



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

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

**Título: “ABJ en Educación Infantil “**

**Alumno/a: Anamaria Lascu**

**NIA: 738720**

**Director/a: Esther Edo Agustín**

**AÑO ACADÉMICO 2019-2020.**

## Resumen.

El juego posee gran importancia en la vida de los seres humanos. Desde el nacimiento el juego ya está presente en la vida de los niños y surge de forma espontánea y libre. En Educación Infantil el juego es un elemento fundamental en la vida escolar de los niños y niñas. Ayuda a los más pequeños a explorar su entorno, a relacionarse con sus iguales y a conocerse a sí mismos desarrollando su propia identidad o personalidad. El juego establece relaciones tanto entre los niños y niñas como entre estos con los objetos y adultos que les rodea.

En el presente trabajo se habla sobre esta importancia del juego en la vida de los niños y niñas y como este ha ido evolucionando a lo largo del tiempo hasta la actualidad. Se analizará si el juego ayuda al aprendizaje de los niños y niñas y de qué manera, al igual que se analizará la metodología de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Además, todo ello en sintonía con la educación emocional, la cual valora la importancia de las emociones en el desarrollo integral de los educandos y analiza su incidencia en el aprendizaje de estos y la creación de su propia personalidad.

## Palabras clave.

Juego, Aprendizaje basado en juegos, Educación Infantil, Educación emocional, emociones.

### Abstract.

The game has great importance in the life of human beings. From birth, the game is already present in children's lives and emerges spontaneously and freely. In Infant Education, the game is a fundamental element in the school life of children. It helps children to explore their environment, to relate to their peers and to know themselves by developing their own identity or personality. The game establishes relationships both among children and between them with the objects and adults around them.

In this paper we talk about this importance of play in children's lives and how it has evolved over time until today. We will analyze if and how play helps children's learning, as well as the methodology of Game Based Learning (GBL).

Furthermore, all this is in line with emotional education, which values the importance of emotions in the integral development of students and analyzes its impact on their learning and the creation of their own personality.

### Keywords.

Game, Game Based Learning, Pre-school Education, Emotional education, emotions.

## ÍNDICE

Resumen.....	1
Palabras clave.....	1
Abstract.....	2
Keywords.....	2
Introducción.....	5
Marco teórico.....	7
Orígenes del ABJ.....	7
Principios metodológicos.....	8
Juego como actividad lúdica.....	9
Juego como recurso didáctico.....	10
Teorías de la psicología de la educación.....	11
Juego en la etapa de Educación Infantil.....	12
Tipos de juegos y el rol del educador.....	14
-Juegos de interior y de exterior.....	14
-Juegos libres o dirigidos.....	14
-Juego individual, paralelo, de pareja y de grupo.....	14
-Juegos sensoriales.....	15
-Juegos motores.....	15
-Juegos manipulativos.....	15
-Juegos de imitación.....	15
-Juego simbólico.....	15
-Juegos verbales.....	15
-Juegos de razonamiento lógico.....	16
-Juegos de relaciones espaciales.....	16
-Juegos de relaciones temporales.....	16
-Juegos de memoria.....	16
-Juegos de fantasía.....	16

Educación emocional. ....	17
Propuesta de intervención. ....	19
Introducción. ....	19
Justificación.....	20
Contenidos didácticos: .....	21
Objetivos generales de la Educación Infantil .....	21
Objetivos didácticos: .....	21
Áreas del segundo ciclo de educación infantil. ....	22
Descripción de las actividades. ....	26
Evaluación.....	35
Propuesta de mejora. ....	38
Conclusiones. ....	39
Bibliografía. ....	40
Anexos.....	43

## Introducción.

A lo largo de los años, la educación en la etapa infantil ha ido cambiando y/o transformándose al igual que los modelos educativos. Estos cambios se han ido realizando según los cambios que experimentaba la sociedad y acercándose más a la realidad del momento que transcurre. Uno de los objetivos principales de la Educación Infantil (en adelante EI) es encargarse de educar en valores, fomentar la creatividad en los niño/as permitiéndoles compartir con los demás sus formas de ver el mundo, dar a conocer al alumnado las emociones para poder conocerse a sí mismos y saber analizar o detectar aquellos sentimientos que están experimentando. Como bien decía Gardner (1983), los niños poseen 8 inteligencias múltiples. (Inteligencia lógico-matemática, lingüístico-verbal, artística o visoespacial, musical, corporal-cinestésica, científica, intrapersonal e interpersonal. El juego permite del diseño de actividades enfocadas a cada una de las inteligencias con unos objetivos claros y sencillos.

El juego forma una parte muy importante del desarrollo de los niños y niñas en Educación infantil. Aumenta la motivación de los alumno/as y también da a conocer los intereses y gusto de los infantes. Es importante conocer los intereses de los alumnos para poder realizar actividades que les resulten llamativas porque de esta forma, el proceso de enseñanza-aprendizaje resultará más fácil y efectivo. El juego acerca a los niños y niñas a la realidad, ya que, hay distintos tipos de juegos que se pueden realizar cambiado los contextos y centrándolos en aquellos aspectos que se quieren transmitir a los alumnos.

Los niños y niñas as están en contacto con el juego desde que nacen, por lo tanto, están familiarizados con él mismo. Les permite que establezcan relaciones sociales con los demás (socialización) y también el autodescubrimiento (relaciones inter e intrapersonales). Como se ha comentado anteriormente, esta socialización les ayuda a acercarse a la realidad, por lo tanto, el juego es una actividad seria para el niño/a que ayuda a su aprendizaje y es placentero.

El juego evoluciona con el desarrollo del niño, por eso depende en qué etapa estén los niños y niñas jugarán a unos juegos u otros. Por otra parte, el juego es una actividad espontánea y libre, ya que, los niños experimentan a través de ellos y son los niños y niñas mismos quienes deciden a qué juego jugar y poner las normas que todos deben respetar al empezar la actividad.

En el presente trabajo se analizará la importancia y eficacia del juego en EI enfocado a las emociones. En la intervención, se diseñan diferentes actividades sobre las emociones que se realizarán con el grupo de alumnos al que va destinado dicha intervención, para después poder analizar si el juego ha sido la herramienta más efectiva para transmitir dichos aprendizajes y/o conocimientos a los participantes.

En el marco teórico de este trabajo se hablará de los orígenes del juego y características, de los principios metodológicos del ABJ, es decir, el juego como actividad lúdica y como recurso didáctico.

Por otra parte, también se hablará sobre las teorías de la psicología de la educación, sobre todo de las teorías de Vygotsky, Piaget y Bandura y sobre el juego en la etapa de Educación Infantil. Se estudiará ABJ como metodología centrándonos en las emociones, se hablará sobre la educación emocional según Bisquerra, Steiner, Gardner, Hatch y Goleman.

