



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel**
Universidad Zaragoza

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**“APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA
DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN
ALUMNADO DE EDUCACIÓN INFANTIL“**

Alumno/a: **Beatriz Martín Aragón**

NIA: 740924

Director/a: **Esther Edo Agustín**

AÑO ACADÉMICO 2020-2021

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
INTRODUCCIÓN	2
MARCO TEÓRICO.....	4
1.EL JUEGO.....	4
1.1.TIPOS DE JUEGO	6
2.METODOLOGÍAS LÚDICAS: SIMULACIÓN Y JUEGO Y GAMIFICACIÓN	8
2.1. SIMULACIÓN Y JUEGO	8
2.2.GAMIFICACIÓN.....	9
3.APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ).....	11
4.EDUCACIÓN EMOCIONAL.....	15
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	19
INTERVENCIÓN.....	21
EVALUACIÓN	51
TABLA DE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS	52
CONCLUSIÓN	57
BIBLIOGRAFÍA	59
ANEXOS.....	63

RESUMEN

Este trabajo de modalidad de intervención educativa busca potenciar e incrementar el conocimiento sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

La aproximación teórica que se realiza especifica características y principios metodológicos del ABJ como estrategia docente. Incluye también mención a las metodologías de Simulación y Juego y Gamificación y a la Educación Emocional.

La propuesta sincroniza el ABJ y la Educación Emocional pretendiendo ser un recurso educativo a disposición de cualquier docente de Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), enseñanza, intervención, Educación emocional y educación infantil.

ABSTRACT

This educational intervention modality work seeks to enhance and increase knowledge about Game-Based Learning.

The theoretical approach that is carried out specifies characteristics and methodological principles of the ABJ as a teaching strategy. It also includes mention of Simulation and Game and Gamification methodologies and Emotional Education.

The proposal synchronizes ABJ and Emotional Education, pretending to be an educational resource available to any Early Childhood Education teacher.

KEY WORDS: Game-Based Learning, teaching, intervention, Emotional Education and Early Childhood Education.

INTRODUCCIÓN

El juego es un recurso utilizado desde tiempos remotos, para entretener tanto a niños y niñas, como a adultos y adultas. Sin embargo, el entretenimiento no es su funcionalidad más relevante desde la perspectiva docente.

El desarrollo de aprendizajes significativos como valores para poder relacionarnos en la sociedad o habilidades sociales son dos factores a considerar desde el punto de vista educativo.

La motivación e interés que generalmente despierta un juego es una de sus grandes potencialidades. Así pues, juego y aprendizaje son términos directamente conectados que se visualizan a la perfección con la metodología Aprendizaje Basado en Juegos (en adelante ABJ).

Cuando hablamos de ABJ nos encontramos con una metodología que nos lleva a la adaptación o creación de diferentes juegos mediante los cuales, el alumnado puede adquirir diferentes conocimientos y aprendizajes, siempre de una manera lúdica y entretenida.

Se considera que se puede aprender de manera muy efectiva usando el ABJ y que nos aporta muchas más ventajas que desventajas si lo formulamos de la manera correcta.

Además de todo esto, cuando hablamos de juegos, podemos relacionarlos con la palabra emociones, ya que se pueden considerar claros potenciadores de estas. Las emociones son esas reacciones psicofisiológicas que afectan al individuo cuando recibe diversos estímulos. Las utilizamos para poder expresarnos y manifestar lo que sentimos dependiendo de la situación en la que nos encontremos, siendo universales.

El desarrollo emocional dentro del ámbito educativo es lo que se conoce como Educación Emocional. Podemos definirla como un proceso mediante el cual entrenamos nuestras competencias emocionales las cuales nos ayudan a comprender lo que sentimos, a regularlo y a saber utilizarlo para relacionarnos con los que tenemos a nuestro alrededor. El juego se considera un recurso eficaz a la hora de educar emocionalmente.

El marco teórico que a continuación se desarrolla comienza introduciendo el juego, sus diversas definiciones, tipos de juegos y la importancia que tiene el rol del educador en su puesta en práctica. A continuación, se habla sobre las dos metodologías lúdicas más relevantes, Simulación y Juego y la Gamificación.

Posteriormente se incluye el ABJ. Se explican sus significados, diversas características y relación con el mundo tecnológico.

Dado que el eje vertebrador de la propuesta de intervención educativa es la Inteligencia Emocional aplicada a la educación (Educación Emocional) también se aborda una aproximación teórica para conocer de qué se trata, qué son las emociones, cómo afectan en la sociedad y las diversas Inteligencias Múltiples, entre otras cuestiones.

Tras el marco teórico se encuentra la propuesta de intervención en la que se conecta ABJ y Educación emocional. Esta propuesta se estructura en 15 juegos didácticos para desarrollar la inteligencia emocional del alumnado de 1º de Educación Infantil (2º ciclo). Por último, encontramos las referencias de donde se ha adquirido toda la información plasmada en este trabajo y los anexos con todos los materiales diseñados para la intervención.

MARCO TEÓRICO

1. EL JUEGO

Se conocen diversas formas de definir e interpretar el juego, además, cada autor crea una definición propia sobre lo que es, dándole matices diferentes, pero siempre englobando los puntos más importantes.

La Declaración de los Derechos del Niño, de la Asamblea de la ONU el 20 de noviembre de 1959, recoge en su principio siete el derecho al juego: ` El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho´. (ONU, 1959)

Según Hill (1979) el juego es una actividad que se realiza de manera voluntaria estableciendo unas limitaciones, con unas reglas aceptadas por ambas partes con las que se pretende conseguir un objetivo determinado fomentando la diversión.

Tripero (2011) reinterpretando a Vigotsky enfatiza el valor del juego como recurso útil para potenciar el desarrollo mental y social del niño.

El juego se ha producido a lo largo de toda la humanidad, facilitando así la comunicación y las relaciones entre las personas. Los niños aprenden mediante el juego, evolucionando juntos y haciéndolo así parte fundamental de la educación. Para ellos es como un trabajo a través del cual logran diversión y placer.

Sin embargo, esto no pertenece únicamente a la etapa de infantil, el juego también forma parte de la vida de los adultos, proporcionando nuevos conocimientos y experiencias, ayudando a relacionarse e interactuar con el medio en el que se vive. Según las aportaciones de Paredes (2003), parece que el juego va perdiendo valor con la edad adulta, valorando más la funcionalidad, que el disfrute del juego. Ciertamente es que la tecnología ha revalorizado el juego en edades más avanzadas. Además, según Cortizo et al. (2011) a pesar de que el alumnado es un colectivo que consume una gran cantidad de tecnología, todavía hoy la inclusión recursos lúdicos a ámbitos educativos es reducida.

Si se habla del juego infantil, es una actividad que no se produce por un aprendizaje previo, sino que se realiza de forma natural. En muchas ocasiones el infante juega imitando las actuaciones de las personas adultas que son a las que observan en su entorno, estas representaciones forman parte de su desarrollo madurativo, ya que están relacionados con el desarrollo físico, social y emocional de la persona.

Según Montero y Alvarado (2001) los juegos se manifiestan de acuerdo con los movimientos, que pueden ser tanto guiados como impulsivos, dependiendo de la situación en la que se produzca la actividad al perfeccionarse los movimientos, con el paso de los años y volverse más coordinados, aparecen nuevas oportunidades de juego.

Los investigadores han estado usando juegos para la educación a lo largo de muchos años, dando razones por las cuales estos aportan gran cantidad de beneficios si los incluimos y usamos de la manera correcta en el ámbito educativo. El uso de los juegos en el contexto educativo tiene una larga trayectoria, algunas de las razones que ofrecen Al-Azawi et al. (2016) son:

- Su accesibilidad, ya que los juegos están al alcance de muchos grupos sociales independientemente de la localización.
- Su funcionalidad como instrumento de investigación.
- Su flexibilidad, ya que pueden variar dependiendo de los intereses.
- Su adaptabilidad, ya que ayudan a evaluar diversos comportamientos y esfuerzos que realizan los alumnos conociendo la personalidad de estos.
- Su carácter motivador, ya que proporcionan entretenimiento y diversión manteniendo la atención en lo que se está realizando y esta provoca aumento del interés y curiosidad hacia lo que se está aprendiendo.

Según Chacón (2008) el juego se puede entender también como un recurso didáctico, una estrategia que tiene una finalidad educativa, pero es necesario conocer las características que tiene que poseer un juego para que sea didáctico. Una vez conocido esto, es cuando se diseña el juego, sus objetivos y su proceso.

Los objetivos que se establecen en un juego didáctico ayudan al profesorado a conseguir unas metas determinadas, como la resolución de problemas, el afianzamiento de las relaciones o el refuerzo de diversas capacidades y habilidades. La temática que se sigue a la hora de realizar y trabajar mediante los juegos didácticos tiene relación con los contenidos que se están impartiendo en el aula.

Independientemente de la conexión del juego con los contenidos académicos es necesario tener presentes características de aplicación como son las instrucciones. Estas marcan cómo se lleva a cabo desarrollando el objetivo, el número de participantes, la edad de los destinatarios u otras como el uso de los propios recursos materiales del juego.

Así pues, el diseño y la creación de un juego es una labor compleja. En el caso de un juego didáctico necesita la total implicación del docente, el cual debe partir de los objetivos educativos que quiere conseguir y acotar también, la temática del mismo.

Además en su implementación el docente debe actuar con una actitud positiva, dar las directrices de forma clara y encontrar soluciones a los problemas que se le puedan plantear.

Otras recomendaciones didácticas a tener en cuenta a la hora de enseñar y trabajar mediante los juegos según Montero y Alvarado (2001) son motivar a los estudiantes, involucrarse en el juego, fomentar la creatividad y el interés y aplicar variaciones, entre otras.

La puesta en práctica es el momento en el que se puede observar si el juego está organizado de la manera correcta o si es necesario cambiar diversos aspectos de este, dando lugar así a lo que se conoce como aprendizaje por error por parte del docente. Esto favorece la adquisición de destrezas por parte del docente para un mejor diseño y aplicación del recurso lúdico. (Chacón, 2008)

En el juego el educador actúa como un guía a la hora de trabajar con el alumnado, dándoles autonomía y permitiéndoles aprender de forma más libre. Se deben tener en cuenta los intereses del alumnado y actuar con empatía y comprensión. También es necesario saber resolver las situaciones que se plantean pudiendo así cambiar y solucionar los problemas que se presenten y que con estos aprendizajes el alumnado consiga adquirir diferentes conocimientos, desarrollando sus capacidades en todos los ámbitos posibles y evolucionando también socialmente.

Una estrategia eficaz que se puede utilizar para fomentar el aprendizaje es cambiar el rol del docente y del alumnado, entendiendo así los diferentes puntos de vista y modos de trabajo dependiendo de la labor que se esté realizando.

La comunicación es otro aspecto fundamental que se tiene que tener en cuenta en el momento de llevar a cabo el papel como maestro, es la base para lograr determinados objetivos y resultados en el alumnado.

1.1.TIPOS DE JUEGO

Después de saber qué es el juego y sus beneficios como recurso didáctico se encuentran diversas clasificaciones de los juegos infantiles.

Piaget (1946), organiza los juegos de la siguiente manera:

- Los juegos de ejercicio:

Se encuentran en el periodo sensoriomotor (0-2 años), repitiendo movimientos y gestos por puro disfrute, intentando así establecer unos contenidos sensoriales y motores. De esta manera se consigue un resultado inmediato descubriendo de manera autónoma y voluntaria, dirigiéndolos hacia el disfrute y el éxito por los resultados.

