sea el que afronte sus aprendizajes y que, sobre todo, sea el protagonista de los mismos, que se sienta realizado a la hora de progresar y adquirir nuevos conocimientos. Ya que es cierto que, la sociedad en la que nos encontramos inmersos actualmente está evolucionando y caminando hacia un modelo en el que las emociones y la creatividad del alumnado se están encontrando en un primer plano. (Marín, 2018)

Ese primer plano, se debe principalmente a que las emociones están presentes en nuestras vidas desde nuestro nacimiento, y, por tanto, constituyen un rol imprescindible en la construcción de nuestra personalidad y las relaciones sociales que establecemos con el resto. Nuestras emociones, influyen en todos los procesos evolutivos con los que contamos los humanos, y, además de ello, suponen un factor clave en nuestra toma de decisiones diarias.

De este modo, podemos ver como el afecto que establecen las familias desde el nacimiento del niño/a influye en el posterior desarrollo emocional del mismo/a. Las emociones están presentes en cualquier espacio en el que nos movemos en nuestro día a día, son parte de nuestro entorno. Por tanto, ya que la escuela forma parte del mismo, deberían estar presentes en la misma de manera significativa. Su importancia en las aulas debería ser expuesta como un contenido más que debemos educar, con le objetivo de favorecer el desarrollo integral del alumno/a. (Lopez, 2005).

Además de la influencia de las familias, para incidir positivamente como docentes en el desarrollo de habilidades relacionadas con la inteligencia emocional en nuestros alumnos, es imprescindible conocer las características generales de los mismos. De este modo,

podremos llevar a cabo una intervención adecuada en cada una de las etapas de infantil, ya que, como es obvio, encontramos grandes diferencias entre ellas.

En base a los niños de 3 años, se caracterizan principalmente por su necesidad de estar realizando actividades de manera constante. Les llama la atención todo aquello que se encuentra en su alrededor, poseen una imaginación y una creatividad sorprendente. Por tanto, es importante dejarles tiempo para que vayan familiarizándose con las distintas emociones existentes, vayan conociendo otros puntos de vista distintos al suyo y consigan comenzar a respetar a sus compañeros. En este caso, podemos decir que se encuentran en una fase de iniciación emocional. (Bisquerra y Pérez, 2007)

Por otro lado, podemos señalar que los/las niños de 4 años, en este caso, poseen un nivel de desarrollo mayor. Su mayor afán en este momento se basa en la práctica del lenguaje, ya que han adquirido distintos conceptos que desconocían. En este caso, podemos decir que el alumno/a posee mayor capacidad para respetar a sus compañeros y, por tanto, es mucho más sencillo introducir aspectos de educación emocional. En esta etapa, son conscientes de conceptos como la empatía y el conocimiento de sus propias habilidades y posibilidades de acción. Además, en esta etapa destaca el juego simbólico, por tanto, puede ser un buen punto de partida a la hora de poner en práctica las emociones y que consigan conocerse a sí mismos de una manera mucho más profunda. (Heras, Cepa y Lara, 2016)

Finalmente, contamos con el alumnado de 5 años. En esta etapa podemos decir que el alumno/a posee una relativa estabilidad y autonomía personal, pero es cierto que es necesario dejar claros los límites y reglas establecidas en el aula. En este caso, el alumnado ya posee una mentalidad de grupo muy desarrollada, por tanto, ese juego simbólico queda un poco atrás, y comienzan a interesarse por los juegos sociales. Cada niño/a se siente responsable de sus propios actos, ya que su madurez es mucho mayor, por tanto, cuenta con una seguridad en sí mismo mucho más notoria. (Bisquerra y Pérez, 2007)

En base a estas tres etapas, podemos ver que es imprescindible saber en qué etapa nos encontramos y qué aspectos debemos tener en cuenta a la hora de poner en práctica la educación emocional, ya que cada niño/a en base a su desarrollo posee una concepción u

otra. Es muy importante diseñar actividades y seleccionar contenidos que permitan al alumno/a desarrollar e identificar sus emociones de manera clara y activa.

Finalmente, podemos dar por finalizado este apartado, señalando que las emociones poseen dos grandes ventajas, las cuales debemos aprovechar como docentes durante el desarrollo de la educación emocional en nuestros alumnos.

Una de las ventajas, es que las emociones son un gran motor que apoya nuestra memoria. Es decir, cuando vivimos algo que nos provocó una emoción especial, siempre lo recordamos. Por tanto, si queremos que nuestros alumnos sean conscientes de cualquier contenido, la educación emocional es un buen punto de partida.

Por otro lado, la última ventaja se basa en que las emociones son capaces de detectar cualquier tipo de amenaza que se nos presente, de manera rápida y eficaz. Por tanto, aplicando esto en el aula, conseguiremos que nuestros alumnos desarrollen y detecten dentro de sí mismos distintos sentimientos de angustia, tensión, alerta etc, los cuales van a seguir desarrollando y experimentando a lo largo de su vida. De ese modo, deberán ser conscientes de todos ellos (Caballero, 2011)

Gamificación

Según Deterding (2011, como se citó en Moll, 2014), la gamificación hace referencia a una metodología, cuyo principal objetivo se basa en poner en práctica mecánicas de juego en entornos ajenos al juego. Además, defiende la idea de que el propósito final de la gamificación supone hacer que un producto, servicio o aplicación, sea lo más divertido, atractivo y motivador posible.

Del mismo modo, Huotari y Hamari (2012, como se citó en Lab 2022), consideran la gamificación como el proceso de mejorar un servicio que puede llegar a convertirse en una experiencia lúdica, con el objetivo de favorecer la creación del valor global del usuario.

De este modo, es imprescindible tener en cuenta distintos factores clave para llevar a cabo la aplicación de esta metodología de gamificación en las aulas. Uno de los factores principales se basa en que el alumnado posea perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se van a desarrollar. Todas esas dinámicas, tienen como principal objetivo implicar al alumno/a en el juego en todo momento, adquiriendo los conocimientos y destrezas que se pretenden durante el desarrollo de las mismas (Argüello, 2010)

Tal y como afirma Jareño (2018, como se citó en Educación 3.0, 2018), “intentamos potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales” (p. 2).

Del mismo modo, me gustaría apuntar un concepto importante que señaló Borrás (2015, como se citó en Romero y Espinosa, 2019), realizando una distinción entre el concepto de juego y jugar. En este aspecto, el autor señala que cuando hablamos del concepto de juego, hacemos referencia a una estructura cerrada, la cual consiste en un sistema de reglas que sirven al usuario de guías hacia las distintas metas y resultados que se pretenden alcanzar. El concepto de juego es algo que se encuentra aislado de la realidad. Por tanto, lo que se pretende con la gamificación es que exista un vínculo entre el juego y la realidad del alumno/a. Por otro lado, jugar, consiste en sentirse inmerso en un espacio en el que prima la libertad y el disfrute de la acción que se está realizando en ese momento (Romero y Espinosa, 2019)

Si queremos profundizar aun más en el concepto de gamificación, podríamos realizar una diferenciación entre dos contenidos mucho más profunda. Estos contenidos serían, el concepto de juego y la actividad gamificada. Tal y como afirman Simões, Díaz y Fernández (2012, como se citó en Martínez, 2017) la clave de una actividad gamificada es que el alumnado no aprende a través de juegos específicos, sino que aprende como si estuviera jugando a un juego. Sin embargo, el juego posee una serie de objetivos didácticos establecidos y determinados previamente.

De este modo, para que al alumno se sienta inmerso en el desarrollo de una actividad gamificada, es necesario contar con el concepto clave de motivación. Según Kim y Castelli (2021), la motivación hace referencia a un proceso mental que provoca y mantiene las acciones que pretendemos desarrollar en nuestros alumnos orientadas a unos objetivos específicos. Imprescindible para el aprendizaje y adquisición de distintos conocimientos.

Asimismo, estos autores señalan que un método de ludificación común se basa en el uso de insignias de logros. En términos generales, podemos decir que no supone ningún valor práctico recibir una insignia, sin embargo, provoca una sensación de satisfacción ya que reconoce el progreso hacia el logro del resultado que se desea obtener.

Con todo lo descrito, podemos señalar que la gamificación es una técnica que permite poner en práctica el concepto de aprendizaje lúdico a la perfección. Sin embargo, tal y como afirma Teixes (2015), la gamificación no debe confundirse con hacer de cualquier cosa un juego. Se trata de utilizar distintos elementos clave, puestos en práctica con el objetivo de cambiar principalmente conductas en nuestro alumnado. Por tanto, considera que se trata de la utilización de distintas mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico, con el objetivo de retener a las personas, motivar sus acciones, promover el aprendizaje de las mismas y llevar a cabo una resolución de problemas. En cuanto al término de mecánicas de juego, hacer referencia a aquellos elementos de funcionamiento de los distintos juegos que se proponen. Del mismo modo, la estética, se trata de un elemento de gran importancia en los juegos y, por tanto, en los sistemas gamificados, ya que es uno de los primeros factores que se deben tener en cuenta para atraer al estudiante. Por otra parte, en cuanto al pensamiento lúdico, se basa en aquel estado de ánimo que cada uno posee a la hora de afrontar los distintos retos y conseguir disfrutar y divertirse con los mismos. Además, según Teixes (2015) señala, la motivación es un factor clave el cual puede llegar a condicionar o modificar acciones y conductas que se desean. Del mismo modo, durante las actividades gamificadas se debe promover el aprendizaje de nuestro alumnado en todo momento. Finalmente, es imprescindible contar con la resolución de problemas, ya que se pretende que el alumnado consiga solventar aquellos problemas que le impiden un correcto desarrollo de su aprendizaje.