Por último, se propondrá una propuesta de intervención educativa en la que se diseñarán diferentes actividades enfocadas a las emociones que se podrían llevar a cabo con un grupo de alumnos. Después de la realización de estas actividades se podrá realizar un análisis de la efectividad de esta metodología y se expondrán una serie de propuestas de mejoras en el caso de que estas actividades y metodología se llevasen a cabo.

Marco teórico.

Orígenes del ABJ.

La palabra “juego” viene del latín “iocum” o “ludus-ludere” y significa diversión, broma o chiste.

El juego ha estado presente en la sociedad y en todas las culturas desde la época clásica pasando por la etapa moderna y llegando al siglo en el que nos encontramos. A lo largo de todas estas épocas el juego ha ido cambiando y evolucionando según la sociedad. Antiguamente el juego no se utilizaba como una herramienta de aprendizaje, sino como una actividad dedicada a los momentos de diversión de los niños. Con el tiempo, esta visión del juego ha ido transformándose y hoy en día el juego es un recurso clave para el desarrollo de los niños.

Pedraza (2011) expone que, en la época clásica, el juego ya estaba presente en la vida de los niños. En la época medieval el juego representaba personas o animales y las personas que estaban en una posición económica buena hacían juguetes para los pequeños. En la etapa moderna, en el siglo XVII el juego se entiende como una metodología que ayuda al aprendizaje del alumnado y en el siglo XIX los niños y niñas tenían menos libertad por lo tanto menos tiempo para dedicarle al juego ya que, estaban en la etapa de la revolución industrial, pero, se van fabricando más juguetes y diferentes tipos.

Existen varias definiciones del juego, pero podemos destacar las siguientes:

Según Vygotsky (1924), el juego es el motor del desarrollo que logra crear situaciones que los niños y niñas o personas les gustaría que pasaran y de esta manera satisfacer sus deseos

Para Piaget (1956) el juego representa la realidad de la etapa en la que se encuentran los niños y niñas, por lo tanto, el juego pertenece a la inteligencia de estos. Los juegos van cambiando en función de la etapa evolutiva en la que se encuentren los infantes, ya que, el adulto decide qué juegos proponerles. Cada vez acercan más a los infantes a la realidad, ya que, a través de los juegos experimenta situaciones muy similares a lo que ocurre en el día a día.

Según Huizinga (1992), el juego es voluntario y se realiza dentro de unas condiciones que son un tiempo y un espacio determinados. Los juegos también tienen reglas que se deben respetar por todos los integrantes. Otro aspecto que destaca es que los juegos sirven para

poder ser de una manera diferente a la que los niños y niñas o personas son en la vida real.

Como se puede observar, no hay una definición exacta del juego, pero sí se puede mencionar que varios autores han coincidido en algunos aspectos que la forman.

Hace un tiempo, Garaigordobil (1992) decía que muchos estudios apoyaban la idea del juego como herramienta de aprendizaje, ya que, favorecía el desarrollo de los conocimientos en los infantes. Otros autores como Vygotsky (1978) y Piaget (1999) también apoyaban esta misma idea, ya que, para ellos, el juego utilizado de una manera correcta facilitaba en los niños y niñas as la adquisición de los nuevos aprendizajes. Por lo tanto, podríamos decir que el juego es una actividad lúdica que puede ser libre o dirigida cuyo objetivo es ayudar a los niños o facilitar su aprendizaje.

Al Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) también se le conoce por el término anglosajón de Game-Based Learning (GBL). Este aprendizaje utiliza estrategias o herramientas lúdicas con el fin de que los alumnos/as adquieran de una mejor manera los conocimientos y competencias.

Según Prensky (2001), el aprendizaje basado en juegos (ABJ) favorece a la adquisición de conocimientos a través de una experiencia más motivadora e interesante y, por lo tanto, más útil y eficaz. Utilizando los juegos, se despertará en los niños la motivación y el interés por asimilar nuevos aprendizajes. Los niños y niñas estarán más receptivos al aprendizaje y esta metodología servirá para conocer los gustos e intereses de los propios alumnos/as.

### Principios metodológicos.

Esta metodología ayuda al alumnado fomentando la motivación, la participación, la socialización, el desarrollo de las competencias clave, , el trabajo en grupo, las habilidades lingüísticas y las competencias transversales.

Esta metodología engloba todas las orientaciones metodológicas de la LOMCE (2013) que, según esta ley,

El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

Esta metodología es una herramienta que ayuda a conseguir una serie de objetivos a través del juego. El juego puede adaptarse al objetivo que se quiere alcanzar. Se puede hablar del juego como una experiencia y esta debe ser finita, es decir tener un límite de tiempo para no crear aburrimiento en los alumnos/as. Los alumnos son los grandes protagonistas de esta metodología ya que, toda gira en torno a su aprendizaje y sobre todo en crear la motivación en estos para alcanzar el aprendizaje de una manera satisfactoria. Se pueden usar juegos tradicionales o juegos que ya existen para el ABJ, aunque, también pueden diseñarse juegos más creativos y personales adaptándolos a las necesidades que tienen los alumnos y cuyos objetivos son didácticos.

#### **Juego como actividad lúdica.**

Como se ha ido indicando en párrafos anteriores el juego es una actividad lúdica ya que ayuda a los alumnos/as a adquirir unos conocimientos significativos de la mejor manera posible favoreciendo el incremento de la motivación e interés que estos muestran hacia la actividad.

López (2010) indica que la actividad lúdica hoy en día tiene varias funciones y por eso mismo hay diferentes visiones sobre la misma con diferentes explicaciones teóricas. Estas definiciones varían según el aspecto en el que se centren las investigaciones.

Según Linaza (2013),

Los conceptos de juego e infancia son productos humanos elaborados y modificados a lo largo de la historia. Una infancia prolongada permite adquirir comportamientos complejos, tanto más importantes cuanto más impredecible es el mundo que el futuro adulto debe afrontar. (p. 104).

Este autor apoya las ideas de Piaget y Huizinga entre muchos otros autores. Habla sobre los cambios de la educación a lo largo del tiempo y la importancia del juego en EI. El juego es esencial para el desarrollo de los niños y niñas ayudándoles a su incorporación

en la sociedad desde pequeños y sobre todo a conocerse a ellos mismos desarrollando su propia identidad y personalidad.

Por otra parte, otra perspectiva más actual de Ruiz (2017), nos dice que el juego tiene un carácter universal ya que, se puede utilizar o llevar a cabo en cualquier edad y por ello se le conoce como una actividad libre y espontánea. La lúdica es una característica esencial en la vida de los seres humanos ya que, nos hace enfrentarnos a la vida y a sus diferentes situaciones y, sobre todo, ayuda al desarrollo de la creatividad expresión interacción, comunicación y a la incorporación en la sociedad y en la realidad de los niños y niñas.