- Los juegos simbólicos:

Se encuentran en la etapa preconceptual (2-4 años) representando diferentes objetos, apareciendo los juegos de ficción. Se da importancia a lo que representa cada acción, dando valor también al lenguaje que tomará un papel fundamental en la realización de las diferentes actividades. No son tan importantes las acciones como la representación en sí y lo que esto significa para la persona que lo realiza. Se dirige hacia los diferentes movimientos que van evolucionando con la edad.

- Los juegos de reglas:

Su aparición es progresiva, comenzando por lo simple, para pasar posteriormente a aspectos más complejos, basándose en estrategias y razonamientos más lógicos.

Se basa en el medio en el que el niño se desarrolla, apareciendo hacia los siete años los juegos de reglas simples y concretas, evolucionando también en los adolescentes y adultos. En ese momento se pasa a los juegos de reglas complejas, introduciendo de esta manera el razonamiento.

- Los juegos de construcción:

Aparecen cuando los movimientos y las acciones son más concretos, haciendo más precisa la finalidad. Se dan como un puente entre los diferentes niveles que tiene el juego y el desarrollo evolutivo que tiene el niño. De esta manera se convierte en un montaje con la finalidad de conseguir una forma que para ellos signifique algo, conociendo así lo que es y que función realiza.

Rüssel (1985) también aporta una clasificación del juego:,

- El juego configurativo:

Consiste en que los niños buscan ``amoldar`` los diferentes juegos aportando importancia al resultado que se obtiene, disfrutando más durante el proceso de acción y evolución.

- El juego reglado:

Se centra en una actividad que en su desarrollo se basa en unas normas o reglas, que limitan en ocasiones el juego libre. De esta manera se reduce la libertad de actuación

dejando de ser originales y centrándose en una exigencia, para cumplir así los diferentes requisitos de la actividad.

- El juego de representación de personajes:

Los niños/as se centran en las cualidades más llamativas del personaje representando a una persona, animales u otros. Hace más hincapié en los rasgos de cada uno, asimilándolos e introduciéndose en el modo de vida que este está siguiendo, apareciendo así la representación.

- El juego de entrega:

En estos juegos se produce una influencia de las condiciones del material que se está usando, es decir, dependiendo de las características de este se produce una adaptación. Por ejemplo, aunque una pelota rebota o se aleja, la forma de manejarla y las normas influyen, adaptando el número de botes, el ritmo... Se produce una entrega a las condiciones que posee el propio material, realizando una variación entre la configuración y la entrega.

Para concluir con esta sección conviene recalcar que el juego es una actividad o conjunto de acciones, que se pueden realizar con ciertas normas o de forma libre. Estos tienen como objetivo adquirir una serie de aprendizajes por los cuales los niños van a desarrollarse en diferentes aspectos, tanto cognitivos, sociales, motores, etc.

2.METODOLOGÍAS LÚDICAS: SIMULACIÓN Y JUEGO Y

GAMIFICACIÓN

Dos de las metodologías más populares relacionadas con el uso del juego son la Simulación y Juego y la Gamificación, motivo por el cual se incluyen en este marco teórico.

2.1. SIMULACIÓN Y JUEGO

La Simulación y Juego, según las autoras García-Carbonell y Watts (2007) data de 3000 años antes de Cristo, en concreto con los juegos de guerra llamados WEI-HAI y CHATURANGA. El primero es un juego de mesa en el que la persona ganadora tenía que evitar a su oponente haciendo uso de su mentalidad estratega-guerrera.

Mientras que en el juego de mesa de origen hindú CHATURANGA, los oponentes eran cuatro, se usaban dados para introducir el azar. Además, se añadían piezas imitando caballería ligera, soldados de infantería, carros de guerra y elefantes.

Continuando con las aportaciones de estas autoras, más adelante, los juegos empiezan a aparecer en el ámbito militar, siendo la Segunda Guerra Mundial el momento en el que se comienzan a extender las diferentes técnicas a los diversos continentes del mundo. El afianzamiento y ampliación de dicha metodología aumentó con el auge de nuevos enfoques educativos.

A partir de estos juegos de guerra y las incipientes teorías de educación, se da lugar a los juegos de empresa entre las escuelas de ese ámbito, simulaciones de tipo diagnóstico en ámbitos de medicina y otras basadas en el aspecto social para desarrollar empatía y valores.

La simbiosis entre los juegos de guerra, que tras la Segunda Guerra Mundial pasan a ser juegos de empresa y el auge de las nuevas teorías educativas, provoca que entre 1950 y 1970, se afiance el uso de la metodología de Simulación y Juego (García-Carbonell y Watts, 2007). Esta metodología ayuda a adquirir diferentes competencias transversales como el trabajo en grupo, o la toma de decisiones entre otras. Se presenta como una forma de aprendizaje que ayuda realizar un cambio en la metodología educativa. Se considera una herramienta muy adecuada para fomentar la adquisición de conocimientos en el alumnado, permitiéndoles realizar un trabajo más autónomo alejándose de la enseñanza más supervisada y guiada por los docentes, aunque sin olvidar la importancia del trabajo en grupo (Angelini y García-Carbonell, 2015)

2.2.GAMIFICACIÓN

La gamificación es una metodología de incipiente interés en las últimas décadas que comparte principios y características con la Simulación y Juego.

El término de gamificación según cita Marczewski (2013) fue establecido por Nick Pelling en el año 2002, pero se reconoció y aumentó su popularidad posteriormente.

Pelling (2011) se basó en el juego para realizar una fusión basada en el desarrollo integrado y análisis de negocios, acercándose a las actividades con dispositivos electrónicos. Ahí es donde surgió la palabra gamificación. Con gamificación se refería a

aplicar un diseño semejante a un juego para hacer más entretenido lo que implica la electrónica, limitándose a realizar una serie de juegos en 3D.

Según Nacke y Deterding (2017), el auge de la gamificación está influido por las diferentes industrias, dejando en ocasiones a un lado la influencia del juego como medio de aprendizaje, algo que está cambiando. Evidencia de ello aportan las múltiples prácticas educativas que se llevan a cabo durante la última década.

Teixes (2015) también afirma que la gamificación cada día adquiere mayor importancia, formando parte de diversos ámbitos de la sociedad (educación, empresas, vida cotidiana, etc.), sea lúdico o no, consiguiendo buenos efectos en las actitudes y comportamientos de las personas.

Esta metodología no busca únicamente solucionar los problemas de motivación que se pueden dar, también indaga en la personalidad de las personas y favorece el desarrollo social, emocional y cognitivo si se logra una correcta aplicación de una propuesta de trabajo, teniendo en cuenta unos objetivos determinados.

Conseguir compromiso es de los objetivos más importantes que se pretenden conseguir con las experiencias educativas gamificadas, considerando duradera la permanencia en un determinado juego. (Teixes, 2015)

La aplicación de la Gamificación va desde la educación hacia cualquier ámbito en el que se puedan producir beneficios. Esta concepción está muy unida a lo que conocemos como marketing, identificándola en ocasiones como una herramienta mediante la que se puede llamar la atención de la sociedad que nos rodea. Aunque esto dependerá de la influencia que tengan los usuarios sobre ella compartiéndolo con el resto de la sociedad.

La Gamificación ha ido tomando más importancia a lo largo de estos años, aunque en un principio esta haya sido usada en ámbitos de videojuegos o informática, cada vez observamos que toma su lugar en los procesos de enseñanza aprendizaje presenciales.

En la última década han surgido diversas investigaciones educativas que analizan la efectividad de la Gamificación para poder ver si con esta forma de trabajo se pueden conseguir resultados, ayudando así a los diferentes profesionales a saber cuál es el modelo más adecuado que pueden usar para un determinado trabajo (Nacke y Deterding, 2017).

Según Teixes (2015) la Gamificación tiene la finalidad de provocar un aprendizaje en el alumnado, pero no se centra tanto de una manera activa y abierta como ocurre en el propio

juego, sino que es más mecánico y estructurado. Es decir, unimos el aprendizaje y lo lúdico, siempre utilizando la filosofía del juego como estructura del aprendizaje.

La Gamificación no tiene que entenderse como un juego por sí mismo, si no que habla de una incorporación de las propias dinámicas de los juegos a los ámbitos que no están relacionados con lo lúdico. Mediante el uso de esta metodología podemos conseguir en el alumnado una mayor motivación, interés y creatividad sobre el contenido que queramos integrar en ellos, realizándolo de una manera más dinámica (Marín-Díaz, 2015).

La gamificación se basa en usar los juegos, consiguiendo beneficios a través de su estructura y mecánicas. Algunos de los beneficios que proporciona la gamificación son: aumento de la motivación, incremento de la interacción entre personas y aumento de la confianza. Por eso mismo se busca integrar este método de aprendizaje con mayor ímpetu en el ámbito educativo.

Académicamente, se ve un mayor interés en esta forma de aprendizaje, ya que aumentan las referencias hacia la Gamificación, creciendo así su relevancia dentro de la investigación educativa.

También se hace referencia a las tres partes principales que tiene la gamificación: las oportunidades motivacionales, los aspectos psicológicos y los resultados obtenidos. (Al-Azawi et al., 2016)

Una vez abordado el tema de la gamificación y conociendo un poco más sobre sus diferentes características y aportaciones, se pasa a hablar sobre el tema principal de este trabajo, conocido como ABJ, estrategia confundida en múltiples ocasiones con la metodología de Gamificación, la cual tiene sus orígenes en la metodología de Simulación y Juego; de allí la descripción dada en este apartado 2.

3. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

Según los autores Hainey et al. (2016) el Aprendizaje Basado en Juegos va tomando mayor importancia entre los docentes, entendiéndolo como un medio de aprendizaje complementario que ayuda en el proceso de adquisición de conocimientos independientemente del nivel educativo. Cabe destacar que durante los últimos años ha ido aumentando el interés en el uso de juegos digitales para llevar a cabo diversos aprendizajes. Esto se debe a la evolución de la tecnología que provoca que cada día estos

juegos estén más presentes en la vida diaria de todos nosotros. Sin embargo, pese a ser algo cotidiano, no debemos olvidar que no siempre se tiene acceso a la tecnología de la misma manera ni se sabe comprender igual.

Coincidiendo con los anteriores autores, Cornellà et al. (2020) afirman que en el ABJ el juego es el medio gracias al cual se produce el aprendizaje y hay gran variedad de ellos, como juegos de mesa, de rol, populares, entre otros.

Un tipo de juegos que generan confusión a nivel conceptual con el ABJ son los *Serious Games*. Estos son juegos que pretenden aportar aprendizajes amplios, utilizándolos para formar a las personas en entornos profesionales, generalmente no escolares.

Autores como Smith y Ragan (1993), hacen hincapié en el valor del conductismo a la hora de elaborar esta forma de aprendizaje, utilizando el ensayo-error.

Otros como el autor Kolb (2014), uno de los principales referentes del aprendizaje experiencial se han conectado sus aportaciones con el recurso lúdico dadas las características del aprendizaje que se produce en el aula cuando se aplica Simulación y Juego, Gamificación o ABJ.

En este sentido, se pone especial énfasis a la experiencia y la acción como punto importante del aprendizaje de habilidades para la vida, dejando en un segundo plano, en ocasiones, el conocimiento académico.

Así pues, es posible indicar cómo el ABJ produce beneficios como pueden ser, desarrollo de competencias sociales y emocionales, motivación, creatividad o autonomía personal, entre otros. El motivo principal de ello es que en el ABJ se busca que el alumnado aprenda a través de la experiencia.