Llegados a este punto, es conveniente señalar que para poder gamificar una experiencia de aprendizajes, es necesario tener clara la siguiente cuestión: ¿Cómo debo gamificar mi aula? En base a ello, podemos señalar seis aspectos a tener en cuenta.

Según apunta Urquiza (2015), para que un aula esté gamificada, es necesario definir unos objetivos claros. El/la docente debe tener claros cuales son los objetivos de aprendizaje que quiere conseguir con el desarrollo de las distintas actividades. Por otro lado, es imprescindible partir de una propuesta lúdica y divertida para el alumnado. Hay que tener en cuenta que se trata de que nuestro alumnado se encuentre activo y motivado en todo momento para desarrollar con energía lo que se le propone. Además de lo descrito, algo imprescindible recae sobre el establecimiento de retos. Es importante plantear al alumnado las actividades que van a ir desarrollando en forma de retos, es decir, deben plantearse la pregunta; ¿qué debo conseguir? De este modo, el alumnado tendrá interés

por participar en todo momento ya que debe ir superando cada actividad para conseguir algo. En relación con ello, podemos señalar las recompensas, también llamadas *badges* siendo estas una parte fundamental del juego. Consiste en que el profesorado establezca distintas recompensas, las cuales son ofrecidas al alumnado cuando superan uno de esos retos que se les proponen. Estas recompensas pueden darse para valorar aspectos como el trabajo en equipo del alumnado, la adquisición de distintos contenidos didácticos, participación en el juego... es decir, las recompensas sirven para evaluar cualquier aspecto que el/la docente quiera desarrollar y conseguir con su alumnado.

Además de todo ello, y muy importante, nos encontramos con las reglas del juego. Es imprescindible que el docente establezca unas normas claras, con el objetivo de que el alumnado sea capaz de comprenderlas y desarrollarlas de manera correcta. Por tanto, es importante que sean consciente de ellas desde el primer momento del juego. Finalmente, podemos decir que el último factor a tener en cuenta a la hora de desarrollar actividades gamificadas, se basa en mantener la tensión reto-superación del alumnado, es decir, que en todo momento estén motivados y tengan que ir superando distintos retos para llegar al objetivo final (Urquiza, 2015).

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

En primer lugar, es necesario comentar que esta intervención educativa que se va a desarrollar a continuación está basada en una secuencia didáctica aplicable a niños de Educación Infantil, en concreto niños de 4 años. Asimismo, el contenido clave para el desarrollo de la misma es la educación emocional. En este caso, esta intervención educativa puede ponerse en práctica en los centros educativos de manera aislada, o puede trabajarse como parte de un proyecto de educación emocional dentro del mismo.

Lo que se pretende con esta propuesta de intervención, es que el alumnado adquiera los conocimientos y destrezas educativas necesarias en base al tema, partiendo del aprendizaje lúdico. De este modo, esta secuencia consta de 6 actividades que contienen juegos que el alumnado deberá ir desarrollando para alcanzar los objetivos didácticos propuestos. Por tanto, como bien he explicado previamente, para que el alumnado aprenda es necesario que su motivación este activa en todo momento durante el juego, de ese modo, esta secuencia didáctica va a estar basada en la metodología de gamificación. El alumnado contará con distintos retos que deberá ir superando, además obtendrá

recompensas y contendrá tiempos limitados en los que deberá desarrollar las actividades, manteniendo activa la motivación y el interés de los/las mismos en todo momento.

Para el desarrollo de las actividades, el aula contará con una mascota llamada la “El Cocodrilo Nilo” (ver Anexo 1) siendo este el protagonista en todo momento. En este caso, al cocodrilo Nilo le faltarán 6 dientes que el alumnado tendrá que ir recuperando a lo largo de los retos para conseguir formar la sonrisa completa del cocodrilo (objetivo final de la secuencia didáctica). Para llevar a cabo estas actividades lo que haremos será diseñar un juego denominado “en busca del diente del cocodrilo” (ver Anexo 2). Partiendo de este juego, se trabajarán las distintas emociones de las que consta esta secuencia didáctica. Siendo estas; alegría, tristeza, miedo, enfado/ira, sorpresa y asco.

El juego “en busca del diente del cocodrilo”, contará con 6 retos (numerados del 1 al 6), cada uno correspondiente a una emoción. Por tanto, los alumnos deberán ir destapando los números que aparecen en el mismo y realizando las actividades/retos que la mascota les indica. Además, detrás de cada número habrá dibujado un objeto (ver Anexo 3) el cual será una pista relacionada con el reto que tendrán que desarrollar en cada momento. Una vez que realicen el reto, se comprobará si han conseguido recuperar el diente del cocodrilo Nilo o no.

A continuación, se van a exponer los objetivos generales y específicos de los que consta la propuesta, del mismo modo, se va a hacer referencia a las competencias que se pretenden desarrollar con la misma. Finalmente, se pasará a desarrollar la propuesta didáctica en cuestión.

Objetivos generales

Área: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal y valorando la diversidad como una realidad enriquecedora.
1. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros, para posibilitar unas relaciones fluidas y gratificantes.

6. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros en actividades cotidianas y de juego, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración y evitando comportamientos de sumisión o dominio.

Área: Conocimiento del entorno

1. Observar y explorar de forma activa su entorno, generando preguntas, interpretaciones y opiniones propias sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento y comprensión.

Área: Los lenguajes: Comunicación y representación

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.
2. Expresar emociones, sentimientos, deseos, vivencias e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación

Objetivos específicos

- Conseguir establecer relaciones sociales con los compañeros durante la realización de las actividades
- Desarrollar actitudes de participación a la hora de poner en práctica las actividades planteadas
- Lograr identificar las distintas emociones durante el desarrollo de cada actividad, siendo estas: alegría, tristeza, miedo, enfado/ira, sorpresa y asco.
- Identificar y respetar las emociones del otro/a.
- Conseguir ser capaz, a través del juego, de adquirir conocimientos en base a cada una de las emociones de forma inconsciente y lúdica.

Competencias

En este caso vamos a desarrollar las competencias que podemos observar a lo largo de la propuesta educativa, las cuales podemos encontrar en el currículo de infantil. (Orden, 2008, p.4946)

En primer lugar, podemos detenernos para hacer referencia a la competencia en comunicación lingüística. Esta competencia, podemos observarla a lo largo de toda la secuencia didáctica, ya que todas las actividades planteadas requieren que el alumnado ponga en práctica sus destrezas comunicativas, expresando sus opiniones y debatiendo distintas ideas con sus compañeros. En este caso, podemos señalar que la comunicación lingüística más utilizada es la comunicación oral, ya que todas las actividades se basan en el diálogo, dando lugar a la resolución de distintos retos que se plantean.

Por otra parte, contamos con la competencia y la interacción con el mundo físico. En este caso, dado que cada actividad posee un reto distinto, todos esos retos ofrecen al alumno aspectos de su entorno que conocen y que se encuentran presentes en su día a día, como pueden ser las hojas de los árboles, el arcoíris... etc.

Del mismo modo, podemos observar cómo se trata la competencia social y ciudadana en todo momento durante el desarrollo de cada actividad. Se trata de que el alumnado comprenda las inquietudes que plantea la mascota “El cocodrilo Nilo” del aula, que empatee con la misma y le ayude a que encuentre una solución a sus problemas. Además, los/las alumnos, deben relacionarse y coordinarse para desarrollar los retos de manera conjunta, alcanzando así el objetivo de la actividad. Por tanto, se requiere el trabajo en equipo en todo momento.

Otra de las competencias, vemos que se basa en la competencia cultural y artística. En este caso, podemos observarla en tres de las actividades desarrolladas, las cuales principalmente recaen sobre la competencia artística. En una de las actividades, el alumnado debe reconstruir una hoja partida en un folio, por tanto, debe poner en práctica sus destrezas artísticas y su creatividad. Del mismo modo, en otra de las actividades, la cual se basa en la recreación de un arcoíris en base a un experimento, por tanto, tienen que hacer uso de los distintos colores que se ven reflejados en el mismo. Finalmente, la última actividad, se basa en estampaciones realizadas con un limón. De este modo, el alumno/a debe controlar su motricidad fina e ir desarrollando su creatividad para poder realizar correctamente la actividad.

Además, durante el desarrollo de la secuencia didáctica, contamos con la competencia para aprender a aprender. El alumnado, con la puesta en práctica de las distintas actividades que se desarrollan, va adquiriendo nuevos conocimientos y, además, va

relacionando los que ya poseía con los nuevos. En este caso, dado que las actividades están basadas en la temática de las emociones, los contenidos recaen principalmente sobre el conocimiento de las distintas emociones existentes. Asimismo, también adquieren conceptos relacionados con los colores y aspectos del entorno que les rodea.

La competencia en autonomía e iniciativa personal también está presente en el desarrollo de todas las actividades. Además de trabajar en grupo la mayor parte del tiempo, se requiere que el alumnado ponga en marcha su autonomía y muestre sus opiniones e ideas al resto. De este modo, a parte de que algunas actividades requieren una realización individual por parte del alumno/a (recreación de hojas, elaboración de un bote de lágrimas...), en la mayoría de actividades se desarrollan lluvias de ideas, que permiten a cada uno/a expresarse por sí mismo/a.

Finalmente, podemos terminar diciendo que la competencia matemática está presente de manera sutil. En este caso, dado que la secuencia didáctica está basada en retos que el alumnado debe ir desarrollando, cada uno de los retos se corresponde con un número. Poseen en total 6 retos, y a pesar de que ya conocen esos números es una forma de poder repasarlos e inconscientemente asociar cada número con el reto que corresponde.