La misma autora explica que el juego crea un clima en clase, que favorece el conocimiento, a la escucha activa, a la comunicación, a la resolución de conflictos y al desarrollo de la atención.

Según Benítez (2009), el juego hace posible que se desarrollen en los niños capacidades como, por ejemplo:

-Físicas: los niños están en constante movimiento a la hora de jugar y van desarrollando la motricidad gruesa y la coordinación inconscientemente.

-Desarrollo sensorial: juegos de discriminación de colores, números...etc.

-Afectivas: se desarrollan a la hora de experimentar con las emociones y sentimientos.

-Imaginación y creatividad: a través del juego estos dos aspectos se van desarrollando.

-Cooperación: algunos juegos requieren de la cooperación con los demás. Juegos por pareja o en equipo.

### **Juego como recurso didáctico.**

El juego tiene un objetivo educativo por lo que una vez que estos objetivos estén fijados se deberá atender a las pautas o características del juego para que este se realice de la mejor manera posible. Al utilizar el juego como un recurso didáctico se consigue los alumnos adquieran los conocimientos de una forma más fácil y ayudando a los mismos a conocerse a ellos mismos, a sus gustos y opiniones y a desarrollar la creatividad, imaginación, memoria, pensamiento, socialización y el desarrollo intelectual.

El juego ayuda al desarrollo de la creatividad en los niños. Bean (1991), apoya la idea de que los juegos son actividades creativas ya que, dejan que los niños y niñas desarrollen la fantasía, sentimientos y emociones lo que les ayuda a conocerse a sí mismos y al desarrollo de su identidad.

Este autor también apoya la idea de que los niños van desarrollando su creatividad cuando juegan con las personas mayores de su alrededor ya que, pueden ver qué hacen y cómo lo hacen. De esta manera los niños y niñas aprenderán a disfrutar más de las situaciones y a acercarse más a la realidad.

### Teorías de la psicología de la educación.

A lo largo de la historia de la educación han ido apareciendo diferentes teorías o aprendizajes que están relacionados con la forma en la que las personas recibimos los conocimientos. Cabe destacar las tres teorías más importantes que son:

La teoría del aprendizaje de Piaget (1959). Su teoría se centró en las etapas que pasan los niños según su capacidad cognitiva hasta los once años que es cuando aparece el pensamiento abstracto. El sujeto que quiere adquirir los conocimientos debe ser un individuo activo y capaz de actuar sobre los mismos para que haya una transformación. Piaget habla sobre las dificultades psicológicas del desarrollo de la inteligencia y apoya que es un proceso que supone una adaptación y una reorganización o cambios.

La teoría sociocultural de Vygotsky (1979). Este autor sostenía que el aprendizaje se producía a través de la interacción social de los niños con los demás. Mostraba interés por las actividades en grupo o compartidas con los demás, ya que, esto ayudaba a los niños y niñas a interiorizar esos conocimientos y habilidades de mejor manera. El término de “Zona de desarrollo próximo” hace referencia a aquellas personas que sirven de apoyo, es decir a las personas que organizan o dirigen el aprendizaje de los niños y niñas.

Por otra parte, Bruner (1978) plantea el término de “andamiaje”, este término se refiere al apoyo que da la persona que se encarga de los conocimientos de los alumnos, pero de forma temporal, es decir, proporcionarán este apoyo hasta que el niño pueda acabar o terminar dicha actividad solo sin necesidad de más ayuda. Cuantas menos habilidades posean los alumnos más recursos necesitan los maestros y maestras. Esta teoría fue

elaborada por Brunner y Wood después de hacer una investigación en los informes y teorías de Vygotsky publicadas en 1976.

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1987). Este autor analiza la relación o interacción del entorno y el aprendiz. Bandura aporta al enfoque conductista la necesidad de un factor conductivo y otro conductual haciendo posible así la interacción. Los conductistas se centran en que una persona o grupo de personas puede influir sobre otra u otros grupos de personas, pero, no incluyen estos dos factores por lo que Bandura no está de acuerdo porque el proceso de interacción no está completo y por lo tanto no existe. De esta forma las relaciones sociales no se producirían. Por último, Bandura hace hincapié en que el individuo debe tener una actitud activa ante el aprendizaje para que pueda adquirir esos conocimientos y para poder establecer relaciones sociales.

Como se puede observar, las tres teorías coinciden en que la interacción social es muy importante en el aprendizaje de los niños y niñas al igual que la actitud de estos. Los aprendices deben tener una actitud activa y mostrar interés por las actividades para que se adquieran esos aprendizajes.

#### [Juego en la etapa de Educación Infantil.](#)

El juego en Educación Infantil adquiere gran importancia, ya que, actúa como una necesidad de los niños y niñas en cuanto a su desarrollo de sus habilidades, inteligencia, destrezas y aprendizajes.

Estimular el juego durante la infancia potencia la autonomía de los infantes, les ayuda a modelar su personalidad, estimula el desarrollo intelectual y cognitivo, favorece la interacción social y la comunicación, estimula el desarrollo intelectual y cognitivo y les ayuda a desarrollar habilidades motoras.

Piaget (1969) es uno de los autores más destacados a lo largo de la historia de la evolución de niño sobre todo en la etapa de la infancia y plantea los siguientes estadios de desarrollo con sus correspondientes juegos:

-A partir de los 0 años, los niños se encuentran en el estadio sensoriomotor y destaca el juego funcional/ construcción.

-De 2 a 6 años, los niños se encuentran en el estadio preoperacional y destacan los juegos simbólicos/construcción.

-De 6 a 12 años, los niños se encuentran en el estadio concreto y destacan juegos de reglado/ construcción.

-A partir de los 12 años, los niños se encuentran en el estadio operacional normal con juegos de reglado/ construcción.

El juego es una actividad asociada a la infancia de los niños y niñas y ayuda a estos a interactuar con la realidad que les rodea. Conforme los niños crecen su forma de jugar o juegos van cambiando según la edad en la que se encuentran ya que, el adulto les va proporcionando tanto nuevas formas de jugar como juegos. Para jugar no es necesario que exista material, aunque, el material ayuda mucho a la hora de realizar dicha actividad, ya que, esto hace que aumente la motivación y el interés en los niños. Por otro lado, la psicología apoya que el juego sirve para liberar las tensiones propias de las personas que juegan y hace posible el desarrollo de los siguientes aspectos de la personalidad:

-La afectividad: este aspecto está relacionado con la etapa de infantil ya que favorece la autonomía, el desarrollo emocional y el placer por jugar y por poder expresarse libremente.