Para conseguir este objetivo, un juego debe tener un diseño profundo que lo ajuste a las necesidades educativas. Por ejemplo algunas de las características para ser considerado como tal, pueden ser la diversión, la incertidumbre en el resultado de la actividad, las reglas o la creación de un contexto mágico que facilite al jugador la inmersión total en la experiencia lúdica.

Como dice Csikszentmihalyi (1997) en su libro ``Fluir'', cada vez hay más personas que sienten haber malgastado el tiempo en su vida. Existe la experiencia autotélica, que implica una recompensa si se produce una acción determinada, es decir, centrándose en realizar sus objetivos sin prestar tanta atención a las posibles consecuencias. De esta manera se relaciona con la idea de conseguir una sensación de disfrute, motivación y eficacia. Afirmando así que el disfrute máximo al llevar a cabo una actividad se produce cuando los desafíos se enlazan con las habilidades que la persona posee.

Según este autor, la duración del placer por determinadas actividades cambia según el tiempo, pero se tiene claro cuáles son las finalidades de estar realizando dicha actividad y si se va a conseguir una retroalimentación positiva que aporte beneficios. Este estado de motivación que define Csikszentmihalyi en su libro es lo que se puede entender como contexto mágico del juego. Tal estado de motivación puede ser causa del uso que Al-Azawi et al., (2016) indican: el ABJ se utiliza y desarrolla cada vez más para aprendizajes difíciles, problemas de comprensión, materiales pesados de interpretar y evaluar, contenidos más estratégicos y para conseguir un interés por aprender y mantener a los estudiantes motivados en lo que están realizando y aprendiendo.

Además, se cree que el ABJ puede resultar una ayuda en el momento de trabajar con las ciencias, las tecnologías y las matemáticas. Si el alumnado encuentra dificultad en diversas asignaturas escolares, pierden el interés en que se produzca un aprendizaje y no consiguen una motivación. Es necesario crear un ambiente de motivación que los alumnos puedan usar para adquirir los diferentes aprendizajes utilizando conocimientos específicos introduciéndolos en un ámbito que les resulte familiar e interesante.

La finalidad del ABJ es conseguir una determinada enseñanza y un aprendizaje que sea efectivo. Esta estrategia metodológica tiene un gran potencial para fomentar la resolución de problemas por parte del alumnado y provocar una mejor asimilación de contenidos teóricos. Al jugar y tener más motivación la concentración aumenta y el aprendizaje se vuelve más efectivo. Esto es algo que interesa a la sociedad, ya que facilita la integración de conocimientos más complejos independientemente de cuales sean o la dificultad que estos impliquen.

El ABJ fomenta que los estudiantes aprendan mientras juegan, haciéndolo más interesante a la vez que toma partido la diversión, teniendo una importante influencia sobre el desarrollo cognitivo del alumnado.

Según Ifigenia et al. (2018), con los juegos se busca crear un aprendizaje que sea más significativo, obteniendo así conocimientos y habilidades basándose en las mecánicas de estos. Además, afirman que utilizar recursos lúdicos estimula al alumnado a adquirir conocimientos nuevos, ya que se produce aprendizaje experiencial nuevo y gratificante. Estos autores también incluyen los alumnos con dificultades de aprendizaje en ciertos ámbitos.

Cabe destacar que se pueden adaptar los recursos a formato digital mejorando el interés del alumnado por su dinamismo y formato digital atractivo, consiguiendo resultados también beneficiosos en su aprendizaje.

Autores como Pivec et al. (2003), dicen que muchos científicos confirmaban que instrumentos como los ordenadores podrían servir como un medio cognitivo de aprendizaje, hablando también de otra serie de ventajas que puede aportar utilizar estas herramientas junto a recursos lúdicos.

Se marca como necesaria la necesidad de ofrecer diferentes oportunidades para establecer nuevos conocimientos a través de diferentes procesos virtuales, creando en todo momento interés por esta nueva forma de aprendizaje.

Utilizar los juegos para producir un aprendizaje con finalidad educativa ayuda a que el alumnado pueda conocer en qué influye su capacidad de elección a la hora de obtener unos resultados concretos, pudiendo trabajar también de esta manera de forma cooperativa.

El ABJ se lleva a cabo generalmente en la educación formal, lo que propone que sea algo más serio aunque todavía existe cierta tendencia a devaluar el juego en el contexto educativo, especialmente en la educación superior.

Se busca que el juego cree una motivación en el alumnado, aportando de esta manera más beneficios y ventajas a este proceso de adquisición de nuevos conocimientos, integrando así las emociones de los participantes.

Es importante tener en cuenta diferentes habilidades a la hora de utilizar este método de aprendizaje, como son, la comunicación entre grupos, el debate que se puede producir gracias a un determinado tema, la toma de decisiones conjunta, etc. (Pivec et al., 2003)

En este medio de aprendizaje, el papel del docente es más de guía y supervisor, dejando que el trabajo del alumnado tome un rumbo más autónomo.

Por otro lado, en ocasiones es complicado valorar cómo se está llevando a cabo el aprendizaje, cuál es su nivel de comprensión y cuáles son los resultados que se han obtenido después de aplicar ABJ en el aula, por ello el uso de técnicas e instrumentos de evaluación debe estar pautado en el diseño

Para finalizar, conviene mencionar la distinción entre la Gamificación y el ABJ, dos métodos de aprendizaje innovadores que aportan a la enseñanza actual.

La gamificación cambia el aprendizaje estructurándolo en formato de juego utilizando sus mecánicas y dinámicas, mientras que el ABJ usa los juegos como parte de proceso de aprendizaje introduciéndolos en su metodología y programación, es decir, promoviendo la acción por parte del alumnado. Concretamente se recalca la diferencia de que en el ABJ se lleva a cabo el juego, mientras que en la gamificación no se juega, si no que solo se

utiliza la estructura. Tanto en la gamificación como en el ABJ se abordan los desafíos introduciéndolos como parte del juego (Al-Azawi et al., 2016)

4. EDUCACIÓN EMOCIONAL

Las emociones están presentes en todas las personas desde el nacimiento y son fundamentales en nuestro crecimiento, aportando también al ámbito educativo. Nos empujan a estar en constante conexión con el mundo que nos rodea, manteniéndonos activos. Somos conscientes de estas emociones diferenciándonos así del resto de seres vivos y esta consciencia es lo que se conoce como sentimientos.

Los sentimientos son los que ayudan a direccionar y manejar las conductas que cada uno manifiesta, consiguiendo así avanzar en el conocimiento de estas actitudes, descubriendo nuestras acciones como personas que forman parte de una sociedad.

Las emociones como remarca el autor Mora (2019) cumplen diversas funciones entre las cuales se puede destacar que nos ayudan a defendernos de diferentes estímulos, actúan como una respuesta del organismo, influyen en el cerebro, consiguen despertar interés por aquello que consideramos nuevo, ayudan a comunicarse en la sociedad, mantienen la memoria y consiguen potenciar el razonamiento.

Aparte de todos los beneficios que las emociones otorgan, este autor también menciona el concepto apagón emocional, que hace referencia a la desconexión emocional en el individuo. Esto puede ocasionar complicaciones en la infancia asociadas a diferentes conductas a la hora de aprender, relacionarse y expresarse.

Este apagón emocional se debe a diversas situaciones que se dan en el entorno del niño, provocando un estrés y agobio en el mismo que no le deja avanzar en este aprendizaje de las emociones.

Las emociones nos ayudan a comprender un poco más el papel que desempeñamos en la sociedad, presentándose en todas las relaciones que establecemos. Cada una de las emociones tiene una manifestación, que generalmente se da en la voz y en la cara, pero siempre de una manera diferente.

En el momento en el que sabemos identificar nuestras emociones, pasamos a saber controlarlas para utilizarlas y manejarlas en los momentos indicados (Ekman, 2017)

Según dice Bisquerra (2012), si se desarrolla la inteligencia emocional se produce lo que llamamos educación emocional, pero teniendo en cuenta conceptos como sería las habilidades sociales, inteligencias múltiples, el bienestar, etc.

Mediante esta educación emocional se plantea la idea de que se conozcan las propias emociones, pero también las de los demás, algo fundamental a la hora de relacionarnos en la sociedad. Es necesario saber controlar las emociones, entenderlas y entender las emociones de las personas que nos rodean. Así se puede empatizar con ellos manteniendo una convivencia más sana.

Otra aportación relevante de Mora (2019) son los objetivos de la educación emocional, algunos de ellos son: identificar las emociones, propias y de los demás, regular nuestras propias emociones y adquirir actitudes positivas.

Según Goleman (2010), si se habla de la Inteligencia Emocional, nos referimos a la forma de expresar nuestros sentimientos de la manera más correcta. Esta no se adquiere genéticamente, sino que es un periodo de aprendizaje que se consigue a lo largo de la vida. Este mismo autor años posteriores añade la aportación de que son cinco los componentes que conforman la Inteligencia Emocional:

- La autoconsciencia de uno mismo es la capacidad de ser conscientes de las propias emociones, así como saber regularlas y relacionarlas con nuestras necesidades, sabiendo qué es lo que buscamos y nuestros objetivos.

- La autorregulación es el medio por el cual se saben regular las propias emociones siendo conscientes de ellas dándoles el lugar para la regulación de las actitudes, actuando de la manera que se considera correcta.

- La motivación ayuda a conseguir unos determinados objetivos, superando los límites que nos podemos a la hora de realizar diferentes actividades. Esta motivación puede darse tanto por motivos internos como externos.

- La empatía es la competencia que se puede identificar con mayor facilidad, reconociendo así los sentimientos de las personas que tenemos a nuestro alrededor, algo fundamental a la hora de desenvolvernos en la sociedad de la que formamos parte.

- Y las habilidades sociales conllevan un poco más de complicación, se trata de comprender la sociedad que nos rodea, consiguiendo que las relaciones sean eficaces y positivas, algo fundamental en el momento de desenvolvernos en el entorno que nos rodea.

El término de Inteligencia emocional lo acuñaron por primera vez los psicólogos John Mayer y Peter Salovey (1997) en el momento de hacer referencia a diferentes cualidades

emocionales, pero fue Daniel Goleman el que con su libro Emotional Intelligence lo incorporó a la sociedad. Como dicen Mayer y Salovey (2011), actualmente existe una mayor conciencia acerca de lo que es la Inteligencia Emocional, cómo funciona y lo que aporta en comparación a hace décadas cuando el uso del término era confuso.

Es ampliamente conocido en el ámbito de la psicopedagogía que la Inteligencia Emocional tiene una importante influencia en el individuo y en la relación con la sociedad, siendo las emociones las que reflejan las relaciones entre las personas aportando información y mejorando el pensamiento. De esta manera la Inteligencia Emocional ayuda a conocer los significados de las diferentes emociones que se perciben y las acciones que se realizan en relación a estas, resolviendo los posibles interrogantes que se puedan dar.

Son múltiples las inteligencias que se han desarrollado para analizar qué relación hay entre la inteligencia emocional y las capacidades de los infantes. Si se les enseña a expresar y comprender sus emociones mejorará su relación consigo mismos y con el entorno.