Temporalización

En base a la temporalización, podemos decir que se trata de una secuencia didáctica, inmersa en el proyecto de educación emocional que se está desarrollando en el centro. Por tanto, estas actividades se prolongarían durante seis días, ya que se realizaría una actividad por día, con su correspondiente emoción. Además, se realizarían en el mes de marzo coincidiendo con el desarrollo del proyecto.

El horario de realización quedaría determinado de la siguiente forma:

ACTIVIDADES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES
SEMANA DEL	14	15	16	17	18	21
14 al 21 de						
marzo (2022)						
ACTIVIDAD 1	De 11:30 a 12:15					

ACTIVIDAD 2		De 11:30 a 12:15				
ACTIVIDAD 3			De 11:30 a 12:15			
ACTIVIDAD 4				De 11:30 a 12:15		
ACTIVIDAD 5					De 11:30 a 12:15	
ACTIVIDAD 6						De 11:30 a 12:15

Antes de comenzar con el desarrollo de las actividades planteadas, lo que haremos será presentar a los alumnos la mascota del cocodrilo mediante una breve introducción. En este caso, acudiríamos a la asamblea y presentaríamos al cocodrilo Nilo. A partir de ese momento, la mascota sería la protagonista de los retos. Por tanto, el cocodrilo Nilo tomaría el mando, y les diría a los alumnos:

- *“Hola chicos y chicas, soy el cocodrilo Nilo, y a partir de ahora voy a ser la mascota de vuestra clase ¿qué os parece? ¡Estoy un poco nervioso, pero es que he venido porque necesito vuestra ayuda súper rápido! Tengo un problema, y es que me han pasado muchas cosas durante todos estos años, y me faltan 6 dientes, así que os traigo un reto para que me ayudéis a conseguirlos de nuevo. ¿Me ayudaréis?*

Pero antes, necesito saber una cosa súper importante, ¿vosotros sabéis lo que son las emociones?, aquí he traído unas tarjetas en las que aparecen distintas emociones (ver Anexo 4), así que vamos a ver con qué emociones nos encontramos... (lluvia de ideas para identificar cada emoción).

Bueno chicos y chicas, ahora que veo que sois unos expertos con las emociones, tenéis que acordaros de ellas, porque vamos a pasar a realizar los retos que os he traído, y para superarlos lo vamos a hacer con este juego de aquí, que se llama “En busca del diente del cocodrilo”, como veis hay 6 retos que superar, y en cada reto os vais a encontrar con una emoción distinta, para saber que debemos hacer en cada uno/a, hay que darle la vuelta a cada número y descubrir que pista se

encuentra detrás del mismo. No os preocupéis que después os explico lo que hay que hacer en cada uno de estos números/retos. Eso sí, tenéis que estar muy atentos porque si desarrolláis los retos correctamente, recuperaréis mis dientes, así que hay que hacerlo muy muy bien (con cada actividad consiguen un diente).

Ah, chicos, una cosa súper importante, cada actividad tiene un límite de tiempo, es decir, para conseguir superar el reto, debéis realizar la actividad en menos de 30 minutos, solo así, conseguiremos recuperar los dientes. Por tanto, para que podamos comprobar si lo estamos haciendo bien, en cada reto voy a colocar este reloj de arena de grandes dimensiones, el cual tarda unos 25 minutos en vaciarse. Así que, ¡debemos acabar cada reto antes de que la arena caiga! Ufff, que presión chico/as, pero se que vosotros podéis y lo haréis genial, estoy seguro. Si queréis podemos hacer una prueba a ver como funciona el reloj (en ese momento daríamos la vuelta al reloj para enseñar al alumnado su funcionamiento).

Ah, chicos, además, obtendréis una recompensa sorpresa súper guay en cada uno de los retos si lo realizáis dentro de ese tiempo, así que solo tenéis que fijaros en el reloj.

A continuación, voy a pasar a desarrollar las distintas actividades de las que consta la propuesta didáctica en cuestión. En este aspecto, es necesario señalar que se ha decidido redactar cada una de las instrucciones verbales que se expondrían en el aula durante el desarrollo de la propuesta didáctica, ya que es un modo de describir las secuencias didácticas a la vez que se facilita la labor del profesional que decida poner en práctica esta experiencia.

ACTIVIDAD 1

Contenido específico

- La emoción del enfado

Objetivos específicos

- Conseguir establecer relaciones sociales con los compañeros durante la realización de las actividades
- Desarrollar actitudes de participación a la hora de poner en práctica las actividades planteadas

- Lograr identificar la emoción del enfado/ira
- Identificar y respetar las emociones del otro/a
- Conseguir ser capaz, a través del juego, de adquirir conocimientos en base a la emoción del enfado/ira

Competencias

Durante el desarrollo de esta actividad, se ponen en práctica distintas competencias. Por un lado, contamos con la competencia lingüística, ya que en todo momento el alumnado debe participar y mantener conversaciones con la mascota “El cocodrilo Nilo”. Del mismo modo, contamos con la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, ya que, durante la realización de este reto interviene un factor de la naturaleza, que son las hojas caídas de los árboles, por tanto, esto permite que el alumnado se familiarice con estos aspectos de su entorno. Asimismo, podemos observar el desarrollo de la competencia cultural y artística, ya que, en esta ocasión, cada alumno/a debe llevar a cabo la reconstrucción de una hoja partida, por tanto, deben poner en práctica sus dotes artísticas haciendo uso de su creatividad.

La competencia de aprender a aprender está presente durante el desarrollo de todo el reto. El principal objetivo se basa en que el alumno/a adquiera los conocimientos necesarios en base a la emoción del enfado. Finalmente, podemos señalar la competencia de autonomía e iniciativa personal. En este caso, cada alumno/a debe desarrollar su propia autonomía y reconocer dentro de sí mismo/a el sentimiento que está teniendo, debe ser consciente del enfado y de las reacciones que provoca esa emoción.

Desarrollo de la actividad

Para llevar a cabo el desarrollo de esta actividad, nos colocaríamos en la asamblea, todos sentados en círculo. Una vez allí, sacaríamos el juego de “en busca del diente del cocodrilo” y lo colocaríamos en medio del círculo. De este modo, cogeríamos la tarjeta número 1 y averiguaríamos que hay detrás de la misma. En ella, habría dibujada una hoja de un árbol. En este momento, intervendría “El cocodrilo Nilo” y diría lo siguiente:

- *Hola de nuevo, chicos y chicas, es hora de realizar el reto número 1 y veo que ya habéis averiguado que detrás de la tarjeta hay un dibujo de una hoja ¿Y, supongo que querréis saber por qué, verdad? Es una larga historia, pero para que me ayudéis debo contárosla.*

Un día, yo iba caminando por el bosque, cuando de repente mi hermano pequeño, el cocodrilo Blas, me empujó y me caí sobre un montón de hojas caídas de un árbol. En ese momento yo me enfadé mucho con mi hermano y de tan enfadado que estaba comencé a romper todas las hojas, y cuando las estaba rompiendo, ¿a que no sabéis que me pasó?, pues que, de tanto enfado y tanta fuerza, al final, ¡se me cayó un diente entre las hojas y ya nunca más lo encontré!

Así que chicos, necesito que me ayudéis a recuperarlo, ¿lo haréis? Os voy a contar cómo podéis ayudarme, pero antes, acordaros de que es súper importante que realicéis este reto en menos de 30 minutos, hay que estar súper atentos al reloj de arena. En ese momento las/los docentes colocaríamos en medio de la asamblea un montón de hojas que habríamos recogido y preparado previamente, habría una hoja por niño/a.

Vale chicos, veis que las profesoras han colocado aquí todas estas hojas ¿verdad?, pues lo que debéis hacer es levantaros, y poneros a romperlas en dos trozos como yo hice aquel día, como si estuvierais súper enfadados (una vez hecho esto indicaríamos al alumnado que se sentase de nuevo en la asamblea con su hoja partida).

Mmmm, oye, ¿qué habéis sentido, ¿os habéis sentido muy enfadados?, a veces nos ponemos muy nerviosos cuando estamos muy enfadados y hacemos estas cosas ¿verdad?, ¿pero a que a todos nos pasa eso?, ¿pero sabéis que es lo mejor?, que es normal que a veces sintamos enfado, lo importante es poder calmarnos y solucionarlo. Así que, ahora toca solucionar un poco este desastre que hemos creado aquí con las hojas, y desenfadarnos. Vamos a levantarnos todos y vamos a ir a nuestras mesas con la hoja que cada uno poseemos (en ese momento las docentes repartirían un folio a cada niño/a y un bote de pegamento).

Pues bien, chicos y chicas, para solucionar esto, lo que vamos a hacer es reconstruir la hoja, pegándola en el folio y uniendo sus partes (después indicaríamos que cada niño pusiera su nombre y guardarían su actividad). Y ahora ¿cómo os sentís?, ¿a qué habéis solucionado el enfado y os sentís mucho más calmados?, de eso se trataba chicos, de conseguir estar bien. Cuando nos enfadamos, siempre debemos buscar el porqué, y volver al inicio de nuestro enfado, para poder buscar una solución y calmarnos. Hoy lo hemos conseguido, ya que hemos conseguido reconstruir nuestras hojas y solucionarlo.

Estoy muy contento porque habéis desarrollado la actividad genial, pero nos falta el último paso importante para poder superar el reto, ¡comprobar el reloj de arena y ver si estamos dentro del tiempo que debíamos!, corred, vamos a verlo (en el caso de que lo hubieran conseguido se les recompensaría poniéndoles en la mano un sello que contuviera el dibujo que se corresponde con el reto número 1, siendo este la silueta de una hoja, si no se quedarían sin ese sello. Aun así, si se quedaran sin él, tendrían la opción de recuperarlo en el siguiente reto en el caso de haberse ajustado al tiempo).