-La motricidad: la motricidad es un aspecto muy importante en el desarrollo de los niños y niñas ya que, los niños podrán conocer su cuerpo y desarrollar el equilibrio, coordinación y agilidad.

-La inteligencia: está unida con las capacidades intelectuales de cada alumno/a y de los recursos que le ofrezca su entorno.

-La creatividad: el juego favorece la creatividad ya que, los niños la van desarrollando conforme realizan las actividades y a la hora de expresarse.

-La sociabilidad: el juego hace posible que los niños y niñas establezcan relaciones con sus iguales fomentando la comunicación. Este aspecto les va preparando para su integración social en la sociedad que se encuentran.

Muchos autores e investigadores han analizado la importancia del juego en cuanto a los aprendizajes y han llegado a las siguientes conclusiones:

Según Lee (1977) El niño, desde sus primeros meses de vida experimenta lo que es el juego. Descubre el mundo y la realidad a través del juego. Los juegos van evolucionando en función del desarrollo del niño y de la etapa en la que se halla. Los primeros juegos que los niños experimentan son desde coger objetos y buscarlos al juego llamado cucú.

A través del juego, los niños y niñas relacionan conceptos y se introducen al mundo usando su imaginación y analizando las diferentes situaciones que experimentan.

### Tipos de juegos y el rol del educador.

Los juegos se pueden clasificar de la siguiente manera:

#### -Juegos de interior y de exterior.

Cuando se habla de juegos de interior, se habla de aquellos juegos que necesitan un espacio amplio para poder llevarse a cabo. Como por ejemplo los juegos de esconderse, correr, montar en tobogán...etc.

Cuando se habla de juegos de exterior, se habla de aquellos juegos que se pueden realizar en el interior de una clase, una casa...etc. Estos juegos pueden ser los juegos simbólicos, de imitación, de razonamiento...etc.

#### -Juegos libres o dirigidos.

Cuando se habla de juegos libre, se habla de aquellos juegos que los niños y niñas realizan libre y espontáneamente dirigiendo ellos mismos el juego.

Cuando se habla de juego dirigido, se habla de aquellos juegos en el que el maestro/educador/adulto tiene el papel de dirigir dicha actividad.

Por otra parte, también se puede hablar del juego presenciado. Se trata del juego en el que el adulto no dirige el juego, pero, sí que interviene en algunos momentos puntuales para ayudar al niño/a dándole más confianza o apoyo.

#### -Juego individual, paralelo, de pareja y de grupo.

El juego individual es aquel que realiza el propio niño/a sin interactuar con ningún compañero/a aunque estos estén en la misma habitación o aula. El niño explora él mismo y su propio cuerpo al realizar la actividad.

El juego paralelo es aquel que el niño realiza de forma individual, pero contando con la compañía de sus amigos/compañeros. No hay interacción entre ellos y aunque parezca

que estén jugando al mismo juego en realidad se trata de juegos individuales y diferentes entre ellos.

El juego de pareja es aquel que el niño realiza o con otro compañero/a o con el educador.

El juego en grupo es aquel en el que participan todos los alumnos y puede ser una relación competitiva, cooperativa o asociativa.

#### -Juegos sensoriales.

Son aquellos juegos en los que los niños y niñas utilizan sus sentidos desarrollándolos más aún. Estos juegos pueden ser, visuales, olfativos, auditivos, táctiles y gustativos. (Sonajeros, botes de olor...etc.)

#### -Juegos motores.

Son aquellos que se realizan con el propio cuerpo. Los niños desde bebés realizan movimientos motores involuntarios y estos van aumentando y evolucionando según la etapa de estos. Estos juegos permiten a los niños y niñas a conocer su cuerpo y sobre todo a descargar tensiones. Los juegos motores pueden ser correr, saltar, el escondite...etc.

#### -Juegos manipulativos.

Son aquellos en los que se necesita usar la presión de las manos, como, por ejemplo, atar, encajar, golpear...etc. Estos juegos están presentes en la vida de los niños desde pequeños ya que, por ejemplo, al acercarles una galleta de pequeños, ellos mismos la agarran con la mano y se la llevan a la boca.

#### -Juegos de imitación.

Son aquellos en los que los niños y niñas tienen que volver a realizar una acción o un sonido que han visto u oído anteriormente, es decir, reproducirlos. Estos juegos empiezan a estar presentes en los niños a partir de los 7 8 meses cuando ya empiezan a realizar gestos que ven de los padres como, por ejemplo, dar palmadas o cerrar la mano.

#### -Juego simbólico.

Son aquellos en los que los niños y niñas dan un significado diferente a un objeto, como, por ejemplo, usar un palo como una espada.

#### -Juegos verbales.

Son aquellos que ayudan al desarrollo del lenguaje de los niños, como, por ejemplo, el veo-veo.

-Juegos de razonamiento lógico.

Son aquellos que ayudan al conocimiento lógico-matemático.

-Juegos de relaciones espaciales.

Son aquellos en los que los infantes deben realizar las relaciones necesarias y válidas para el montaje de esa escena, como, por ejemplo, un puzle.

-Juegos de relaciones temporales.

Son aquellos en los que los infantes deben ordenar de forma correcta una serie de imágenes, ítems, acontecimientos según el orden temporal.

-Juegos de memoria.

Son aquellos juegos en los que los niños deben hacer uso de su memoria y recordar movimientos, acciones y experiencias que ya han sucedido.

-Juegos de fantasía.

Son aquellos en los que los niños pueden disfrutar de su imaginación y lo pueden hacer en grupo como individualmente.

Después de haber analizado los tipos de juegos, es importante hablar del rol del profesor. Este papel puede ser: “observador, buscador del impacto de los significados de aprendizaje, solucionador de problemas, descubridor y compartidor de conocimiento” (Morrison, 2005, p. 272). Como se puede ver, el maestro podrá intervenir en el aprendizaje de los infantes o tener un papel de observador. Las dos maneras de actuar ante el aprendizaje de los alumnos son muy importantes. Es importante que al finalizar cada juego haya una evaluación y un feedback para que se pueden aclarar ideas, opiniones y reglas. Según Meneses y Monge (2001),

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración. (p. 115).

Es decir, el educador debe actuar ante posibles situaciones difíciles que pueden experimentar los alumnos/as y poder cubrir las necesidades de estos dando una respuesta o un apoyo para poder lograr o alcanzar los objetivos y/o conocimientos.

## Educación emocional.

Según Fernández-Abascal y Palmero (1999), las emociones son respuestas que nuestro organismo da cuando detecta ciertas situaciones, como, por ejemplo, situaciones de ira, de miedo, de confusión...etc. Las emociones surgen sobre todo cuando ocurren situaciones inesperadas y son como un impulso o reflejo. Son muy importantes en la vida del ser humano ya que ayudan mucho a la comunicación con los demás y cada persona las experimenta en su manera, aunque son todas muy parecidas en cada ser humano.