La capacidad que tengan de expresar sus emociones también dependerá de lo desarrollada que esté su habilidad de comunicación, ya que es fundamental a la hora de interactuar y relacionarse con el entorno, pudiendo así entender las emociones de los demás. (Shapiro y Tiscornia, 1997)

Finalmente, dentro de lo que se conoce como Inteligencia, encontramos siete, cada una engloba unas determinadas características y capacidades, pero en muchas ocasiones esas inteligencias trabajan mezcladas realizando un vínculo biológico. Estas son, según Gardner (2005):

- La inteligencia musical:

Algunas partes del cerebro toman parte fundamental en la producción y retención musical, situándose en el hemisferio derecho del cerebro. A esta no se le considera en muchas ocasiones una capacidad intelectual, debiendo ser así.

- La inteligencia cinético-corporal:

Es la que se encuentra en la corteza motora, pudiendo controlar así los diversos movimientos voluntarios. Estos movimientos corporales van evolucionando con la edad haciéndose cada vez más precisos.

- La inteligencia lógico-matemática:

Es una de las que más importancia a obtenido, implicando una base fundamental en el momento de realizar test de CI, aportando mucho valor a la hora de llevar a cabo la resolución de problemas, cumpliendo así aspectos empíricos.

- La inteligencia lingüística:

Hace referencia a la producción del lenguaje, siendo este un don universal que se desarrolla de manera muy parecida en los niños de todo el mundo, teniéndose en cuenta como una de las inteligencias más importantes.

- La inteligencia espacial:

Esta se aplica a la resolución de problemas espaciales, utilizándose también en el arte visual. De esta se ocupa mayormente el hemisferio derecho, pero utilizando también las estrategias lingüísticas.

- La inteligencia interpersonal:

Es la capacidad dedicada a distinguirnos de los demás relacionándonos con ellos y sabiendo las intenciones y habilidades de estos. Los lóbulos frontales son los que adquieren el papel más importante a la hora de utilizar y desarrollar esta inteligencia.

- La inteligencia intrapersonal:

Haciendo referencia a los aspectos internos de la persona, las emociones, sentimientos, actitudes, etc. Es la inteligencia más personal, necesitando de otras inteligencias para comprender su funcionamiento.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La propuesta de intervención diseñada está destinada a un alumnado de primer curso de Educación Infantil, es decir, alumnos con 3 años de edad.

El proyecto que se va a trabajar se va a llevar a cabo de acuerdo con el calendario escolar de Aragón del curso 2020-2021, atendiendo al segundo trimestre del curso. Esto quiere decir que la temporalización va a ser desde el 8 de Enero hasta el 26 de Marzo.

Los días marcados para realizar este proyecto con los alumnos de primer curso van a ser los Viernes y algunos Jueves dependiendo de la actividad o temporalización.

La estrategia docente que se utiliza para esta propuesta de intervención es el ABJ y el contenido transversal a desarrollar es la Inteligencia Emocional.

La propuesta está diseñada en base a los objetivos generales que se pueden encontrar en el Currículo de Educación Infantil de la Comunidad de Aragón, en la Orden del 28 de Marzo de 2008, de Educación, Cultura y Deporte, concretamente con el segundo Ciclo de Educación Infantil. Estos objetivos son:

- Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer algunas de sus características, costumbres y tradiciones y desarrollar actitudes de curiosidad, respeto y conservación de su entorno.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales de higiene, alimentación, vestido, descanso, juego y protección.
- Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo.
- Relacionarse de forma positiva con los iguales y con las personas adultas y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.

La justificación de la propuesta se ajusta a diferentes criterios. Para comenzar, se decide que el alumnado destinatario sea de 1º de Educación Infantil (2º Ciclo), ya que se estima que es un buen momento para trabajar las emociones, debido a que se están adaptando a

la vida en la escuela e iniciarlos en una mejor gestión de las mismas puede reportar buenos resultados.

La elección del trimestre en el que realizarla se debe a que el alumnado ya ha superado el periodo de acogida durante el primer trimestre, habiéndose acostumbrado ya a su rutina escolar y al resto de compañeros del aula, así como también a la propia maestra. Comenzar a trabajar la inteligencia emocional durante el segundo trimestre se considera el periodo idóneo dada la duración del mismo.

Además, se decide hacer hacerlo en los días de la semana, Viernes y algunos Jueves, puesto que considero que son los días en que los que el alumnado se puede encontrar más cansado y es por tanto un buen momento para realizar actividades más dinámicas.

Por último, añadir, que la elección de trabajar mediante la Educación Emocional y las emociones se debe a que considero que estas son fundamentales en la vida y crecimiento de las personas, para saber cómo relacionarnos y desarrollarnos en la sociedad. Además, realizarlo a través del juego es una forma muy dinámica y lúdica para que los infantes puedan aprender a gestionarlas de la mejor manera.

A continuación, se pueden observar un número de tablas en las que se encuentran los diferentes juegos, con todas sus características así como objetivos y contenidos entre otros, diseñados con la metodología de este trabajo, el ABJ.

INTERVENCIÓN

Tabla 1

ABJ 1. Entramos al mundo de las emociones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``ENTRAMOS AL MUNDO DE LAS EMOCIONES``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 8 de Enero de 2021
DURACIÓN	25 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo aula
COMPETENCIAS BÁSICAS	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	-Acercamiento a la literatura (cuento). -Conocimiento de los diversos colores. -Asociación de las diferentes emociones.
OBJETIVOS	-Fomentar la escucha activa. -Desarrollar la motricidad fina y gruesa. -Expresar sus ideas a través del habla. -Introducir las diferentes emociones (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma). -Asociar las emociones a los diferentes colores (amarillo, azul, gris, rojo y verde).
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia cinético-corporal.
DESARROLLO	
El juego se realiza para trabajar en las diferentes emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma) con el alumnado de primer año de Educación Infantil. El juego se realizará por grupos, formado cada uno de ellos por aproximadamente cinco alumnos/as. El juego consiste en meter los pompones de diferentes colores en tarros de cristal transparentes, asociando así la emoción con el color	

correspondiente.

En un lado de la clase el alumnado encontrará 5 tarros de cristal transparentes colocados en el suelo y unos pompones de diferentes colores (Véase Anexo 3) en relación con las emociones, tal y como se relaciona en el cuento ``El monstruo de colores´´. La alegría irá con el color amarillo, la tristeza con el color azul, el miedo con el color gris, la rabia con el color rojo y la calma con el color verde. En cada tarro habrá pegado un posit de un color, cumpliendo con los cinco mencionados anteriormente.

Se comenzará diciendo; ``metemos el pompón de la alegría en el tarro de la alegría´´ y el primer alumno de cada fila tendrá que ir corriendo, coger el pompón correspondiente y meterlo en el tarro indicado y así con todos los alumnos variando los pompones para trabajar todas las emociones por igual.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES El aula escolar.
	MATERIALES -Cuento ``El monstruo de colores´´. -Flashcards de las emociones (alegría, tristeza, miedo, rabia, calma, vergüenza, sorpresa, asco y amor). -Pompones y posit de colores (amarillo, azul, gris, rojo y verde). -Tarros de cristal transparentes.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se recomienda comenzar el juego haciendo una pequeña asamblea preguntando a los alumnos por ejemplo: ¿habéis oído hablar sobre las emociones? ¿sabéis qué son? ¿Sabéis decir el nombre de alguna de ellas?...

A continuación, se pueden sacar unas flashcards con las emociones que se van a trabajar a través de los juegos, que son, alegría, tristeza, miedo, rabia, calma, vergüenza, sorpresa y amor. (Véase Anexo 1), asociadas algunas con el libro ``El monstruo de colores´´, de la autora Anna Llenas (Véase Anexo 2), por lo que se puede llevar a cabo también la lectura del mismo.

Tabla 2

ABJ 2. Ayudemos al monstruo

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``AYUDEMOS AL MONSTRUO``	
TEMPORALIZACIÓN	Jueves, 14 de Enero de 2021
DURACIÓN	20 Minutos
AGRUPAMIENTO	Cuatro grupos de cinco alumnos
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia cultural y artística. -Competencia para aprender a aprender.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a la literatura a través del cuento. -Asociación de las diferentes emociones básicas. -Reconocimiento de las expresiones faciales.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Afianzar las diferentes emociones (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma). -Asociar las emociones a los diferentes colores y expresiones faciales (amarillo, azul, gris, rojo y verde). -Fomentar la escucha activa. -Potenciar el trabajo cooperativo.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia lingüística.
DESARROLLO	
El juego se realiza para asociar las caras de cada monstruo con la emoción y el color correspondiente, trabajando con las cinco emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma). El juego se realizará por grupos, concretamente cinco, dependiendo del	

número de alumnos totales se dividirán de la manera que se considere más adecuada por el tutor.

El juego consiste en repartir a cada uno de los cinco grupos un monstruo de diferente color (amarillo, azul, gris, rojo y verde) a los cuales les faltará la cara, que será lo que habrá que añadir. (Véase Anexo 5) Para ello se realizarán aparte las caras de los monstruos representando una emoción diferente. (Véase Anexo 6)

Se hará el juego imitando un concurso, en el que se comenzará presentándolo y a continuación, se comenzarán a realizar preguntas que los diferentes grupos tendrán que adivinar, por ejemplo: ``¿cuándo estamos muy contentos, que emoción sentimos? ¿si lloro, que estoy sintiendo?``

De esta manera, el alumnado tendrá que ir respondiendo a las preguntas levantando la mano si saben cuál es la respuesta. Si aciertan se les dará la cara correspondiente para que la pongan encima del monstruo.

El ganador del juego será el equipo que haya conseguido completar primero la cara del monstruo.

Cuando el juego haya terminado, se les dará un folio con la estructura de un dado y las diferentes emociones para que lo pinten para el siguiente juego. (Véase Anexo 7)

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula escolar
	MATERIALES -20 monstruos de colores con cartulina (amarilla, azul, gris, rojo y verde). -20 caras de las emociones. -Fundas para plastificar. -20 folios con dado y emociones.
RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS	
Al basarse en el mismo cuento que en la actividad anterior, se puede volver a llevar a cabo antes del juego la lectura del mismo repasando así las emociones.	

Tabla 3

ABJ 3. ¡A tirar el dado!

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
“¡A TIRAR EL DADO!”	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 15 de Enero de 2021
DURACIÓN	25 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a las distintas emociones. -Trabajo para el desarrollo de la motricidad fina. -Introducción en el arte de la dramatización.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la motricidad fina. -Fomentar el trabajo autónomo. -Potenciar la capacidad de expresarse corporalmente. -Asociar las diferentes emociones (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma) a las expresiones faciales y corporales.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia cinético-corporal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para reconocer las diferentes emociones. Se trabajará con un número de alumnos amplio, pudiendo ser así todo el grupo clase junto. La colocación de los alumnos será en medio del aula formando un círculo sentados en el suelo. Este juego tiene como elemento principal un dado, que habrán pintado los alumnos.</p>	

Irá saliendo al medio alumno por alumno y tendrá que tirar el dado, mientras que el resto de los compañeros estará con los ojos cerrados para no ver el resultado. Cuando el alumno que lanza el dado vea el resultado y qué emoción le ha tocado, tendrá que representarla y el resto de los alumnos tendrá que adivinarlo. Cuando todos los hayan realizado, el juego se dará por finalizado.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES -Aula escolar.
	MATERIALES -Punzón, alfombrilla y pegamento.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se recomienda que los alumnos recorten el dado con un punzón y la alfombrilla correspondiente, pegándolo posteriormente con pegamento, trabajando de esta manera también la motricidad fina.