Una vez comprobado el reloj, llega el momento de la verdad, de averiguar si lo habéis hecho tan bien que, ¡en vez de 6 dientes ya tengo 7!, a la de 3 voy a sonreír y me tenéis que decir si hemos recuperado un diente: 1,2 y 3, (en ese momento el cocodrilo sonreiría y poseería otro diente más que las docentes habríamos dibujado a escondidas durante la actividad de la hoja).

¡Chicos y chicas qué feliz estoy, sois geniales!, muchísimas gracias, ya queda menos para conseguir mi sonrisa. ¡Ahora a por nuestro siguiente reto!

ACTIVIDAD 2

Contenido específico

- La emoción de la tristeza

Objetivos específicos

- Conseguir establecer relaciones sociales con los compañeros durante la realización de las actividades
- Desarrollar actitudes de participación a la hora de poner en práctica las actividades planteadas
- Lograr identificar la emoción de la tristeza
- Identificar y respetar las emociones del otro/a.
- Conseguir ser capaz, a través del juego, de adquirir conocimientos en base a la emoción de la tristeza

Competencias

Para llevar a cabo el desarrollo de esta actividad, contamos con la puesta en práctica de distintas competencias. En primer lugar, podemos hacer referencia a la competencia en

comunicación lingüística, ya que durante la duración del reto que se plantea el alumnado, se debe hacer uso del lenguaje, se plantean distintas preguntas que deben ir respondiendo, por tanto, esto permite que el alumnado ponga en práctica sus destrezas lingüísticas.

Del mismo modo, contamos con la competencia social y ciudadana, ya que, en este caso, cada niño/a debe escribir en un papel situaciones en las que se haya encontrado triste, por tanto, después debe escuchar las del resto y empatiza con ellos.

Asimismo, contamos con la competencia de aprender a aprender, en este caso, el principal objetivo se basa en que el alumnado adquiera información en base a la emoción de la tristeza, por tanto, deberán ir aprendiendo aspectos relacionados con la misma, cómo se sienten en ciertas situaciones... etc.

Finalmente, nos encontramos con la competencia en autonomía e iniciativa personal. Todos los/las alumnos deben escribir en una lágrima de papel, de manera autónoma, situaciones que hayan vivido que les hayan hecho sentirse tristes, por tanto, deben poner en práctica su individualidad.

Desarrollo de la actividad

Para continuar con el desarrollo de los retos, nos dirigiríamos de nuevo a la asamblea y colocaríamos en medio de la misma el juego de “en busca del diente del cocodrilo”. Una vez hecho esto, seleccionaríamos el número 2, ya que sería el siguiente que nos tocaría y le daríamos la vuelta a la tarjeta para ver qué nos encontramos esta vez y con qué está relacionada esta actividad. En este caso, la tarjeta número 2 tendría dibujada detrás una lágrima. En ese momento, intervendría el cocodrilo Nilo para decir:

- *¡Hola de nuevo chicos y chicas!, veo que ya habéis descubierto lo que hay en la tarjeta número dos, y me imagino que querréis saber por qué hay una lágrima, ¿a que sí? Pues mirad, os voy a contar una historia.*

Una vez estaba en la playa con mi familia, y me senté en la orilla del mar a jugar con mis juguetes; la pala, el rastrillo, el cubo y estaba muy feliz, pero de repente, una ola gigante vino hacia mí y era tan grande que arrastró todos mis juguetes hacia el fondo del mar. Mis padres intentaron recuperarlos, pero fue imposible... así que en ese momento empecé a llorar muy fuerte porque me sentía muy triste... y de tanto llorar y llorar, ¿sabéis que me pasó?, que perdí otro diente, este se cayó en la arena y tampoco lo encontré nunca, que tristeza.

¿Oye y a vosotros alguna vez os ha pasado esto? ¿os habéis sentido tristes por algo?, yo creo que todos nos hemos sentido tristes alguna vez porque es algo

normal, lo importante es saber cómo dejar de estar tristes. Así que, ahora es momento de que me ayudéis a recuperar mi diente, porque yo no supe solucionar el problema ese día y seguí estando súper triste.

Así que, os propongo que hagamos una actividad y me contéis cuando os sentís tristes, ¡vamos todos a sentarnos en nuestras mesas! (una vez en las mesas las docentes repartirían a cada alumno/a 3 trocitos pequeños de papel azul con la silueta de una lágrima; en la que pondría lo siguiente: me siento triste cuando... y, además, colocarían en el medio de cada mesa un frasco de cristal) (Ver anexo 5).

Bueno chicos,, como podéis ver todos vosotros tenéis lágrimas de papel en vuestras mesas, y un tarro de cristal. Ya que todos nos hemos sentido tristes alguna vez, os propongo jugar a este juego denominado “Lágrimas al mar”.

Lo que debéis hacer es coger vuestro lápiz y continuar la frase que se encuentra escrita en la lágrima, es decir tenéis que pensar 3 situaciones en las que os hayáis sentido tristes, por ejemplo, yo me siento triste cuando mi perro se pone enfermo. ¿Vosotros?, (en este momento se dejaría tiempo al alumnado para que continuase las frases, con la ayuda necesaria por parte de las docentes ya que algún niño de 4 años la escritura le sigue costando). Mientras cogéis vuestros lápices, pongo aquí el reloj de arena ¿vale chicos?, estar atentos a el para hacerlo en el tiempo que debemos y obtener la recompensa.

Bueno chicos y chicas, lo habéis hecho genial. Ahora lo que quiero es que metáis todas esas lágrimas dentro del frasco de cristal que hay en cada una de las mesas. ¿Veis el frasco?, ¿a que hay un montón de lágrimas de todos nosotros, venga vamos a leer lo que habéis puesto (en ese momento emplearíamos un tiempo para leer las lágrimas), veis chicos, es normal sentirse triste muchas veces, porque todos nos sentimos así. Solamente hay que saber cómo solucionar ese problema, y, por ejemplo, esta es una forma. Lo que podemos hacer cuando estamos tristes es expresar a nuestras familias porque nos sentimos así o escribirlo como hemos hecho hoy para sentirnos mucho mejor. ¿A que habéis escrito cosas tristes, pero ahora os sentís bien?, pues de eso se trata.

¡Lo habéis hecho genial!, ¿habéis estado atentos del reloj? ¿lo hemos conseguido en tiempo? (en el caso de que lo hubieran conseguido se les recompensaría poniéndoles en la mano un sello que contuviera el dibujo que se corresponde con el reto número 2, siendo este la silueta de una lágrima, si no se quedarían sin ese

sello. Aun así, si se quedaran sin él, tendrían la opción de recuperarlo en el siguiente reto en el caso de haberse ajustado al tiempo).

Pues bien, chicos, ¿creéis que me habréis ayudado a recuperar el diente que perdí cuando estaba triste?, yo creo que sí porque ahora ya se que debo hacer cuando me siento así. Venga cerrar los ojos, a la de 3 tenéis que abrirlos, a ver si ha habido suerte. 1,2 y 3, ¡abridlos!, ¿ya tengo 8 dientes? (el diente habría sido coloreado por la profesora durante el desarrollo de la actividad) ¡Decidme que sí!

¡Qué bien! muchísimas gracias a todos, habéis superado el reto número dos, ahora a por el siguiente reto.

ACTIVIDAD 3

Contenidos específicos

- La emoción de la sorpresa

Objetivos específicos

- Conseguir establecer relaciones sociales con los compañeros durante la realización de las actividades
- Desarrollar actitudes de participación a la hora de poner en práctica las actividades planteadas
- Lograr identificar la emoción de la sorpresa
- Identificar y respetar las emociones del otro/a.
- Conseguir ser capaz, a través del juego, de adquirir conocimientos en base a la emoción de la sorpresa

Competencias

En base a las competencias que se plantean durante el desarrollo de esta actividad, para comenzar, podemos hacer referencia a la competencia en comunicación lingüística. En este caso, el alumnado deberá verbalizar situaciones en las que haya sentido sorpresa y compartirlas con el resto de sus compañeros, por tanto, deben poner en práctica sus destrezas lingüísticas. Por otro lado, podemos hacer referencia a la competencia social y ciudadana, ya que, en todo momento, deben respetar a sus compañeros durante el

desarrollo del experimento, además de mostrar respeto por los materiales. Del mismo modo, ya que se trata de un experimento, interviene la competencia cultural y artística. En este caso, se trata de que el alumnado ponga en práctica sus dotes artísticos y su creatividad, y, en base a la mezcla de distintos elementos, obtenga resultados artísticos. Asimismo, se pone en práctica la competencia para aprender a aprender, la cual está basada en el desarrollo y conocimiento de la emoción de la sorpresa por parte del alumnado. Finalmente, podemos hacer referencia a la competencia de autonomía e iniciativa personal. En base a ella, es cierto que esta actividad requiere una participación conjunta por parte del alumnado para poder desarrollar el reto con éxito, ya que todos deben poner de su parte. Sin embargo, individualmente deben expresar sus opiniones y responder a preguntas que se van haciendo de manera continuada.