Según Bisquerra (2000) la educación emocional es:

Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantan en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social. (p. 243).

El desarrollo emocional de niño es un aspecto fundamental para la formación de la personalidad y del desarrollo global de estos. Conocer las emociones ayuda a que los infantes conozcan sus propios cambios de sentimientos y saber cómo localizarlos y controlarlos. Dicho esto, los niños y niñas al socializarse con los demás conocerán como se sienten y cómo estos podrían ayudarles y entenderles. Es por esto, que el desarrollo emocional ayuda a los niños a introducirse en la sociedad y saber cómo actuar en la situación que se les presenta.

Steiner y Perry (1997) apoyan la idea de que la educación emocional debe ayudar a conocer las emociones, saber cómo expresarlas y poder ayudar a los demás poniéndolos en su lugar y escuchándolos.

Como se ha explicado anteriormente, no basta con conocer las emociones, sino que también se debe localizarla y saber cómo manejarlas en cada situación. Es bueno que los niños y niñas vayan conociéndolas desde pequeños, ya que, es en esa edad donde más se experimentan y cuando más importancia se le dan porque se viven con mucha intensidad.

Existen varios autores que han estudiado e investigado sobre las emociones y su importancia, como, por ejemplo, Arnold (1970), Fridjda (1988) y Lazarus (1991) entre muchos otros.

Según Tomás (2014), existen 6 emociones básicas o primarias que tienen función adaptativa y estas son:

-Miedo: se produce cuando una persona se siente amenazada de algo. El miedo es necesario ya que, hace que las personas vayan con precaución en las diferentes situaciones que sucedan.

Sorpresa: se produce cuando una persona siente asombro sobre alguna situación. Ayuda a las personas a saber cómo actuar ante nuevas situaciones.

-Aversión: se produce cuando una persona siente disgusto ante alguna situación.

-Ira: se produce cuando una persona siente rabia o amenaza ante alguna situación.

-Alegría: se produce cuando una persona consigue algún deseo o ciertas situaciones le producen bienestar.

-Tristeza: se produce cuando una persona siente pena ante alguna situación que se le presente. La tristeza es una emoción que hace que las personas pidan ayuda y se sientan comprendidas.

Según Tomás (2014), las emociones secundarias son las que derivan de las primarias y están influidas por el propio pensamiento. Estas emociones podrían ser, como, por ejemplo: la vergüenza, la culpa, los celos, el placer...etc.

Gestionar las emociones es un proceso muy importante ya que, un desgaste emocional muy grave supone incluso problemas psicológicos. Es importante que las personas se conozcan a ellas mismas y saber cómo manejar estas emociones sin que implique problemas personales.

Por otro lado, destacamos la importancia de la inteligencia emocional. Según Goleman (1995) la inteligencia emocional se define como una capacidad. Esta capacidad ayuda a las personas a conocerse y a conocer sus propios sentimientos y emociones, así como los sentimientos y emociones de los demás haciendo posible de esta manera las relaciones con los iguales. En su teoría, Goleman habla también sobre la importancia de la empatía,

del autocontrol emocional y de la automotivación. Estos tres aspectos son fundamentales para un desarrollo eficaz de la inteligencia emocional.

Al hablar de emociones se podrían destacar también la inteligencia interpersonal e intrapersonal. En este caso, la diferencia entre estas dos es clara. Al hablar de inteligencia intrapersonal, hacemos referencia a aquella capacidad de conocerse a uno mismo y conectar con el interior. (Gardner y Hatch, 1989). Al hablar de inteligencia interpersonal hacemos referencia a aquella capacidad de conocer y conectar con los demás. (Gardner, 1993).

En conclusión, la educación emocional es un aspecto básico y clave en la vida de todas las personas, ya que, ayuda a conocerse a uno mismo y a los demás haciendo posible el acercamiento a la realidad y a la sociedad en la que se vive. Permite el desarrollo integral de las personas y a la formación de la personalidad de cada individuo.

### Propuesta de intervención.

#### Introducción.

Como se ha indicado a lo largo del presente trabajo, el Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología que ayuda a conseguir los objetivos a través de los juegos. El juego es muy importante en la vida de los niños y niñas ya que aparece desde el primer momento de vida de estos y les ayuda a interactuar y socializar con los demás al igual que descubrirse a ellos mismo a sus gustos e intereses y a su propia personalidad e identidad. Al utilizar esta metodología, los niños aprenderán jugando El juego ha ido evolucionando a lo largo de los años al igual que los materiales o juguetes.

Por otro lado, las emociones son unos factores esenciales en la vida tanto de los niños como de los adultos. Conocer las emociones, identificarlas y saber como gestionarlas es un proceso muy importante, ya que, los niños y niñas sabrán como actuar ante las situaciones que se les presente. Controlar las emociones es difícil a tan temprana edad por eso es importante que los niños y niñas puedan medir la intensidad de estas.

Para ello se ha propuesto una investigación sobre la metodología ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) para conocer las características y uso al igual que su evolución, por lo tanto, se ha investigado también sobre el uso del juego y la evolución del mismo a lo largo del tiempo y de las etapas. Al tener este factor analizado se ha ido investigando sobre las

emociones para después poder realizar una propuesta de intervención usando la metodología ABJ. Esta propuesta de intervención estará formada por una serie de actividades, concretamente 8, destinadas a la enseñanza de las emociones a través de ABJ en la Educación Infantil. Se analizarán también los objetivos y contenidos didácticos relacionados a dicha propuesta al igual que las actividades y su evaluación. Por último, se realizará una breve conclusión de la propuesta con sus correspondientes propuestas de mejora.

Esta propuesta de intervención está destinada al segundo ciclo de Educación infantil, concretamente al tercer curso (5 años). El colegio está ubicado en una zona rural, concretamente en un pueblo. El colegio es de carácter público y el nivel económico de las familias es medio con un nivel sociocultural variado. En este centro se sigue un horario de jornada continua, en el que las clases comienzan a las nueve y salen a las dos, con un recreo a mitad de mañana. El aula está formada por 14 alumnos de los cuales 9 son chicas y 5 son chicos y ningún alumno/a presenta dificultades de aprendizaje. Dicha propuesta de intervención de llevará a cabo la segunda semana del mes de octubre, de esta manera, los alumnos ya habrán tenido una primera toma de contacto con la maestra y compañeros después de las vacaciones de verano para que, de esta manera, se sientan cómodos a la hora de hablar de sus propias emociones y sentimientos.