Tabla 4

ABJ 4. Memory de emociones.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
"MEMORY DE EMOCIONES"	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 22 de Enero de 2021
DURACIÓN	20 Minutos
AGRUPAMIENTO	Por grupos de 5 alumnos
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a las emociones básicas. -Conocimiento de las diferentes expresiones faciales.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar la memoria. -Repasar las emociones básicas en relación con las expresiones faciales. -Respetar las normas del juego. -Trabajar de forma cooperativa.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia espacial.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para continuar trabajando con las diferentes emociones básicas, alegría, tristeza, miedo, rabia y calma y se juega en grupos de cinco alumnos colocados en sus mesas para que sea más sencillo.</p> <p>El juego se lleva a cabo con cartas que tienen las diferentes emociones (Véase Anexo 9), y estarán hechas cada una de ellas cuatro veces. Se comenzará repartiendo a cada mesa formada por los grupos determinados un lote de las cartas y tendrán que colocarlas boca abajo para no ver el contenido de las mismas.</p>	

Este consiste en, por turnos, cada alumno tiene que ir levantando dos cartas, si estas coinciden siendo la misma emoción, tendrán que guardárselas y decir qué emoción es e imitarla.

Así lo irán realizando todos los miembros del grupo, pero cuando las cartas no coincidan, tendrán que volver a dejarlas en la mesa y se continuará jugando. De esta manera, al acabar con todas las cartas en la mesa, el alumno de cada grupo que haya terminado con más parejas ganará el juego.

La actividad se puede realizar tantas veces como los alumnos o la maestra consideren necesario, o del tiempo que tengan para seguir con el juego.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y grupo clase
	ESPACIALES -Aula escolar.
	MATERIALES -Cartas de las emociones.

Tabla 5

ABJ 5. Los aros emocionales

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``LOS AROS EMOCIONALES``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 29 de Enero de 2021
DURACIÓN	30 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. -Competencia cultural y artística. -Competencia para aprender a aprender.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a la comprensión musical. -Comprensión de las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma). -Comprensión del movimiento asociado al ritmo.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Expresar las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma). -Desarrollar el movimiento corporal. -Potenciar la escucha a través de la música.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia cinético-corporal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para trabajar con las cinco emociones básicas a la vez que se relacionan con la expresión corporal.</p> <p>El juego consiste en que el alumnado se repartirá por el espacio, en el suelo de forma aleatoria se colocarán aros, uno menos que el número de alumnos con el que se cuenta en el aula. Se empezará con todos los alumnos fuera de los aros y comenzará a sonar música, si suena rápido tendrán que moverse por el espacio andando rápido, y si suena lento, al contrario.</p> <p>En el momento que la música se pare, tendrán que meterse individualmente en los aros</p>	

y el alumno que no consiga meterse a tiempo y se quede fuera de ellos tendrá que realizar lo siguiente.

El alumno se colocará en el medio del aula y tendrá que elegir una de las cinco emociones que hemos trabajado (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma) y a continuación, tendrá que decir cual ha elegido y todos juntos representarán la emoción. A continuación, todos los alumnos saldrán de sus aros y se volverá a repetir la acción, variando de alumnos ya que, cada vez será un alumno el que se quede sin aro. El juego se realiza las veces necesarias hasta conseguir que todos dramaticen al menos una emoción.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES -Aula de psicomotricidad.
	MATERIALES -Aros.
RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS	
Se recomienda llevar a cabo el juego en la sala de psicomotricidad para tener más espacio en el que los alumnos puedan jugar.	

Tabla 6

ABJ 6. Coloreando emociones

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``COLOREANDO EMOCIONES``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 5 de Febrero de 2021
DURACIÓN	20 Minutos
AGRUPAMIENTO	-Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia para aprender a aprender. -Competencia de autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	-Acercamiento a la dramatización a través del teatro. -Repaso de las emociones básicas.
OBJETIVOS	-Afianzar el aprendizaje de cada emoción. -Potenciar la escucha activa. -Fomentar la autonomía. -Asociar cada emoción (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma) con sus colores (amarillo, azul, gris, rojo y verde).
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia espacial.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para observar si han adquirido los aprendizajes deseados y consiste en que el alumnado va a tener que unir el color de cada emoción con la emoción correspondiente.</p> <p>En la pizarra estarán pegados cinco folios en los que habrá una cara representando una emoción, es decir, en un folio una cara triste, en otro folio una cara alegre, etc. Al alumnado se le repartirá post-it con los colores que hemos asociado a cada emoción (amarillo, azul, gris, rojo y verde).</p>	

El juego se realizará con todo el grupo clase y consistirá en que el tutor/a dirá en voz alta el nombre de cada emoción, alegría, tristeza, miedo, etc., y los alumnos con los post-it del color correspondiente tendrán que pegarlo donde crean que es correcto en relación con la emoción que se ha dicho y se irán diciendo de una en una.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES -Aula escolar.
	MATERIALES -Post-it de colores (rojo, amarillo, azul, verde y gris). -Folios con las caras de las emociones.
RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS	
Se recomienda que este sea el último juego con el que el alumnado trabaje únicamente con las cinco emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma).	

Tabla 7

ABJ 7. Hazme reír.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``HAZME REIR``	
TEMPORALIZACIÓN	Jueves, 11 de Febrero de 2021
DURACIÓN	20 Minutos
AGRUPAMIENTO	Cuatro grupos.
COMPETENCIAS BÁSICAS	-Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	-Acercamiento al arte de la dramatización. -Conocimiento de la emoción de la vergüenza. -Aumento de la capacidad de imaginación y creatividad.
OBJETIVOS	-Aprender una nueva emoción (vergüenza). -Fomentar la dramatización. -Desarrollar la imaginación y la creatividad. -Potenciar la pérdida de la vergüenza trabajando con los compañeros.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia interpersonal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para que el alumnado conozca lo que es la emoción de la vergüenza y como puede perderla en algunos momentos concretos.</p> <p>El juego consiste en que los alumnos se van a colocar en cuatro filas de cinco alumnos, para que de esta manera el juego sea más dinámico y la espera entre acciones no suponga una desmotivación para ellos.</p>	

Cuando las filas estén formadas el primer alumno de cada una tendrá que girarse al compañero que tendrá detrás y con los gestos, posturas y expresiones faciales que se quiera tendrá que hacer reír a su compañero. Cuando lo consiga, el siguiente alumno realizará la misma acción y al terminar la fila se hará en el sentido contrario para que todos puedan llevar a cabo mutuamente la actividad.

De esta manera el alumnado podrá sentir lo que es la vergüenza y lo fácil que es evadirse de ella a través de actividades dinámicas, lúdicas y en las que se encuentren cómodos.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a del aula y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula escolar.
	MATERIALES -Sin material.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se recomienda realizar una asamblea en la cual los alumnos y la maestra/o se encontrarán sentados en el centro del aula formando un círculo. Se comenzará diciendo que se va a trabajar una emoción llamada vergüenza y se les enseñará la ficha correspondiente al igual que con las emociones anteriores.

A continuación, se les puede realizar preguntas sobre dicha emoción, para saber si alguno de los alumnos conoce lo que es y cómo se expresa y posteriormente se pasará a explicar.

Tabla 8

ABJ 8. ¡Adiós vergüenza!

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``ADIÓS VERGUENZA``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 12 de Febrero de 2021
DURACIÓN	25 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Utilización de saltos en el desarrollo de la motricidad gruesa. -Conocimiento de la emoción de la vergüenza. -Adaptación a la capacidad de habla en público.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Potenciar el habla y la escucha activa. -Fomentar el respeto por las normas del juego. -Conocer el funcionamiento de la emoción de la vergüenza. -Desarrollar la motricidad gruesa a través de saltos. -Respetar a los compañeros del aula.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia cinético-corporal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para que los alumnos puedan dejar a una lado la emoción de la vergüenza. Antes del juego hay que explicarles a los alumnos primero que para este tenemos que tapar al Señor Vergüenza porque no la vamos a necesitar para esta actividad, por ello se le va a tapar con un papel por encima.</p> <p>El juego consiste en colocar una fila de aros de colores, en los que tendrán que ir avanzando, saltando con las dos piernas juntas hasta que lleguen al aro naranja que será el de la emoción de la vergüenza.</p> <p>Cuando hayan llegado a ese aro, lo que tendrán que hacer será representar una acción según lo que la tutora vaya diciendo, es decir, propondrá acciones que puedan dar vergüenza como por ejemplo bailar, gritar, poner caras graciosas, etc., y los alumnos lo tendrán que realizar, sintiendo de esta manera la emoción correspondiente.</p>	

Cuando lo haya hecho el primer alumno, tendrá que pasarle la pelota que estará al final en el suelo a uno de sus compañeros y este repetirá la acción y así con todos los miembros de la clase.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a del aula
	ESPACIALES -El aula escolar.
	MATERIALES -Aros de colores y pelota pequeña.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se recomienda que antes de empezar a trabajar el juego, se les recuerde lo que es la emoción de la vergüenza y que puedan preguntar si tienen alguna duda acerca de ello. También sería positivo que para que los alumnos puedan coger más confianza antes de empezar ellos mismos a realizar la actividad, la maestra/o comenzara haciéndolo, contando algo que le de vergüenza y realizando la acción.

Tabla 9

ABJ 9. Globos de colores.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``GLOBOS DE COLORES``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 19 de Febrero de 2021
DURACIÓN	20 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia cultural y artística. -Autonomía e iniciativa personal. -Competencia para aprender a aprender.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a la expresión artística a través del dibujo. -Conocimiento de las emociones y sus colores. -Evolución en el desarrollo de la motricidad gruesa.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Asociar los colores (amarillo, azul, gris, rojo, verde y naranja) a las distintas emociones (alegría, tristeza, miedo, rabia, calma y vergüenza). -Desarrollar la motricidad gruesa. -Respetar las normas del juego y sus compañeros. -Potenciar la expresión artística a través del dibujo.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia cinético-corporal.
DESARROLLO	
El juego se realiza para ver si los alumnos recuerdan y asocian las emociones de la manera correcta. Para este se va a trabajar con las cinco emociones básicas dadas	

anteriormente (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma) y también con la que se ha aprendido durante las dos sesiones anteriores, la vergüenza.

Se tendrán muchos globos de colores, concretamente amarillos, azules, grises, rojos, verdes y naranjas, en relación con cómo se han asociado con cada emoción aprendida.

A cada alumno se le repartirá uno de ellos y con un rotulador de color negro tendrán que pintarle una cara en relación con la emoción que represente, es decir, el globo amarillo la cara de alegría, el naranja la cara de vergüenza, etc.

Cuando todos los globos estén adornados e hinchados, se soltarán por el suelo del aula y el juego consiste en que los alumnos vayan explotando primero los globos que representen la emoción de la vergüenza, ya que es la que se ha trabajado de forma más reciente. Después se irán nombrando el resto de las emociones y así hasta quedarse sin ningún globo.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula escolar.
	MATERIALES -Globos de colores y rotulador de color negro.
RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS	
Se recomienda repasar las emociones volviendo a enseñar las flashcards para estar seguros de que los alumnos las reconocen y recuerdan.	

Tabla 10

ABJ 10. ¿Qué será...? ¡Sorpresa!