Desarrollo de la actividad

En este caso, para llevar a cabo el desarrollo de esta actividad, nos dirigiríamos de nuevo a la asamblea, y, del mismo modo, dispondríamos en el suelo de la misma el juego de “El Cocodrilo Nilo”. Una vez hecho esto, les diríamos a los alumnos: chicos mirad, ya hemos conseguido el reto número 1 y 2, si conseguimos el número 3, habremos alcanzado la mitad, ¡vamos a ver que pista nos da este número! En ese momento le daríamos la vuelta al número 3 y habría dibujado un arcoíris, por tanto, llamaríamos al cocodrilo Nilo para que nos dijese que hay que hacer esta vez. De este modo, el cocodrilo Nilo aparecería y diría:

- *Chicos y chicas, ¿cómo estáis hoy?, yo estoy súper bien, mis dos dientes nuevos me hacen estar muy contento y todo ha sido gracias a vosotros. ¿Queréis seguir ayudándome verdad?, veo que sí, porque ya habéis averiguado la pista del reto número 3, ¿queréis saber de qué se trata?*

*Esta vez, os voy a contar otra de mis historias que me hizo perder otro diente
Un día fui de excursión al campo con mi familia y, de repente, comenzó a llover súper fuerte, tan fuerte que nos tuvimos que refugiarnos debajo de una casa para no mojarnos... Cuando dejó de llover, decidimos volver de la excursión, ya era un poco tarde, y el cielo estaba muy apagado, pero de repente, yo empecé a ver algo que brillaba mucho, ¿sabéis que era?, era el arcoíris. En ese momento me puse súper contento, nunca había visto un arcoíris tan bonito, se veían todos los colores a la perfección, fue súper sorprendente. En el momento en el que lo vi, comencé a chillar: “¡mamaaaaa, papaaaa, el arcoíris, el arcoíris, corred*

mirarlo, es el arcoíris!”, en ese momento, de tanto chillar *¿a que no sabéis que me pasó?, ¡pues que se me cayó un diente! Y claro, como ya estaba anocheciendo y estábamos en el campo, no pudimos encontrarlo, y como ya sabéis, necesito vuestra ayuda para encontrarlo.*

Oye, pero antes, yo quiero saber si a vosotros esto os ha pasado alguna vez. ¿Vosotros alguna vez os habéis sentido sorprendidos por algo?, seguro que sí. Cuando nuestras familias nos dan una sorpresa por nuestro cumple, cuando vemos algo que nos sorprende mucho, como puede ser el arcoíris.

Así que, yo creo que como en esta clase somos tantos niños y niñas, seguro que sí, ¿me ayudáis con este reto?, ¿recuperaré el diente que perdí ese día en el campo al ver el arcoíris?

En este caso, nos quedaríamos en la asamblea todos sentados en círculo, y la docente colocaría en el suelo los siguientes materiales: dispondría en el suelo del aula 6 vasos de plástico llenos de agua y junto a ellos, colocaría una tira de papel de cocina de grandes dimensiones. Además, colocaría tintes de agua de color azul, naranja, amarillo, verde, morado y rojo junto a los vasos. (ver Anexo 6).

Bueno chicos y chicas, ¿que os parece todo esto?, ¿tenéis una idea de que puede ser? (lluvia de ideas), en este reto lo único que tenéis que hacer es ayudarme. Lo que vamos a hacer es intentar crear nuestro propio arcoíris, a ver si consiguiendo verlo otra vez, recupero el diente que perdí ese día.

Tenéis que estar muy atentos y atentas, además, como ya sabéis, voy a colocar aquí nuestro querido reloj de arena para realizar el reto en tiempo y obtener nuestra recompensa. En ese momento el cocodrilo iría seleccionando alumnos para que le fueran ayudando, e iríamos ayudando a cada uno/a con las acciones que se le indicasen.

Por ejemplo, Ana, ven aquí conmigo, lo que vamos a hacer para comenzar a crear nuestro arcoíris es lo siguiente: vas a coger ese botecito de tinte de color azul y vas a echar unas gotitas en uno de los vasos de agua que hay colocados aquí (esta acción la repetirían otros 5 compañeros hasta que todos los vasos estuvieran tintados de distintos colores).

Vale chicos, ahora que tenemos todos los vasos tintados, mirad lo que voy a hacer; voy a coger este papel largo y lo voy a ir introduciendo por los distintos vasos, pero quiero que mientras lo hago os tapéis los ojos, así que a la de 3 os los

tapáis, 1, 2 y 3, (en ese momento la docente además de introducir el papel en los vasos, pintaría otro diente al cocodrilo sin que se dieran cuenta).

Vale chicos, ya podéis abrir los ojos, ¿Qué ha pasado aquí?, ¡mirad, madre mía hemos conseguido elaborar el arcoíris! ¿qué habéis sentido al verlo? ¿os habéis sorprendido? Yo he sentido como un escalofrío y un cosquilleo en mi estómago. ¿Sabéis cómo se llama lo que hemos sentido? Se llama ¡sorpresa!, ha sido una gran sorpresa ver que hemos conseguido crear nuestro propio arcoíris ¡qué guay! (en este momento, dado que estarían muy sorprendidos con el experimento, crearíamos una lluvia de ideas para determinar qué colores ven, las mezclas de colores que se han formado en el papel, etc).

Vale amigos y amigas, llega el momento de ver si hemos recreado tan bien el arcoíris que el diente que perdí ese día, lo vuelvo a tener, a la de 3 voy a sonreír ¿vale?, 1,2 y 3. ¿Lo tengo?, decirme que sí, decirme que ya tengo 9 dientes.

De verdad, muchísimas gracias a todos y todas, no he podido elegir mejores ayudantes para este gran reto, ¡enhorabuena!

Ah, chicos, y que no se nos olvide el reloj, ¿hemos conseguido hacerlo en el tiempo que debíamos o no?, ¿nos merecemos la recompensa? (en el caso de que lo hubieran conseguido se les recompensaría poniéndoles en la mano un sello que contuviera el dibujo que se corresponde con el reto número 3, siendo este la silueta de un arcoíris, si no se quedarían sin ese sello. Aun así, si se quedarán sin él, tendrían la opción de recuperarlo en el siguiente reto en el caso de haberse ajustado al tiempo)

Ahora ya solo nos faltan 3 retos, lo estáis haciendo genial, así que, ¡nos vemos en el siguiente!

ACTIVIDAD 4

Contenidos específicos

- La emoción del miedo

Objetivos específicos

- Conseguir establecer relaciones sociales con los compañeros durante la realización de las actividades

- Desarrollar actitudes de participación a la hora de poner en práctica las actividades planteadas
- Lograr identificar la emoción del miedo
- Identificar y respetar las emociones del otro/a.
- Conseguir ser capaz, a través del juego, de adquirir conocimientos en base a la emoción del miedo

Competencias

En referencia a las competencias durante el desarrollo de esta actividad, podemos decir que el alumnado es capaz de desarrollar las siguientes:

En primer lugar, contamos con la competencia en comunicación lingüística, ya que en todo momento el alumnado debe hacer uso del lenguaje oral para intervenir cuando la mascota del cocodrilo Nilo se lo indique. En este caso, se ofrece a cada niño la posibilidad para expresar una situación de su vida en la que hayan sentido miedo. Ligado con este ejemplo, podemos decir que, durante el desarrollo de esta actividad, se pone de manifiesto la competencia en autonomía e iniciativa personal, ya que el alumnado, de manera individual, debe responder y contar sus propias experiencias, lo que requiere hacer uso iniciativa personal.

Además, este reto cuenta con el desarrollo de la competencia de aprender a aprender, ya que en este caso se requiere que el alumnado sea capaz de adquirir conocimientos en base a la emoción del miedo, que engloban principalmente el control de la misma.

Desarrollo de la actividad

Para continuar con el desarrollo de las actividades, en este caso, toca trabajar la emoción del miedo. Para ello, pediríamos al alumnado que se dirigiese a la asamblea y una vez allí, dispondríamos en el suelo el juego de “El Cocodrilo Nilo”, de este modo, dado que el alumnado ya conocería el funcionamiento del juego, pediríamos a uno de ellos que se levantara y fuera a por el reto número 4 para ver que pista aparecía detrás del mismo.

En este caso se encontrarían con la imagen de un globo. Por tanto, en ese momento aparecería el “Cocodrilo Nilo” para contarnos lo que había que hacer en ese reto.

- *¡Hombre!, ya están aquí mis alumno favoritos, ¿cómo estáis?, espero que estéis tan contentos como yo de estar aquí. Bueno, ya veo que habéis descubierto lo que hay detrás del reto número 3. Y, supongo que queréis saber de qué se trata*

¿verdad? Pues chicos, esta es una historia que me pasó hace poco tiempo, ya que el mes pasado era el cumpleaños de mi primo mayor el cocodrilo Silo. Así que, nos invitó a toda la familia a su cumpleaños. El cumpleaños era en una casita que se encontraba rodeada de montañas en el campo, y dentro de la casita estaba todo súper lleno de globos, y todos nos pusimos a jugar con ellos, pero de repente, la casa era un poco vieja y ¿sabéis que nos pasó?, ¡que se fue la luz!, no veíamos nada y el suelo estaba lleno de globos, así que como andábamos sin apenas ver nada, sin querer pisábamos los globos y se explotaban, ¡madre mía! que miedo pasé, cada vez que se explotaba un globo me asustaba mucho. Y, ¿a qué no sabéis que me pasó ese día?, pues que en uno de los globos que pisé sin darme cuenta en la oscuridad, me tropecé, y al caer, perdí otro de mis dientes, ¡ay dios mío! Necesito que me ayudéis a recuperarlo, así que, ¿Qué os parece si comenzamos con el reto?, pongo el reloj de arena en su sitio ¿vale?, estad muy atentos al tiempo.

Antes de levantarnos de la asamblea, me gustaría saber si alguno de vosotros ha sentido miedo alguna vez por algo (en este momento realizaríamos una lluvia de ideas, y uno/a por uno/a deberían exponer una situación en la que hayan sentido miedo alguna vez).