#### **Justificación.**

En el presente trabajo se propone enseñar las emociones a través de la metodología ABJ, que como se ha visto es una metodología eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje y, por lo tanto, en la enseñanza de las emociones. Para ellos hay que conocer los factores y características de la educación emocional al igual que las emociones porque de esta manera se podrá llevar a cabo el proceso de enseñanza con mayor efectividad. El ABJ es una metodología que busca que los niños y niñas aprendan a través del juego potenciando sobre todo la motivación, el interés y asimilación de los conocimientos. Las emociones son un aprendizaje importante en la vida del alumnado y por eso mismo se utiliza dicha metodología porque al tener dichas características ayudará al alumnado a asimilar los conceptos y conocimientos de las emociones de la mejor manera posible.

### Contenidos didácticos:

- Distinguir los tipos de emociones.
- Reconocer las emociones y poder clasificarlas.
- Analizar los sentimientos y poder expresarlos a través de los dibujos.
- Prestar atención a la lectura del libro y mostrar interés por los valores que está transmitiendo.
- Conocer la intensidad de las emociones al igual que su regulación.
- Aceptar las emociones propias.

### Objetivos generales de la Educación Infantil.

- a) Descubrir y conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas y construir una imagen ajustada de sí mismo.
- e) 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.

### **Competencias básicas para el segundo ciclo.**

Competencia en comunicación lingüística.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencia cultural y artística.

Competencia para aprender a aprender.

### Objetivos didácticos:

- Distinguir los tipos de emociones.
- Reconocer las emociones y poder clasificarlas.
- Analizar los sentimientos y poder expresarlos a través de los dibujos.

-Mostrar interés por los valores que está transmitiendo.

-Desarrollar la autorregulación emocional.

-Aceptar las emociones propias.

### Áreas del segundo ciclo de educación infantil.

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Objetivos generales de área:

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal y valorando la diversidad como una realidad enriquecedora.

2. Conocer y representar su cuerpo, sus elementos y algunas de sus funciones, descubriendo y utilizando las posibilidades motrices, sensitivas, expresivas y cognitivas, coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.

3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros, para posibilitar unas relaciones fluidas y gratificantes.

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

7. Aceptar las pequeñas frustraciones y reconocer los errores propios, manifestando una actitud tendente a superar las dificultades que se plantean, buscando en los otros la colaboración oportuna cuando sea necesario y aceptando la ayuda que le prestan los demás.

Bloque I. El cuerpo y la propia imagen.

Contenidos:

—Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior e identificación y expresión de las sensaciones y percepciones que se obtienen.

—Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.

—Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, de las posibilidades y limitaciones propias.

## Bloque II. Juego y movimiento.

### Contenidos:

—Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

—Control activo y adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación.

—Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

—Representación de la acción, el espacio y el movimiento mediante la palabra, el dibujo, el modelado y la construcción

## Bloque III. La actividad y la vida cotidiana

### Contenidos:

—Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.

## Bloque IV. El cuidado personal y la salud.

—Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan bienestar propio y de los demás.

Conocimiento del entorno.

Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medida.

Contenidos:

—Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias. Interés por la clasificación de elementos y por explorar sus cualidades y grados. Expresión oral y representación gráfica.

Bloque II. Acercamiento a la Naturaleza.

Contenidos:

—Identificación de seres vivos y materia inerte (el sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos, etc. viento, día, noche...). Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias.

—Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Contribución a la consecución y mantenimiento de ambientes limpios, no contaminados. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar.

—Inicio en la utilización de habilidades para construir y comunicar el conocimiento adquirido, como: formular preguntas; realizar observaciones; buscar, analizar, seleccionar e interpretar la información; anticipar consecuencias; buscar alternativas; etc. Verbalización de las estrategias que utiliza en sus aprendizajes).

Bloque III. La cultura y la vida en sociedad.

Contenidos:

—Utilización de los medios de comunicación como fuentes de información y para el ocio.

Los lenguajes: comunicación y representación.

Bloque 1. Lenguaje verbal

a) Escuchar, hablar y conversar.

—Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos y para regular la propia conducta y la de los demás. Interés y gusto por expresarse.

—Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión; estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara.

—Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio comunicativo, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto, así como de otras normas sociales de relación con los demás.

b) Aproximación a la lengua escrita.

Contenidos:

—Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar, comprender e interpretar algunos de sus elementos.

c) Acercamiento a la literatura.

Contenidos:

—Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje

—Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.

—Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.

Bloque III. Lenguaje artístico.

Contenidos:

—Observación, descubrimiento y exploración de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (punto, línea, forma, color, textura, espacio...)

—Expresión y comunicación de hechos, sentimientos y emociones, vivencias o fantasías, a través del dibujo y de producciones plásticas realizadas con distintos materiales, utensilios y técnicas, con finalidad creativa y decorativa.

—Planificación, desarrollo y comunicación de obras plásticas, realizadas con materiales específicos e inespecíficos.

Bloque IV. Lenguaje corporal.

Contenidos:

—Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos individuales y grupales como recursos corporales para la expresión y la comunicación de sentimientos, emociones, historias...

—Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos. Gusto, disfrute y respeto por la expresión corporal

#### Descripción de las actividades.

<b>ABJ 1: Conocer las emociones.</b>	
<b>Descripción y metodología:</b> Esta actividad comenzará en la asamblea y todos los niños estarán sentados en la alfombra. Se explicará que se empezará a conocer las emociones y se hará una breve lluvia de ideas para ver los conocimientos previos de los alumnos/as. Se explicarán las diferentes emociones que hay y de uno en uno deberán ir diciendo cual es la emoción que más les representa en ese momento y por qué. Una vez haber acabado, se presentará a los niños y niñas el libro llamado El monstruo de los colores. Este libro se leerá entre todos con la ayuda de la maestra. Después de haber introducido las emociones los niños se sentarán por grupos en las mesas. La maestra colocará en la mesa diferentes tarjetas con las emociones, pero tumbadas boca abajo. Estas tarjetas tendrán forma del monstruo de los colores y al darle la vuelta estará el monstruo de los colores	<b>Duración:</b> 50 min.

<p>representando cada emoción. Habrá dos tarjetas iguales de cada emoción. De uno en uno deberán ir levantando dos tarjetas y si logran que las dos tarjetas sean iguales deberán identificar dicha emoción y poner un ejemplo o una situación de sí mismo cuando experimenta dicha emoción.</p> <p>Ganará el quipo que antes de la vuelta a todas las tarjetas. Según vayan terminando se les dará el libro de El monstruo de los colores a cada equipo para que puedan disfrutarlo. Todos los equipos podrán usarlo pero en función del tiempo en que terminen el juego de las tarjetas.</p> <p>(Anexo 1).</p>	
<p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Libro El monstruo de las emociones.</li> <li>-Tarjetas de las emociones.</li> </ul>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer las emociones.</li> <li>-Identificar la emoción que aparece en las tarjetas</li> <li>-Poner un ejemplo personal de cuándo se experimenta dicha emoción.</li> <li>-Respetar el turno.</li> </ul>
<p><b>Contenidos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Las emociones.</li> <li>-Identificación de las emociones iguales.</li> </ul>	<p><b>Competencias básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>-Competencia para aprender a aprender.</li> </ul>
<p><b>Evaluación:</b> La evaluación de esta actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando una lista de control.</p> <p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer las emociones.</li> </ul>	

- Identificar la emoción que aparece en las tarjetas
- Poner un ejemplo personal de cuándo se experimenta dicha emoción.
- Respetar el turno.