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
`¿QUÉ SERÁ...?¡SORPRESA!	
TEMPORALIZACIÓN	Jueves, 25 de Febrero de 2021
DURACIÓN	15 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	-Reconocimiento de la emoción básica de la sorpresa. -Fomento de la capacidad de imaginación y creatividad.
OBJETIVOS	-Relacionar la emoción de la sorpresa al color morado. -Potenciar la imaginación y la creatividad. -Fomentar la escucha activa.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia intrapersonal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para trabajar con los alumnos la emoción de la sorpresa de una manera diferente y se va introducir en el aprendizaje de los alumnos, la sorpresa. El juego se trabaja en un grupo grande, con todos los miembros del aula.</p> <p>El juego consiste en dejar en medio del aula una caja sorpresa (Véase Anexo 11), en la que hay algo que los alumnos desconocen totalmente. De uno en uno irán metiendo la mano dentro de la caja a través del agujero que esta tiene en un lado y sacarán un papelito de un color, pero ellos no sabrán cual les va a tocar, por ello, antes de introducir la mano se les preguntará que color piensan que van a sacar creando así el misterio que les provocará la sorpresa.</p>	

Cuando cada alumno tenga su papelito, los alumnos con el color morado tendrán que guardarlo, ya que es el color asociado a la emoción aprendida y se tendrá que usar para el juego del siguiente día.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a del aula.
	ESPACIALES -El aula escolar.
	MATERIALES -Caja de la sorpresa y papelitos de colores (amarillo, naranja, azul, rojo, gris, verde y morado).

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se recomienda realizar una asamblea en la que se pregunte a los alumnos si saben que es la emoción de la sorpresa, cuando se siente. A continuación, se les puede explicar en qué consiste y enseñársela al igual que con el resto de las emociones mediante la carta correspondiente, después se pasará a realizar la actividad principal.

Tabla 11

ABJ 11. El saco misterioso

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``EL SACO MISTERIOSO``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 26 de Febrero de 2021
DURACIÓN	40 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico. -Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Evolución en la motricidad corporal. -Fomento de la imaginación y la creatividad. -Capacidad de resolución de problemas.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la motricidad gruesa. -Fomentar la imaginación y la creatividad. -Respetar las normas de juego. -Asociar la emoción de la sorpresa al color morado.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia cinético-corporal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para continuar trabajando con la emoción de la sorpresa afianzándola en los alumnos de forma más clara. Para este juego los alumnos habrán mantenido los papelitos que consiguieron en la caja sorpresa en el juego anterior, por lo que tendrán que recogerlos de sus respectivas cajas de materiales y volverán con ellos a sus mesas. A partir de ahí lo que se hará será explicar a los alumnos en qué consiste el juego.</p>	

Este se realizará en dos grupos de diez alumnos cada uno, ya que 10 de ellos en el juego anterior sacaron el papel morado de la emoción de la sorpresa, y los otros 10 sacaron papeles de las anteriores emociones dadas en el aula.

El juego consiste en realizar un circuito en el que van a tener que superar diversas pruebas y si las pasan todas encontrarán un saco que tendrá dentro algo que será sorpresa y se conocerá en el siguiente juego.

Para ello se saldrá con los alumnos al patio y realizarán diversas pruebas en dos grupos, primero tendrán que mantener el equilibrio por encima de unos bancos, a continuación saltarán con los pies juntos un número de aros que estarán seguidos y para finalizar tendrán que resolver la siguiente adivinanza:

“Lo mejor que tengo es que no me esperas, pero cuando llego, tu corazón se llena
¿Quién soy?”

Cuando los dos equipos hayan superado todas las pruebas, se les dará una pista sobre en qué lugar del patio se encuentra el saco y cuando todos hayan llegado lo cogeremos y se volverá al aula.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a del aula y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula y patio escolar.
	MATERIALES -Bancos, aros y saco.
RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS	
Se recomienda que tras la recogida del saco se les pregunte a los alumnos sobre qué puede contener el mismo y cuáles son sus opiniones.	

Tabla 12

ABJ 12. Tres en raya.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``TRES EN RAYA``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 5 de Marzo de 2021
DURACIÓN	30 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender.
CONTENIDOS	-Fomento de la imaginación y la creatividad. -Acercamiento a juegos tradicionales. -Asociación de las emociones a los colores.
OBJETIVOS	-Potenciar la motricidad gruesa. -Fomentar la imaginación y la creatividad. -Asociar la emoción de la sorpresa al color morado. -Respetar las normas del juego y a los compañeros.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia espacial.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para que sepan asociar el color morado con la emoción de la sorpresa y este consiste en hacer un tres en raya, pero en este caso de manera más grande, se colocarán tres aros en el suelo en tres filas juntos entre ellos. A continuación, se repartirá a los alumnos pañuelos de colores, en concreto los aprendidos durante estas semanas (amarillo, azul, gris, rojo, verde, naranja y morado) y se les explicará que</p>	

tienen que formar el tres en raya siempre con el color de la emoción de la sorpresa, el morado.

De esta manera los alumnos que tengan el pañuelo de ese color tendrán que dejarlo en los aros intentando formar el tres en raya mientras que el resto de los alumnos tendrán que evitarlo.

Se formará una fila y los alumnos irán saliendo de uno en uno y en caso de que se consiga formar el tres en raya, se realizarán varias rondas. En el caso contrario, se alargará el tiempo necesario hasta que consigan realizar el tres en raya.

Tras un tiempo de juego, el juego se acabará y como se habrá conseguido la finalidad, que es realizar el tres en raya, se les dirá que gracias a eso el saco se puede abrir y en el encontrarán un peluche del monstruo de colores de color rosa (Véase Anexo 13).

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula escolar.
	MATERIALES -Pañuelos de colores, aros, peluche del monstruo rosa y saco.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se recomienda que antes de comenzar con el juego se realice una asamblea en forma de círculo sentados en el suelo para recordar que en el juego anterior encontraron un saco misterioso que contiene algo dentro pero que es desconocido para todos, incluso para la maestra/o. Para conseguir ver lo que hay dentro tendrán que hacer y superar el juego.

Además, al terminar el juego se les puede decir que conocerán el porqué de ese peluche en el siguiente juego.

Tabla 13

ABJ 13. ¿Qué es el amor?

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``¿QUÉ ES EL AMOR?``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 12 de Marzo de 2021
DURACIÓN	20 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a la literatura a través del cuento. -Conocimiento de la emoción del amor. -Trabajo de autoconfianza.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar el habla y la escucha activa. -Potenciar la capacidad de habla en público. -Aprender una nueva emoción (amor). -Asociar la emoción del amor con el color rosa.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia interpersonal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para trabajar una nueva emoción, el amor, y se realizará con todo el grupo aula. Para este lo que se va a hacer va a ser formar un círculo sentados en el suelo y la maestra/o tendrá en las manos un ovillo de lana. Comenzará diciendo que el juego consiste en que cada uno de ellos tiene que decir algo o realizar una acción que les haga sentir amor, independientemente de que sea jugando, con la familia, ellos solos, etc.</p> <p>La primera persona que empezará será la maestra, para que los alumnos puedan observar cómo se realiza el juego y puedan ver un ejemplo de situación. Cuando la maestra termine, pasará el hilo a otro de los alumnos que quiera hablar o actuar en ese</p>	

momento y así con todos los alumnos, de manera que al final todos estarán conectados gracias al hilo de lana y quedará más claro si los alumnos han comprendido lo que es el amor, pudiendo contar de esa manera sus experiencias de una manera dinámica a través del juego.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula escolar.
	MATERIALES -Cuento ``¿Qué es el amor?, peluche monstruo de colores rosa y ovillo de lana.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS

Se recomienda que antes de realizar el juego se realice una asamblea en la que enseñará la carta diseñada del amor (al igual que con todas las emociones anteriores) y se les preguntará acerca de qué es lo que saben sobre el amor y cuándo lo sienten, explicándosela más detalladamente después.

Además, se les podrá decir a los alumnos que durante estos días se va a tener la compañía del su amigo el monstruo de colores rosa, que ayudará a comprender un poquito más esta emoción.

A continuación, se les podrá contar el cuento ``¿Qué es el amor?`` (Véase Anexo 14), para que comprendan de una forma un poco más clara esta emoción, además de trabajar a través de los cuentos que es una forma muy positiva de adquirir aprendizajes.

Tabla 14

ABJ 14. ¡Repartimos amor!

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	
``¡REPARTIMOS AMOR!``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 19 de Marzo de 2021
DURACIÓN	25 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia cultural y artística. -Competencia para aprender a aprender.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Acercamiento a la expresión musical. -Desarrollo de movimientos corporales a través de la motricidad gruesa. -Fomento del compañerismo.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Potenciar la motricidad gruesa a través de los movimientos corporales. -Respetar las normas del juego. -Asociar las acciones a la emoción del amor.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia interpersonal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para continuar trabajando con la emoción del amor. El juego consiste en bailar al ritmo de la música. Primero los alumnos deberán separarse por el espacio y empezará a sonar una música, con la cual tendrán que bailar por el aula como ellos quieran, juntos, separados, en parejas... Cuando la música se pare todos tendrán que quedarse quietos en posición de estatua y el alumno que se mueva será el elegido para comenzar con el juego.</p> <p>En un lado del aula habrá unas cartas con imágenes de acciones (Véase Anexo 15) que representen algo positivo y que simbolice la emoción del amor. El alumno tendrá que</p>	

elegir una al azar ya que estas estarán boca abajo, la mirará y verá lo que le ha tocado, entonces tendrá que acercarse al compañero que el decida y realizará la acción. Las acciones podrán ser decir algo bonito, dar un beso, dar un abrazo, chocar los cinco o saludar.

Cuando todos los alumnos hayan realizado por lo menos una vez una acción, el juego se dará por finalizado.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a del aula y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula de psicomotricidad.
	MATERIALES -5 cartas con acciones.
RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS	
Se recomienda realizar el juego en el aula de psicomotricidad para así tener más espacio disponible para los alumnos, pudiendo expresarse como necesiten.	

Tabla 15

ABJ 15. Popurrí emocional

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD.	
``POPURRÍ EMOCIONAL``	
TEMPORALIZACIÓN	Viernes, 26 de Marzo de 2021
DURACIÓN	30 Minutos
AGRUPAMIENTO	Todo el grupo clase.
COMPETENCIAS BÁSICAS	<ul style="list-style-type: none"> -Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> -Repaso de las emociones. -Desarrollo de la imaginación. -Fomento de la atención y la escucha activa.
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> -Repasar las emociones básicas aprendidas (alegría, tristeza, miedo, rabia, calma, vergüenza, sorpresa y amor). -Respetar las normas del juego. -Desarrollar las expresiones asociadas a las distintas emociones. -Reconocer a simple vista las emociones a través de expresiones faciales.
INTELIGENCIA MÚLTIPLE MÁS TRABAJADA	-Inteligencia cinético-corporal.
DESARROLLO	
<p>El juego se realiza para trabajar con todas las emociones que se han aprendido a lo largo de estos juegos (alegría, tristeza, miedo, rabia, calma, vergüenza, sorpresa y amor).</p> <p>El juego consiste en realizar un bingo de las emociones, este tendrá imágenes con todas las emociones a través de expresiones faciales. (Véase Anexo 16) Se les repartirá a</p>	

todos los alumnos un cartón de bingo que será de diversas maneras, aunque algunos de ellos se repetirá, ya que se han aprendido ocho emociones y se cuenta con 20 alumnos en el aula.

El maestro/a repartirá también un rotulador de pizarra a cada alumno, ya que los cartones estarán plastificados y de esta manera será más fácil borrar las marcas que hagan los alumnos.

Cuando un alumno tenga todas las imágenes del bingo tachadas, dirá la palabra ``Bingo`` y será el ganador del juego.