Yo también he sentido miedo muchas veces, venga, ahora sí es momento de que me ayudéis a recuperar el diente. Así que vamos a volver al día de los globos. Nos ponemos todos de pie en la asamblea, mirando hacia la pared, (en ese momento las docentes colocarían a cada alumno/a un antifaz y se colocarían detrás de la fila de alumnos con globos que habrían hinchado previamente)

Chicos, ¿veis algo?, ¿que sentís?, ¿tenéis miedo con el antifaz puesto?, si es así, no os preocupéis porque es algo normal, seguimos en clase y todo sigue igual. Ahora, voy a poner un poco de música para que os relajéis, a ver si lo conseguimos, (en este momento las docentes pondrían música relajante y al poco de comenzar a sonar, explotarían un globo).

¡Ostras!, qué susto ¿que ha sido eso chicos?, podéis quitaros los antifaces. Oye, he visto que algunos os habéis asustado, yo también un montón, pero ¿a que no ha pasado nada?, ¿a que todo sigue igual?, han sido las profes que han explotado un globo, y como estábamos a oscuras con los antifaces hemos pasado un poco de miedo. Pero ¿sabéis que?, que es normal. Todos tenemos situaciones en las que pasamos miedo alguna vez y no pasa nada, porque el miedo es una emoción

más que siente nuestro cuerpo. Y ¿sabéis que es lo más importante?, saber como controlar ese miedo. Y vosotros lo habéis hecho genial. ¿Queréis que volvamos a repetir la actividad? Venga ¿algún/a voluntario/a que quiera ayudarme?, en este caso, lo que vais a hacer es taparos los ojos con el antifaz de nuevo y Ana (la voluntaria) se va a venir conmigo.

Os propongo que ahora que estáis en la oscuridad comencéis a respirar por la nariz y tirar el aire por la boca para relajarnos, (lo que haría la voluntaria sería repetir la acción de explotar el globo para ver las reacciones de sus compañeros, esta acción se repetiría varias veces con distintos alumnos).

Oye, a que esta vez no os habéis asustado tanto, ¡ya se por qué! Porque estabais mucho más relajados y habéis sabido controlar ese miedo, lo habéis hecho genial, enhorabuena. De eso se trata cuando sentimos miedo, de relajarnos y saber controlarlo.

Antes de ver si hemos conseguido recuperar el diente, debemos mirar si hemos realizado el reto en el tiempo que debíamos, y, por tanto, hemos obtenido la recompensa, (en el caso de que lo hubieran conseguido se les recompensaría poniéndoles en la mano un sello que contuviera el dibujo que se corresponde con el reto número 4, siendo este la silueta de un globo, si no se quedarían sin ese sello. Aun así, si se quedaran sin él, tendrían la opción de recuperarlo en el siguiente reto en el caso de haberse ajustado al tiempo)

Bueno, y ahora, vosotros ¿qué creéis?, ¿lo habréis hecho tan bien como para que haya recuperado el diente que perdí ese día? ¿creéis que he conseguido controlar el miedo que pasé?, venga vamos a cerrar los ojos, a la de 3 los abrimos y lo comprobamos (en el momento en el que el alumnado estuviera girado con los antifaces, el/la docente habría coloreado otro diente).

A la de una, a la de dos y a la de tres, ¡abrid los ojos!, ¿tengo un diente más?, ¡decidme que sí! ¿ahora tengo 10? Madre mía, muchísimas gracias, chicos y chicas, sois geniales, habéis superado el reto número 4. Ahora ya solo os quedan dos más, y estoy seguro de que los vais a hacer genial. ¡A por todas!, nos vemos en el siguiente.

ACTIVIDAD 5

Contenidos específicos

- La emoción del asco

Objetivos específicos

- Conseguir establecer relaciones sociales con los compañeros durante la realización de las actividades
- Desarrollar actitudes de participación a la hora de poner en práctica las actividades planteadas
- Lograr identificar la emoción del asco
- Identificar y respetar las emociones del otro/a.
- Conseguir ser capaz, a través del juego, de adquirir conocimientos en base a la emoción del asco

Competencias

En referencia a esta actividad, podemos decir que se ponen en práctica distintas competencias. Contamos con la competencia en comunicación lingüística, ya que el alumnado en todo momento debe escuchar y participar mientras el cocodrilo Nilo les cuenta la historia que le ha pasado. Del mismo modo, el cocodrilo Nilo les pide que participen en base a preguntas relacionadas con la emoción del asco, en las cuales deben poner en práctica sus destrezas lingüísticas. Por otro lado, contamos con la competencia cultural y artística de manera significativa, ya que en esta actividad el alumnado debe poner en práctica su creatividad y realizar estampaciones en folios con limones, tal y como les indica la mascota.

Asimismo, cuentan con la competencia de aprender para aprender, y en este caso, el principal objetivo se basa en que adquieran conocimientos relacionados con la emoción del asco. Además, durante el desarrollo de la actividad van a poder vivir de manera realista que es lo que se siente cuando experimentan en su cuerpo la emoción del asco, dado que van a poder ver limones podridos y experimentar con ellos.

Finalmente, contamos con la competencia de autonomía e iniciativa personal. En este caso, es imprescindible que el alumno/a, tome la iniciativa de participar y colaborar en la

actividad, ya que cada uno/a de ellos debe realizar distintas aportaciones durante la actividad de la estampación.

Desarrollo de la actividad

Para continuar con el desarrollo de las actividades, en este caso nos centraríamos en la emoción del asco. Del mismo modo que en el resto de actividades, indicaríamos al alumnado que se dirigiese a la asamblea, y una vez allí, colocaríamos el juego de “El cocodrilo Nilo” en el suelo. En esta ocasión, dado que ya irían quedando menos fichas, realizaríamos una lluvia de ideas, repasando todas las emociones que habríamos trabajado hasta ahora. Lo que haríamos sería ir desde el número 1 (primer reto) hasta el número 4 (cuarto reto), recordando la imagen que se asociaba con cada número y pidiéndole a los alumnos que nos recordasen que reto tuvieron que superar, y si se acordaban (proporcionándoles la ayuda necesaria) y, por tanto, que emoción era la que trabajaron en ese momento. Una vez hecho esto aparecería el “Cocodrilo Nilo” y diría lo siguiente:

- *¡Hombre!, otra vez están aquí mis mejores amigos, veo que ya habéis repasado todos los retos anteriores, y hasta ahora hemos trabajado muchas emociones, que son; el miedo, el enfado, la sorpresa y la tristeza. Pero, aún nos quedan otros dos retos más como veis en el juego ¿a que sí?, y eso significa que nos quedan dos emociones más, y estoy seguro de que sabéis cuales son, porque el primer día os enseñé una tarjeta con todas las emociones (Anexo 4). (en este momento habría una lluvia de ideas, hasta adivinar que las emociones que quedan son el asco y la alegría)*

Eso sí, antes de que continuemos con este reto, debo confesaros algo, llevo toda la noche súper malito, me duele mucho la boca, ayer me fui con mi abuela al parque y comí muchas chuches, necesito que me ayudéis a averiguar qué es lo que me pasa (previamente las docentes habrían pintado uno de los dientes del Cocodrilo Nilo de negro, simulando que posee una carie). Vale chicos, lo que voy a hacer es abrir la boca y me tenéis que decir qué creéis que me puede estar pasando, por qué me duele tanto la boca.

En ese momento al abrir la boca se darían cuenta de que tiene el diente negro y posee una carie (dado que ya habríamos dado el tema de la higiene estarían familiarizados con lo que es). Madre mía chicos, no me digáis que tengo una carie, y ahora ¿qué hacemos?, ¿cómo solucionamos este problema?

¿Qué os produce ver esto?, porque chicos, a mi me da un poco de asco, yo que pensaba que ya solo me quedaban dos dientes más, y conseguía mi sonrisa, y de repente me pasa esto. Ya que a todos nos da un poco de asco esto, os voy a contar una historia que me pasó un día, y que me hizo sentir la misma sensación de asco que ahora mismo.

Un día, mi mamá me mandó a comprar limones al supermercado, y a la vuelta de comprarlos, llegué a casa y empezó a sonar el teléfono, así que fui a cogerlo corriendo y dejé la caja de los limones debajo de la escalera. Contesté el teléfono y seguidamente me fui a mi cuarto a dormir, a la mañana siguiente, mi mamá la “Cocodrila Mila” me dijo: oye, Nilo, ¿y los limones que tenías que comprar ayer?, ¿dónde están?, ¿y sabéis que me pasó?, se me había olvidado dónde los había dejado, así que le dije a mi mamá; mamá, yo te prometo que los traje, pero no me acuerdo dónde los dejé, la “Cocodrila Mila” dijo: ay, Nilo, no sé dónde tienes la cabeza, ya voy otra vez al super a comprarlos.

Pasados unos días, la casa comenzó a oler súper mal, pero nadie sabía de dónde venía ese olor, ¿sabéis de dónde podía venir?

Así que, de repente me acordé de dónde estaban los limones, y que los había dejado ese día debajo de la escalera. Me acerqué allí, y ¿a que no sabéis qué había pasado?, ¡los limones se habían podrido! por eso olía tan mal la casa. Así que cogí la caja, y fui corriendo a decírselo a mi madre, pero de tanto, tanto asco que me daba ese olor, me tapé la nariz y la boca súper fuerte, y cuando me di cuenta ¿sabéis que me había pasado?, ¡se me cayó un diente en la caja de los limones! Con lo mal que olía como iba a recuperar mi diente de esa caja, así que lo perdí. ¿Qué os parece la historia?, yo creo que los limones estaban igual de asquerosos que mi diente negro ¿a que sí?, pues chicos, hoy tenemos doble labor, es decir, este es el reto más importante que hemos hecho hasta ahora, ya que, si lo realizáis correctamente, a parte de un diente más, conseguireis que desaparezca mi carie. Es difícil chicos, lo sé, tenéis mucha responsabilidad, pero estoy seguro de que vais a conseguirlo.