Indicadores de evaluación:

- Conoce las emociones.
- Identifica la emoción que aparece en las tarjetas
- Pone un ejemplo personal de cuando se experimenta dicha emoción.
- Respetar el turno.

**ABJ 2: Buscar las emociones.**

**Descripción y metodología:** En esta actividad se explicará a los niños y niñas que se les presentará una serie de tarjetas con imágenes en las que cada imagen pertenece a una emoción. La maestra esconderá estas cartas por la clase y por el pasillo. Los niños y niñas deberán buscar estas tarjetas e identificar la emoción. Al identificarla deberán enseñársela a la maestra y decirle de que emoción se trata. Si el niño o niña a identificado de manera correcta la emoción la maestra le dará una pieza del monstruo de los colores, como por ejemplo, un ojo, la boca, una ceja...etc. Todas las piezas que la maestra les entregue serán para que al encontrar todas las tarjetas se sienten todos juntos y

**Duración:** 40 min.

<p>encajen estas piezas para formar todos los monstruos de los colores. Al terminar de hacer los monstruos deberán decir entre todos qué emoción representa cada monstruo y colocarlos en la pared de la clase.</p> <p>(Anexo 2).</p>	
<p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tarjetas con imágenes de las emociones.</li> </ul>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconocer las emociones.</li> <li>-Clasificar las emociones de manera correcta.</li> <li>-Explicar el porqué de su decisión o elección de las piezas para formar los monstruos.</li> <li>-Respetar el turno.</li> </ul>
<p><b>Contenidos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Las emociones.</li> <li>-Monstruos de los colores.</li> </ul>	<p><b>Competencias básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia cultural y artística.</li> <li>-Competencia para aprender a aprender.</li> </ul>
<p><b>Evaluación:</b> La evaluación de esta actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando una escala de estimación.</p> <p><u>Criterio de evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconocer las emociones.</li> <li>-Clasificar las emociones de manera correcta.</li> <li>-Explicar el porqué de su decisión o elección de las piezas para formar los monstruos.</li> <li>-Respetar el turno.</li> </ul> <p><u>Indicadores de evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce las emociones.</li> <li>-Clasifica las emociones de la manera correcta.</li> <li>-Explica el por qué de su decisión o elección de las piezas para formar los monstruos.</li> <li>-Respetar el turno.</li> </ul>	

<b>ABJ 3: Los cuadrados de las emociones.</b>	
<p><b>Descripción y metodología:</b></p> <p>En esta actividad se presentará a los niños un papel continuo dividido en muchos cuadrados. Algunos de los cuadrados tendrán pegados encima imágenes que representen diferentes emociones. De uno en uno deberán tirar el dado de las emociones y según la emoción que salga deberán ir corriendo y colocarse encima de la imagen que representa dicha emoción. Se pondrá una canción de fondo y cuando la maestra la pare deberán estar todos colocados en los cuadrados correspondientes. Las imágenes que hay pegadas en los cuadrados se irán cambiando de sitio.</p> <p>(Anexo 3).</p>	<p><b>Duración:</b> 40 min.</p>
<p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Un dado de las emociones.</li> <li>-Papel continuo dividido en cuadrados.</li> <li>-Imágenes con las emociones.</li> <li>-Ordenador para poner la canción.</li> </ul>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar la emoción del dado.</li> <li>-Colocarse encima de la emoción correspondiente</li> <li>-Mostrar interés por la actividad.</li> </ul>
<p><b>Contenidos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dados de las emociones.</li> <li>-Emociones.</li> </ul>	<p><b>Competencias básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia cultural y artística.</li> <li>-Competencia para aprender a aprender.</li> </ul>
<p><b>Evaluación:</b> La evaluación de esta actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando una lista de control.</p> <p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar la emoción del dado.</li> </ul>	

-Colocarse encima de la emoción correspondiente

-Mostrar interés por la actividad.

Indicadores de evaluación:

-Identifica la emoción del dado.

-Se coloca encima de la emoción correspondiente

-Muestra interés por la actividad.

**ABJ 4: Emociones negativas y positivas**

**Descripción y metodología:**

Esta actividad consiste en relacionar al niño o niña con su entorno. Se saldrá al patio para que el alumnado pueda observar los elementos y objetos de la naturaleza.

La maestra irá preguntando que emoción les produce estos objetos o elementos y cada uno deberá localizar su emoción y explicar el porqué. Al terminar subirán a clase y la maestra explicará que en el pasillo hay colocadas dos cartulinas. Una es de color blanco y otra de color negro. La cartulina blanca representará las emociones positivas y la cartulina negra representará las emociones negativas. La maestra pegará diferentes imágenes por el pasillo relacionadas con lo que acaban de ver al salir al patio. (Imágenes de un sol, una piedra, una flor, un animal, la lluvia...etc.) Estas imágenes provocarán diferentes emociones en los niños y niñas y estos deberán decir qué emoción les produce y dónde la van a colocar. Cada vez que coloquen una emoción de manera

**Duración:** 60 min.

<p>correcta, es decir, identificando si es positiva o negativa se le dará una pegatina con el dibujo de alguna emoción. (Anexo 4).</p>	
<p><b>Material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cartulinas.</li> <li>-Imágenes con objetos, animales, fenómenos atmosféricos...etc.</li> </ul>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Localizar la emoción propia que experimentan al estar en contacto directo con algunos objetos de la naturaleza.</li> <li>-Distinguir las emociones positivas de las negativas.</li> <li>-Explicar porqué la emoción es positiva o negativa.</li> <li>-Colocar la imagen en el sitio correspondiente.</li> </ul>
<p><b>Contenidos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Emociones positivas y negativas.</li> <li>-Naturaleza</li> </ul>	<p><b>Competencias básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia cultural y artística.</li> <li>-Competencia para aprender a aprender.</li> </ul>
<p><b>Evaluación:</b> La evaluación de esta actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando una lista de control.</p> <p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Localizar la emoción propia que experimentan al estar en contacto directo con algunos objetos de la naturaleza.</li> <li>-Distinguir las emociones positivas de las negativas.</li> <li>-Explicar por qué la emoción es positiva o negativa.</li> <li>-Colocar la imagen en el sitio correspondiente.</li> </ul> <p><u>Indicadores de evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Localiza la emoción propia que experimentan al estar en contacto directo con algunos objetos de la naturaleza.</li> <li>-Distingue las emociones positivas de las negativas.</li> <li>-Explica por qué la emoción es positiva o negativa.</li> </ul>	

-Coloca la imagen en el sitio correspondiente.