Después se pasará a realizar un juego que está basado en mímica y en el juego de los espejos. Para ello los alumnos se colocará en parejas y tendrán que realizar una emoción de la manera que ellos decidan, ya sea con la cara o con el cuerpo.

A continuación el compañero tendrá que imitarlo de la misma manera y dirá cuál es la emoción que su compañero ha hecho y después realizarán la actividad al contrario.

RECURSOS	HUMANOS -El tutor/a del aula y el grupo clase.
	ESPACIALES -El aula escolar.
	MATERIALES -20 cartones de bingo y rotuladores de pizarra.
RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS	
Se recomienda que antes de comenzar con el juego se recuerden todas las emociones mediante las cartas que se utilizaron para el primer juego. De esta manera los alumnos podrán volver a repasar todas las emociones que han ido aprendiendo.	

EVALUACIÓN

La evaluación de esta Intervención Educativa se realiza de manera continua y se lleva a cabo a través de dos instrumentos de evaluación de diferente medida, concretamente la rúbrica y la observación directa, conociendo así como ha sido el proceso de aprendizaje que se ha producido con el grupo clase. De esta manera se quiere conseguir recoger todos los datos que se consideren de relevancia para el crecimiento y desarrollo del alumnado en relación también con los objetivos que se han marcado para cada juego.

Los juegos en los que se lleva a cabo a través del instrumento de evaluación de la Rúbrica van a ser, el ABJ 1, 2, 9, 11 y 15. La rúbrica que corresponde a cada ABJ se puede observar en los anexos de este trabajo (Véase Anexos 4, 8, 10, 12 y 17).

Además de esto, se va a evaluar también a través de la observación directa los ABJ 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13 y 14. Se ha decidido de esta manera, ya que considero que los aprendizajes son más generales y no es necesario medirlos de forma tan específica y concreta, dándoles así también más libertad a la hora de expresarse en las diversas dinámicas.

Al realizar la observación directa, los datos y comportamientos importantes que se hayan detectado por parte del tutor/a serán apuntados y recogidos en un diario de aula, en el que se encontrará toda la información relevante relacionada con los aprendizajes del alumnado a lo largo del curso escolar.

TABLA DE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS

En esta tabla se va a poder ver una relación entre los Objetivos Generales del Currículo y los objetivos, contenidos, competencias e inteligencias múltiples que se trabajan con los juegos diseñados a continuación a través de la intervención.

OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULO	OBJETIVOS DE LOS JUEGOS	CONTENIDOS DE LOS JUEGOS	COMPETENCIAS DE LOS JUEGOS	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES
-Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.	<p><u>ABJ1. Entramos al mundo de las emociones.</u></p> <p>Desarrollar la motricidad fina y gruesa.</p> <p><u>ABJ3. ¡A tirar el dado!</u> Potenciar la capacidad de expresarse corporalmente.</p> <p><u>ABJ8. ¡Adiós vergüenza!</u></p> <p>Desarrollar la motricidad gruesa a través de saltos.</p> <p><u>ABJ7. Hazme reír.</u></p> <p>Desarrollar la imaginación y la creatividad.</p> <p><u>ABJ14. Repartimos amor.</u> Potenciar la motricidad gruesa a través de los</p>	<p>-Desarrollo de la motricidad.</p> <p>-Utilización de saltos en el desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>-Evolución en la motricidad corporal.</p> <p>-Trabajo para el desarrollo de la motricidad fina.</p> <p>-</p> <p>Reconocimiento de las expresiones faciales.</p>	<p>-Competencia social y ciudadana.</p> <p>-Competencia para aprender a aprender.</p>	<p>-Inteligencia cinético-corporal.</p>

	movimientos corporales.			
-Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer algunas de sus características, costumbres y tradiciones y desarrollar actitudes de curiosidad, respeto y conservación de su entorno.	<u>ABJ8.¡Adiós vergüenza!</u> Respetar a los compañeros del aula. <u>ABJ4.14.15.</u> Respetar las normas del juego.	-Acercamiento a juegos tradicionales. -Adaptación a la capacidad de habla en público.	-Competencia cultural y artística. -Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.	-Inteligencia interpersonal.
-Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales de higiene, alimentación, vestido, descanso, juego y protección.	<u>ABJ3.¡A tirar el dado!</u> Fomentar el trabajo autónomo. <u>ABJ1.Entramamos al mundo de las emociones.</u> Asociar las emociones a los diferentes colores (amarillo, azul, gris, rojo y verde). <u>ABJ10.¿Qué será...?¡Sorpresa!</u> Relacionar la emoción de la sorpresa al color morado. <u>ABJ13.¿Qué es el amor?</u> Asociar la	-Conocimiento de los diversos colores. -Evolución en la motricidad corporal. -Trabajo de autoconfianza.	-Competencia para aprender a aprender. -Autonomía e iniciativa personal.	-Inteligencia intrapersonal.

	emoción del amor con el color rosa.			
-Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo.	<p><u>ABJ1. Entramos al mundo de las emociones.</u> Introducir las diferentes emociones (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma).</p> <p><u>ABJ5. Los aros emocionales.</u> Expresar las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma).</p> <p><u>ABJ7. Hazme reír</u> Comprensión de una nueva emoción (vergüenza) asociada a un color (naranja).</p> <p><u>ABJ.11.12.</u> Asociar la emoción de la sorpresa al color morado.</p> <p><u>ABJ13. ¿Qué es el amor?</u> Aprender una nueva emoción (amor).</p> <p><u>ABJ15. Popurrí emocional.</u> Repasar las emociones básicas</p>	<p>-Trabajo de autoconfianza.</p> <p>-Aumento de la capacidad de imaginación y creatividad.</p> <p>-Comprensión de las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, rabia y calma).</p>	<p>-Competencia para aprender a aprender.</p> <p>-Autonomía e iniciativa personal.</p>	<p>-Inteligencia intrapersonal.</p>

	aprendidas (alegría, tristeza, miedo, rabia, calma, vergüenza, sorpresa y amor).			
-Relacionarse de forma positiva con los iguales y con las personas adultas y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.	<u>ABJ2. Ayudemos al monstruo.</u> Potenciar el trabajo cooperativo. <u>ABJ13. ¿Qué es el amor?</u> Fomentar el habla y la escucha activa. <u>ABJ.4.14.15.</u> Respetar las normas del juego. <u>ABJ8. ¡Adiós vergüenza!</u> Respetar a los compañeros del aula.	-Capacidad de resolución de problemas. -Adaptación a la capacidad de habla en público.	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia social y ciudadana. -Competencia cultural y artística. -Competencia para aprender a aprender.	-Inteligencia interpersonal.
-Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.	<u>ABJ3. ¡A tirar el dado!</u> Potenciar la capacidad de expresarse corporalmente. <u>ABJ1. Entramos al mundo de las emociones.</u> Expresar sus ideas a través del habla. <u>ABJ5. Los aros emocionales.</u> Potenciar la escucha a través de la música.	-Comprensión del movimiento asociado al ritmo. -Introducción en el arte de la dramatización. -Acercamiento a la comprensión musical. -Acercamiento a la dramatización a	-Competencia en comunicación lingüística. -Competencia cultural y artística. -Autonomía e iniciativa personal.	-Inteligencia lingüística.

	<p><u>ABJ6.Coloreando emociones.</u> Potenciar la expresión artística a través de la actuación teatral.</p> <p><u>ABJ9.Globos de colores.</u> Potenciar la expresión artística a través del dibujo.</p> <p><u>ABJ13.¿Qué es el amor?</u> Potenciar la capacidad de habla en público.</p> <p><u>ABJ15.Popurrí emocional.</u> Reconocer a simple vista las emociones a través de expresiones faciales.</p>	<p>través del teatro.</p> <p>-Acercamiento al arte de la expresión plástica.</p> <p>-Conocimiento de las emociones y sus colores.</p>		
<p>-Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura, en el movimiento, el gesto y el ritmo.</p>	<p><u>ABJ4.Mempry de emociones.</u> Fomentar la memoria.</p> <p><u>ABJ.3;A tirar el dado!</u> Potenciar la capacidad de expresarse corporalmente.</p>	<p>-Comprensión del movimiento asociado al ritmo.</p> <p>-Acercamiento a la literatura a través del cuento.</p>	<p>-Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>-Competencia cultural y artística.</p> <p>-Competencia para aprender a aprender.</p>	<p>-Inteligencia lógico-matemática.</p>

CONCLUSIÓN

Finalizada la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado (TFG), se van a llevar a cabo una serie de conclusiones acerca de este, y también unas aportaciones personales en relación con todo este proceso.

Primero he de decir que el juego tiene como se ha podido ver diversas interpretaciones según el autor que leamos, pero queda claro que es una actividad con objetivos claros en la que se busca conseguir diversión y motivación para las personas.

Además, los juegos llevan en la sociedad muchos años, adaptándose cada vez más al paso del tiempo y a sus nuevas aportaciones de conocimiento, dando lugar también a diferentes tipos de juegos. Se deja también ver la necesidad de implicar al docente para conseguir involucrarlo en el mundo educativo de forma natural.

En cuanto a la parte principal del trabajo, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), ha tomado más importancia a lo largo de estos últimos años, buscando usar el juego para adquirir diversos conocimientos en relación con un tema en concreto.

Se busca que el alumnado consiga adquirir nuevos conocimientos y aprendizajes a través de la experiencia, sin darle tanta importancia al aprendizaje desde el punto teórico, pero en todo momento se considera fundamental el papel del docente como imprescindible en este proceso.

Los recursos lúdicos aportan diversión a los aprendizajes y facilitan la comprensión de temas que pueden ser más complejos. Además, permiten aprovechar también los avances tecnológicos de la vida actual.

El ABJ utiliza las mecánicas de los juegos, buscando conseguir unos objetivos concretos que lleven a conseguir resultados de aprendizaje beneficiosos.

Para concluir con el conjunto de investigaciones realizadas, he de mencionar que todo esto se relaciona con la educación e inteligencia emocional. Es importante tener en cuenta que las emociones están presentes en todas las personas desde el momento del nacimiento y que nos ayudan a crecer y a desarrollarnos mejor en la sociedad actual.

El desarrollo de la inteligencia emocional favorece una mejor gestión emocional que permite una mejor adaptación a diferentes contextos sociales.

Cada vez existe una mayor conciencia sobre esto y se consigue comprender con más facilidad, aunque todavía se realizan muchas investigaciones para conseguir entender cómo funciona lo que conocemos como Inteligencia Emocional y poder así desarrollarla a través de la Educación Emocional.

Tras la elaboración de este trabajo he podido llegar a la conclusión personal de que he conseguido transmitir la información de la manera adecuada para hacer más fácil su comprensión, además de conseguir mi persona nuevos conocimientos anteriormente desconocidos para mí.

Considero que he acertado con la elección de este tema para realizar el Trabajo de Fin de Grado, ya que he podido ver la gran utilidad que tiene utilizar el ABJ como estrategia de enseñanza, con la gran cantidad de beneficios que aporta y todas las oportunidades de trabajo que tiene su aplicación en educación.

Además de esto, pienso que la mejor manera de llevar a cabo el aprendizaje, como he visto y aprendido durante este proceso, es mediante la experimentación, es decir, que el alumnado aprenda por ellos mismos conocimientos probando técnicas nuevas a través de metodologías innovadoras.