Os cuento lo que tenemos que hacer, pero antes, vamos a poner el reloj de arena a contar, ¡y no nos olvidemos de ir mirando el tiempo que tenemos!. Aquí he traído dos cajas de limones, me gustaría que todos vosotros las olieseis. (en ese momento las docentes pasarían por todos los alumnos para que oliesen las cajas, ya que una sería con limones podridos y otra con limones en buen estado).

¿Huelen los dos bien? ¿Qué creéis que pasa con una de las dos cajas?, pues si chicos, una de las cajas tiene los limones podridos, ¿es un poco asqueroso verdad?... pues bien, ahora os voy a explicar el reto que os propongo. Voy a traer aquí una mesa grande, voy a colocar este folio tan grande, y al lado voy a poner estos botes de pintura verde y pintura amarilla ¿sabéis por qué?, Porque los limones cuando están podridos como podéis ver en esta caja, se ponen verdes. Sin embargo, los que no están podridos se quedan amarillos. Así que voy a coger un limón y lo que vamos a hacer son estampaciones con él. ¿Sabéis lo que son?.. mirad os hago una demostración, voy a partir el limón por la mitad y una mitad del limón lo voy a cubrir con pintura verde (simulando el limón podrido) y la otra mitad con pintura amarilla (simulando el limón sano), y lo voy a estampar en el folio así ¿veis?, venga ahora vosotros elegir si queréis estampar el limón podrido o sano (realizaríamos varias rondas con los distintos alumnos hasta que todos hubieran hecho una estampación al menos).

Bueno chicos, mirad como ha quedado el folio, está chulo ¿a que sí?, si queréis lo podemos colgar en una pared de nuestra aula.

Vale chicos, ahora que ya hemos acabado la actividad, debemos mirar nuestro reloj para ver si hemos obtenido nuestra recompensa (en el caso de que lo hubieran conseguido se les recompensaría poniéndoles en la mano un sello que contuviera el dibujo que se corresponde con el reto número 5, siendo este la silueta de un limón, si no se quedarían sin ese sello. Aun así, si se quedaran sin él, tendrían la opción de recuperarlo en el siguiente reto en el caso de haberse ajustado al tiempo).

Bueno chicos, como sabéis este reto era súper importante, y si lo hacíais bien, conseguíamos dos cosas, ¿qué dos cosas?, ¿creéis que lo habéis superado?, qué nervios chicos, a la de 3 voy a abrir la boca y tenéis que decirme si tengo un diente más, y ¡si la carie ha desaparecido! (mientras se estuvieran haciendo las estampaciones, las docentes, pintaríamos un diente más del Cocodrilo y además pintaríamos la carie de blanco)

A la de 3 abro la boca eh, chicos, 1,2, y 3, decirme, decirme, corred, ¿lo hemos conseguido? Jolín chicos, muchísimas gracias, estoy súper orgulloso de vosotros, yo no sé como lo habéis hecho tan bien. ¿Os dais cuenta de que solo nos falta un diente para que pueda tener la sonrisa completa?, ¡ay dios mío, que emoción!, ¡nos vemos en el siguiente reto!

ACTIVIDAD 6

Contenidos específicos

- La emoción de la alegría

Objetivos específicos

- Conseguir establecer relaciones sociales con los compañeros durante la realización de las actividades
- Desarrollar actitudes de participación a la hora de poner en práctica las actividades planteadas
- Lograr identificar la emoción de la alegría
- Identificar y respetar las emociones del otro/a.
- Conseguir ser capaz, a través del juego, de adquirir conocimientos en base a la emoción de la alegría

Competencias

Por un lado, contamos con la competencia lingüística, ya que el alumnado debe participar en todo momento aportando sus opiniones, y, además, debe contribuir durante las lluvias de ideas que se van desarrollando a lo largo de la actividad. De este modo, todos ellos deben poner en práctica sus destrezas lingüísticas.

Además, esta actividad permite desarrollar la competencia social y ciudadana, ya que lo que se pretende es que todos colaboren para conseguir acabar con los retos y alcanzar el objetivo final; devolverle la sonrisa al cocodrilo Nilo. Además de ello, se trata de un reto basado en el juego de los aros, en el que deben respetarse entre ellos y coordinarse para que todo funcione correctamente.

Del mismo modo, se pone de manifiesto la competencia para aprender a aprender, ya que el principal objetivo se basa en que el alumnado adquiera conocimientos en base a la emoción de la alegría, y, por tanto, sea capaz de identificar esa emoción y manejar sus sensaciones cuando se le presente en su vida cotidiana.

Finalmente, contamos con la competencia en autonomía e iniciativa personal, ya que el alumnado debe responder de manera autónoma a las preguntas y sugerencias que el cocodrilo Nilo les indica.

Desarrollo de la actividad

Finalmente, este reto acabaría con la emoción de la alegría. Por tanto, el cocodrilo Nilo intervendría para decir lo siguiente:

- *No sabéis lo contento que estoy de que hayáis superado todos estos retos con tanto éxito. ¡Qué felicidad chicos! , ahora estamos llegando a la recta final y nos queda superar el último reto, (en ese momento nos colocaríamos todos en la asamblea sentados en círculo de nuevo). Como veis, en el juego del Cocodrilo Nilo, sólo queda una tarjeta por descubrir, y es el número 6, y eso quiere decir que, chicos y chicas,, ¡solo me falta un diente para tener mi dentadura completa!, si conseguís superar este reto recuperaré mis 12 dientes. ¿Queréis ver qué pista se esconde detrás de él?, ¡veamos! En ese momento, destaparíamos la última tarjeta del número 6 y en ella aparecería una sonrisa completa.*

¡Oye!, mirad, hay una sonrisa, ¿por qué creéis que hay una sonrisa en este reto?, eso sí, solo queda una emoción por ver, y yo creo que sabéis cual es y podéis averiguar por qué hay una sonrisa. En ese momento, dejaríamos tiempo para que el alumnado desarrollase una lluvia de ideas. ¿vosotros alguna vez habéis sonreído mucho?, ¿alguna vez os habéis sentido muy felices? Venga contarme cuándo (lluvia de ideas)

Mmmm, yo sí que sé por qué aquí hay una sonrisa en este reto, os voy a contar mi gran historia para que lo entendáis.

Un día yo estaba jugando con mis primos en el patio de casa de mis abuelos. Estábamos jugando a un juego que nos preparó mi abuelito. Mi abuelo puso música y colocó en el suelo aros de distintos colores, y lo que teníamos que hacer era ir saltando por los aros mientras la música sonaba. Pero, había truco, en el momento en el que mi abuelo paraba la música, debíamos quedarnos parados dentro de uno de los aros. Pues bien, chicos, una de las veces que mi abuelo paró la música, mi primo y yo íbamos tan rápido saltando por los aros que... ¡nos caímos de culo al suelo!, en ese momento, nos entró un ataque de risa y no podíamos parar de reírnos. Y, a que no sabéis que me pasó de tanto reírme, ¿vosotros que creéis?, sí chicos, se me cayó un diente, se me cayó el sexto diente, así que, como ya sabéis ahora es momento de que me ayudéis a recuperarlo.

Os pido a todos que os levantéis y os coloquéis en círculo (en ese momento las docentes colocarían en el suelo aros de distintos colores). Vale chicos, ahora que estamos así colocados y las profes nos han colocado estos aros, lo que tenemos

que hacer es jugar al juego que os acabo de contar para sentirnos igual de felices que yo ese día. Así que, aquí tenemos un altavoz (que previamente habrían preparado las docentes con música infantil), mientras que suene la música, lo que debéis hacer es ir rotando por los aros, y cuando la música pare, debéis pararos en el aro que os haya tocado. ¡Venga chicos!, primero vamos a hacer una de prueba, a ver si lo habéis entendido (en ese momento las docentes realizarían una ronda del juego de prueba). Yo creo que lo habéis entendido genial a que sí, venga, ¡a jugar!

Se realizarían varias rondas del juego, y no se quitaría ningún aro como en el juego tradicional, ya que el único objetivo es que se diviertan al son de la música. Por tanto, algunas de las canciones serían lentas y tendrían que andar lentamente, otras serían rápidas, algunas de ellas indicarían acciones que el alumnado debería realizar, como puede ser agacharse, saltar etc.

Una vez finalizadas las rondas, lo que haríamos sería volver a sentarnos en la asamblea y la mascota del cocodrilo Nilo intervendría de nuevo.

Oye amigos, ¿os habéis sentido felices durante el juego?, ¿os habéis reído mucho con vuestros amigos?, sabéis que lo habéis hecho genial, os tengo que felicitar, porque estoy súper contento. ¿Vosotros creéis que habremos conseguido recuperar el diente que perdí ese día durante el juego?, estoy muy nervioso chicos. Si de verdad lo hemos recuperado, tendré mi sonrisa completa de nuevo, y todo habrá sido gracias a vosotros.

Eso sí, primero debemos comprobar nuestro gran reloj de arena, y ver si hemos obtenido nuestra recompensa (en el caso de que lo hubieran conseguido se les recompensaría poniéndoles en la mano un sello que contuviera el dibujo que se corresponde con el reto número 6, siendo este la silueta de una sonrisa, si no se quedarían sin ese sello. Aun así, si se quedaran sin él, tendrían la opción de recuperarlo en el siguiente reto en el caso de haberse ajustado al tiempo).

Bueno ahora sí chicos...ha llegado el momento, vais a cerrar los ojos, y a la de 3 debéis abrirlos y decirme si he conseguido mi último diente ¿vale?, venga los cerramos (en ese momento las docentes cogerían a la mascota y pintarían sin que se dieran cuenta los alumnos, el último diente). A la de 3 abrimos eh, 1,2 y 3, ¿Qué ha pasado?, ay dios mío, ¡qué emoción!, ¡qué emoción!, ahora si que he

recuperado mi último diente, ya entiendo por qué en esta tarjeta había una sonrisa completa.