BIBLIOGRAFÍA

Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., y Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-135. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>

Angelini, M. L., y García-Carbonell, A. (2015). Percepciones sobre la integración de modelos pedagógicos en la formación del profesorado: la simulación y juego y el flipped classroom. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 16-30
<https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758003.pdf>

Bisquerra, R. (2012). Diversidad y escuela inclusiva desde la educación emocional. *Diversidad, calidad y equidad educativas*, 1-4
<https://diversidad.murciaeduca.es/publicaciones/diversa2011/docs/bisquerra.pdf>

Chacón, P. (2008). El juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8. <https://n9.cl/cmd7>

Csikszentmihalyi, M. (2010). *Fluir (flow): una psicología de la felicidad*. Editorial Kairós.

Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En Actas de VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria: Retos y Oportunidades del Desarrollo de los Nuevos Títulos en Educación Superior. <http://hdl.handle.net/11268/1750>

Ekman, P. (2017). *El rostro de las emociones cómo leer las expresiones faciales para mejorar sus relaciones*. RBA Libros.

García-Carbonell, A., y Watts, F. (2007). Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *Ibérica, Revista de la Asociación Europea de Lenguas para Fines Específicos*, (13), 65-84. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=287024022004>

Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples* (Vol. 46). Paidós. [http://www.materialestic.es/transicion/apuntes/Gardner,Howard-inteligencias.multiples,la.teoria.en.la.practica\(intro\).pdf](http://www.materialestic.es/transicion/apuntes/Gardner,Howard-inteligencias.multiples,la.teoria.en.la.practica(intro).pdf)

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

Goleman, D. (2018). *Inteligencia emocional en la empresa (Imprescindibles)*. Conecta.

Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., y Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202-223. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.09.001>

Hill, W. (1976). *Teorías Contemporáneas del Aprendizaje*. Paidós.

Pinedo, D. I., Muñoz, J. A., Broisin, J., y Ponce, G. J. (2018, April). Integration of gamification to assist literacy in children with special educational needs. In *2018 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)* (pp. 1949-1956). IEEE.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the resource of learning and development*. FT press.

Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*. (27)
<https://www.raco.cat/index.php/DER/article/view/299726>

Mayer, J. D., y Salovey, P. (1997). What is emotional intelligence. *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications*, 3, 31.
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.385.1776&rep=rep1&type=pdf>

Montero, M.M., y Alvarado, M. D. I. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>

Mora, F. (2019). *Neuroeducación. Solo se puede aprender lo que se ama*. Editorial Alianza.

Nacke, L. E., y Deterding, C. S. (2017). The maturing of gamification research. *Computers in Human Behaviour*, 450-454. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.062>

Organización Naciones Unidad. (1959). Declaración Universal de los Derechos del Niño.
<https://urizs.com/xLMvw>

Orden de 28 de Marzo de 2008. Boletín Oficial de Aragón. Zaragoza, España, 14 de Abril de 2008.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen Editorial.

Pelling, N. (2011, 9 de Agosto). The (short) prehistory of gamification. Funding Startups (& other impossibilities). <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

Piaget, J. (1946): La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura económica.

Pivec, M., Dziabenko, O., y Schinnerl, I. (2003). Aspects of game-based learning. In *3rd International Conference on Knowledge Management, Graz, Austria* (pp. 216-225).

Rüssel, A. (1985). *El juego de los niños*. Herder.

Shapiro, L.E., y Tiscornia, A. (1997). *La Inteligencia emocional de los niños*. Buenos Aires: Javier Vergara.

Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 7). Editorial UOC.

Tripero, A. (2011). *Vygotsky y su teoría constructivista del juego*. E Innova, Universidad Complutense de Madrid. <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. Andrzej Marczewski <https://n9.cl/zn6mh>

ANEXOS

ANEXO 1



ANEXO 2



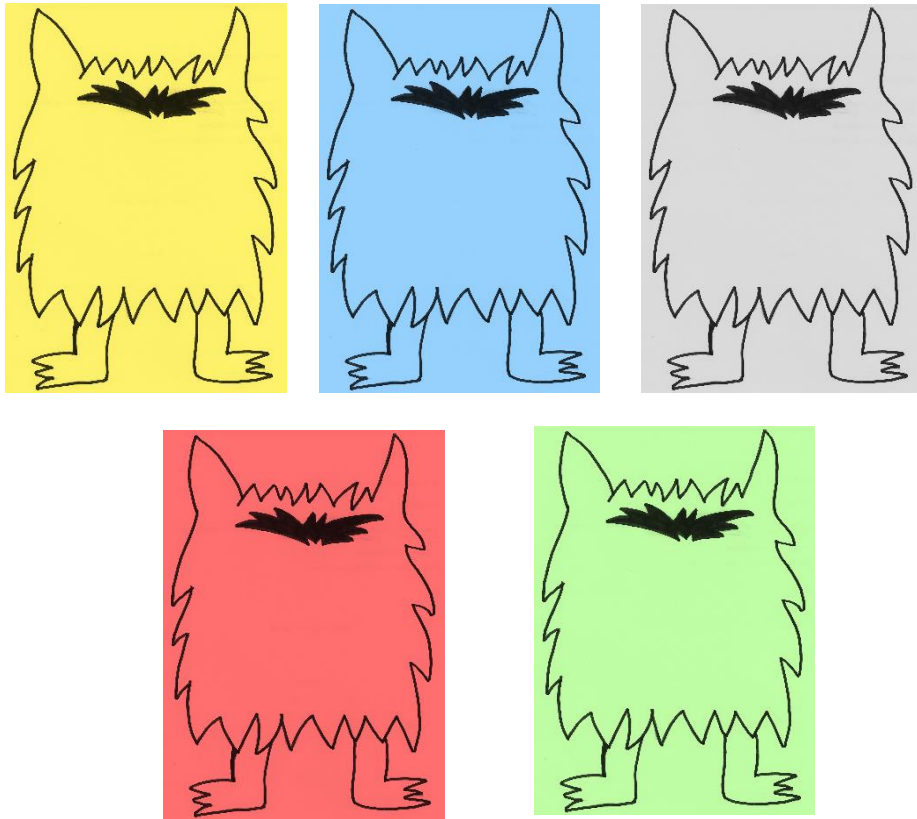
ANEXO 3



ANEXO 4

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
¿Está atento a la lectura del cuento?					
¿Es capaz de expresar sus conocimientos sobre las emociones?					
¿Identifica las cinco emociones básicas?					
¿Asocia con facilidad cada emoción a su color correspondiente?					
¿Ha trabajado de forma cooperativa?					

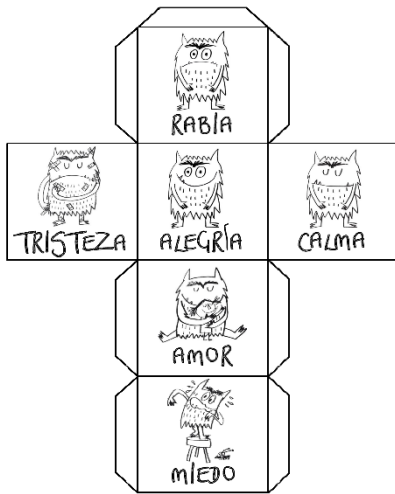
ANEXO 5



ANEXO 6



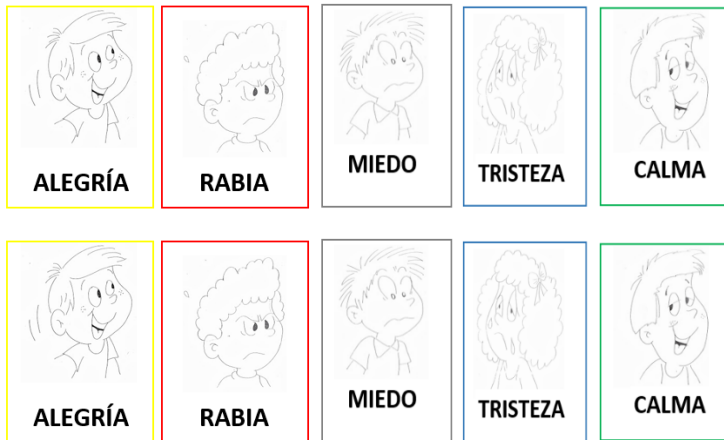
ANEXO 7



ANEXO 8

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
¿Está atento a la lectura del cuento?					
¿Es capaz de asociar las emociones a las expresiones faciales?					
¿Ha sabido responder a las preguntas de la forma correcta?					
¿Ha trabajado de forma cooperativa?					

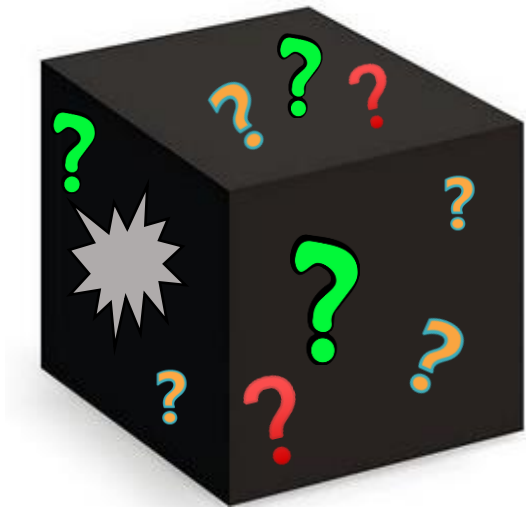
ANEXO 9



ANEXO 10

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
¿Ha sabido dibujar las caras correctamente?					
¿Demuestra conocimiento sobre las seis emociones enseñadas?					
¿Ha explotado los globos en el orden correcto?					
¿Ha respetado las normas del juego?					

ANEXO 11



ANEXO 12

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
¿Ha conseguido entender la emoción de sorpresa?					
¿Ha saltado con los dos pies juntos?					
¿Ha mantenido el equilibrio al pasar por los bancos?					
¿Ha respetado las normas del juego?					

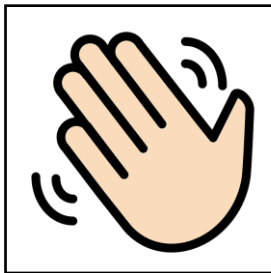
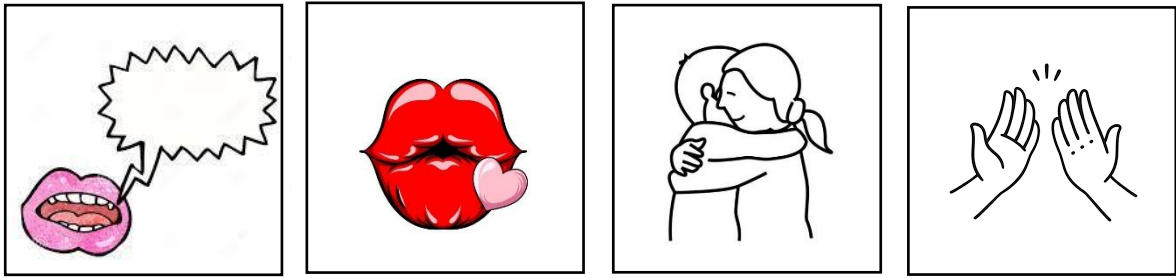
ANEXO 13



ANEXO 14



ANEXO 15



ANEXO 16

BINGO DE LAS EMOCIONES			BINGO DE LAS EMOCIONES			BINGO DE LAS EMOCIONES		

ANEXO 17

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
¿Ha sabido reconocer las 8 emociones en el cartón de bingo?					
¿Ha respetado las normas del juego?					
¿Ha sabido expresar las emociones con su cuerpo y cara?					