Todo ha sido gracias a vosotros chicos. Vaya chicos, me han encantado todas vuestras historias y momentos felices, y ¿sabéis que?, la felicidad es muy importante, hemos visto estos días atrás cosas que nos daban miedo, que eran tristes, que nos daban asco, etc, y es normal sentir todo eso, lo importante es saber enfrentarnos a todas esas emociones, acabando con la felicidad y la alegría siempre. Y yo, he acabado este gran reto así; súper feliz, porque ahora cuando esté feliz y sonrío, tendré toda mi dentadura completa, y podré enseñar mi bonita sonrisa, muchísimas gracias, chicos por ayudarme durante todos estos retos. Os aseguro que esto no acaba aquí, ¡volveré para que me ayudéis con los siguientes, os lo aseguro!

CONCLUSIONES

Describir el concepto de educación emocional desde un punto de vista lúdico era uno de los propósitos de este Trabajo Fin de Grado, así como la puesta en práctica de la metodología de gamificación en la propuesta didáctica planteada.

En este caso, se ha podido llevar a cabo una detallada revisión bibliográfica, basada en expertos (destacan Francisco Mora, Rafael Bisquerra y Daniel Goleman).

El marco teórico planteado, ofrece información en base a la definición básica del concepto de educación emocional y la importancia de aplicación de la misma en las aulas. Además, se señala en el mismo el concepto de aprendizaje lúdico como herramienta pedagógica de aplicación en el aula. Finalmente, se hace referencia a la metodología de gamificación, aportando una rigurosa definición de la misma y cómo podemos aplicarla en el aula.

Seguidamente, se ha elaborado una propuesta didáctica destinada a niños de educación infantil, cuyo contenido transversal ha sido la educación emocional, contando con actividades basadas en el aprendizaje lúdico, partiendo de la metodología de gamificación. En este caso, el principal objetivo de la misma es desarrollar en las aulas la educación emocional desde un punto de vista lúdico, teniendo en cuenta la motivación e intereses del alumnado. Por ello, el juego es una forma de conseguir que el alumnado aprenda manteniendo su motivación e interés activos en todo momento. De ahí que la gamificación sea una herramienta que ofrece al profesorado la oportunidad de mantener

a sus alumnos participativos y expectantes por el desarrollo de las actividades que se van a ir planteando a lo largo de las propuestas didácticas.

La aportación que esta propuesta de intervención educativa pretende es que cualquier docente que tenga interés en desarrollar este tipo de actividades, pueda ponerlas en práctica facilitando así su labor con cada una de las instrucciones establecidas.

Asimismo, en este caso en concreto, la propuesta está centrada en el desarrollo de una serie de competencias específicas en el alumnado, siendo éstas: la competencia lingüística, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, competencia cultural y artística, competencia de aprender y la finalmente la competencia de autonomía e iniciativa personal. Podemos señalar que aquellas competencias que mas destacan, y en las que más se incide durante el desarrollo de las actividades, recaen sobre la competencia lingüística y la competencia de aprender a aprender, ya que son principalmente las competencias que engloban el desarrollo de los objetivos específicos planteados para la misma.

Del mismo modo, podemos señalar que quizás la especificación de cada detalle en el desarrollo de la propuesta didáctica no sea lo más adecuado para algunos docentes, ya que pueden no estar de acuerdo con la dinámica y los materiales utilizados en la misma. Y, por tanto, cueste adaptarse a ella para poder ponerla en práctica en el aula, ya que requiere ciertos esfuerzos de elaboración y preparación. Sin embargo, siempre pueden realizarse las adaptaciones necesarias que se necesiten para poder desarrollarla en el aula que se desee, como, por ejemplo, desarrollando actividades que permitan reforzar las competencias principales de la propuesta indicadas anteriormente.

Para finalizar, me gustaría concluir diciendo que cada vez son más los centros que incluyen la educación emocional y el aprendizaje lúdico como contenido imprescindible a desarrollar en sus aulas. De ese modo, debemos asumir esta responsabilidad como valor añadido a nuestras futuras labores docentes, puesto que educar de un modo diferente es el primer paso para lograr resultados de aprendizaje diferentes. La fundamentación pedagógica debe conformar la base de estas iniciativas docentes, pero el espíritu innovador y el compromiso de mejora de nuestro sistema educativo son el eje central de nuestra labor como docentes.

En definitiva, este Trabajo Fin de Grado, ha cumplido satisfactoriamente el objetivo planteado. Me ha permitido adquirir conocimientos en base a la temática establecida, además de poder desarrollar una propuesta didáctica de aula, que, sin duda, pondré en práctica en un futuro como docente.

BIBLIOGRAFÍA

Educación 3.0. (2019) ¿Qué es la neuroeducación? Claves para entenderla e introducirla en el aula. *Educación 3.0*

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/que-es-la-neuroeducacion/>

Euroinova. (2019). Aprendizaje lúdico: ¿pueden los niños aprender jugando? [Mensaje en un blog].

<https://www.euroinova.edu.es/blog/aprendizaje-ludico>

Mariotti, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista científica, núcleo de conocimiento*, 5-33.

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

Pound, L. (2017). *How Children Learn-Book 1: From Montessori to Vygotsky-Educational Theories and Approaches Made Easy* (Vol. 1). Andrews UK Limited

Megías, A., Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editex.

Jover, G., y Payá, A. (2013, febrero). Juego, educación y aprendizaje. la actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Red de información educativa*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97370/00%20JuegoEducacionYaprendizajeLaActividadLudicaEnLaPedagogiaInfantil.pdf?sequence=1>

Marín, I. (2018, septiembre). El aprendizaje lúdico puede transformar la educación/ Entrevistado por periodista. *Revista Educación 3.0*.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/imma-marin-aprendizaje-ludico/>

Cassà, É. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista interuniversitaria información del profesorado*, 19 (3), 153-167.

<https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>

Valenzuelo A.M. (2010). La importancia de la educación emocional. *Dialnet*.

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3627978.pdf>

Educación 3.0. (2018). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?*. Educación 3.0.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

Romero, A., y Espinosa, J. (2019) Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Revista UCV Edetania*.

<https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/download/505/559?inline=1>

UNIR (2017). Descubre las ventajas de aplicar la gamificación en educación infantil y cómo aplicarla en el aula con estos recursos que hemos recopilado. *UNIR*.

<https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-educacion-infantil/>

Urquiza, J. (2015). Consejos para aplicar la gamificación en el aula. *Webdelmaestrocmf*.

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/consejos-para-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/>

Carballo, A. (2017). Neuroeducación de la neurociencia en el aula. *Dialnet*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6030956>

Caballero, M.J. (2011). Importancia de la inteligencia emocional como contribución al desarrollo integral de los niño/as de educación infantil. *Dialnet*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629180>

Orden de 10 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte. Por la cual se amplía la Orden de 15 de noviembre de 2007, por la que se convocan subvenciones para reconocimientos médicos de participantes en actividad deportiva escolar en el ejercicio 2008. *Boletín Oficial del Estado*, 43, 14 de abril de 2008.

Mora, F. (2014). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza

James, W. (1890). *Principios de psicología*. Fondo cultura económica.

Coral-Melo, C. B., Martínez-Rubio, S. L., Maya-Calpa, N. E., y Marroquín-Yerovi, H. M. (2021). La neuroeducación y aprendizaje significativo. Estudio experimental en tres instituciones del nivel de básica primaria. *Revista UNIMAR*, 39(2), 50-83.

<https://revistas.umariana.edu.co>

Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93-108.

Tonucci, F. [Aprendemos Juntos] (2018). Ayudemos a descubrir el 'juguete preferido' de cada niño [Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/a4qFPj9sGq8>

Parra, F., y Kelia, N. El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de investigación*, 38(83), 155-180.

<https://www.redalyc.org>

Díaz, T. (2015). El desarrollo integral del alumno: algunas variables familiares y de contexto. *Revista iberoamericana de educación*, 68(1), 125-140.

<https://ricoei.org/RIE/article/view/177>

Bisquerra, R., y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61-82.

<http://www.ub.edu/grop/wp-content/uploads/2014/03/Las-competencias-emocionales.pdf>

Bisquerra, R. (2005) La educación emocional en la formación del profesorado. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (3), 95-114.

<https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927006.pdf>

Heras, D., Cepa., y Lara. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. 1 (1), 67-73.

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776008.pdf>

García, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. *Revista Universitaria de Investigación*, 4(2), 4-22.

<https://www.redalyc.org/pdf/410/41040202.pdf>

Bisquerra, R., y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Revista de Educación XXI*, 10, 61-182.

<https://www.redalyc.org/pdf/706/70601005.pdf>

Moll, S. (2014). Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona. *INED 21*.

<https://ined21.com/p6772/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20un%20t%C3%A9rmino,en%20entornos%20ajenos%20al%20juego.>

Lab, E. (2022, julio). *Gamificación: 7 claves para entender qué es y cómo funciona*.

<https://emil-lab.eu/gamificacion-unas-definiciones>

Argüello, A. (2010). El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas. *Revista Latinoamericana de Educación*, 1 (2), 114-117.

[file:///Users/elena/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoPracticaDeLaLibertad-4058545%20\(1\).pdf](file:///Users/elena/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoPracticaDeLaLibertad-4058545%20(1).pdf)

Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista opción*, 33(83), 252-277.

<https://www.redalyc.org/pdf/310/31053772009.pdf>

Goleman, D. (2010). *La práctica de la inteligencia emocional*. Kairós.

ANEXOS

Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