**ABJ 5: Las puertas de las emociones.**

**Descripción y metodología:**

En esta actividad los niños y niñas se dividirán en dos grupos. En la pared habrá tantas puertas echas de cartulina como emociones haya. Los niños se colocarán en dos filas uno detrás de otro. Se les dará una cestita con caras que representan las emociones. Esta cesta la tendrá el niño o la niña que esté colocado el último de la fila. La maestra dirá en voz alta una situación cotidiana. Como, por ejemplo, ir a ver a los abuelos. El niño o la niña que tienen la cesta deberán buscar la carita que represente la emoción que ellos sienten al pensar en ello. Al tenerla deberán pasarlo de mano en mano hasta que la carita llegue al niño o niña que está colocado el primero. Este deberá mirar la carita e ir a abrir la puerta que representa esa emoción y pegarla. Al pegarla deberá volver y colocarse el último en la fila. El juego acaba cuando todos los niños han colocado una carita en la puerta correspondiente. Ganará el equipo que acabe primero.

**Duración:** 60 min.

**Material:**

- Cestas.
- Cartulinas de colores.
- Imágenes con caras de las emociones

**Objetivos específicos:**

- Conocer las emociones de los compañeros.
- Respetar las emociones de los demás.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Colocar la emoción en la puerta correspondiente.</li> <li>-Relacionar las emociones con hechos o sucesos de la realidad.</li> </ul>
<p><b>Contenidos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Respeto por las emociones.</li> <li>-Puertas de las emociones</li> </ul>	<p><b>Competencias básicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia cultural y artística.</li> <li>-Competencia para aprender a aprender.</li> </ul>
<p><b>Evaluación:</b> La evaluación de esta actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando una escala de estimación.</p> <p><u>Criterios de evaluación.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer las emociones de los compañeros.</li> <li>-Respetar las emociones de los demás.</li> <li>-Colocar la emoción en la puerta correspondiente.</li> <li>-Relacionar las emociones con hechos o sucesos de la realidad</li> </ul> <p><u>Indicadores de evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoce las emociones de los compañeros.</li> <li>-Respetar las emociones de los demás.</li> <li>-Coloca la emoción en la puerta correspondiente.</li> <li>-Relaciona las emociones con hechos o sucesos de la realidad.</li> </ul>	

### Evaluación.

Como se ha podido observar, la evaluación se realiza mediante la observación directa y sistemática y cada actividad tendrá un instrumento de evaluación, como, por ejemplo, la lista de control y la escala de estimación. Cada instrumento de evaluación tendrá los ítems asociados a la actividad correspondiente y de esta manera se observará si se cumplen o si se han alcanzado los objetivos que se han establecido a cada actividad.

La a evaluación de la primera actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando la siguiente lista de control:

	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
Conoce las emociones.			
Identifica la emoción que aparece en las tarjetas			
Pone un ejemplo personal de cuando se experimenta dicha emoción.			
Respeto el turno.			

La evaluación de la segunda actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando la siguiente escala de estimación:

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Reconoce las emociones.					
Clasifica las emociones de la manera correcta.					

Explica el porqué de su decisión o elección de las piezas para formar los monstruos.					
Respeto el turno.					

La evaluación de la tercera actividad mediante una observación directa y sistemática utilizando la siguiente lista de control:

	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
Identifica la emoción del dado.			
Se coloca encima de la emoción correspondiente			
Muestra interés por la actividad.			

La evaluación de la cuarta actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando la siguiente lista de control:

	<b>SIEMPRE</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>AVECES</b>	<b>NUNCA</b>
Localiza la emoción propia que experimentan al				

estar en contacto directo con				
Distingue las emociones positivas de las negativas.				
Explica por qué la emoción es positiva o negativa				
Coloca la imagen en el sitio correspondiente.				

La evaluación de la quinta actividad se realizará mediante una observación directa y sistemática utilizando la siguiente escala de estimación:

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Conoce las emociones de los compañeros.					
Respeto las emociones de los demás.					
Coloca la emoción en la puerta correspondiente.					
Relaciona las emociones con hechos o					

sucesos de la realidad.					
-------------------------	--	--	--	--	--

**Propuesta de mejora.**

La estrategia que se usa en esta propuesta didáctica es el juego porque la metodología que esta sigue es el ABJ. El juego incrementa el interés y la motivación en el alumnado. Aprender jugando ayuda a que se pueda elegir qué conocimientos se quieren asimilar o reforzar pudiendo analizar como estos se van transmitiendo.

La metodología ABJ es una metodología innovadora en sistema educativo actual, aunque el juego siempre ha estado presente en la vida de los niños. Esta metodología se encarga de favorecer la motivación y para que las actividades adquieran esta motivación tienen que estar basadas en el juego. Aunque esta metodología se centra en el juego y la diversión se tiene que saber qué es lo que se pretende lograr con esta. Para que estas actividades adquieran mayor motivación se pueden implicar a las familias a la hora de llevar a cabo algunos juegos y se pueden realizar actividades tanto individuales como grupales contando con las personas más cercanas a los niños y niñas.

Por otra parte, los niños y niñas deben conocer las TIC, ya que, hoy en día la tecnología ha adquirido gran importancia en la vida de las personas. Los alumnos y alumnas tienen que conocer los juegos que nos proponen las tecnologías porque contribuyen a su desarrollo. Algunos juegos se pueden llevar a cabo usando las TIC porque la mayoría de las clases tienen una pizarra digital, un ordenador o un proyector. Hoy en día los maestros y maestras utilizan con frecuencia este recurso didáctico.

### Conclusiones.

A modo de conclusión del presente trabajo se puede decir que el ABJ es una metodología que ayuda en la enseñanza de conocimientos, ya que, el recurso esencial esta es el juego. Como se ha podido ver a lo largo del trabajo, el juego ayuda a los alumnos a comprender mejor tanto en entorno como a sí mismos por eso se ha elegido enseñar las emociones utilizando esta metodología. Conocer las emociones y saber identificarlas supone conocerse a sí mismo. Identificar las emociones de uno mismo ayuda al desarrollo de la propia personalidad y a la comprensión de los sentimientos que se experimentan en diferentes situaciones.

En la propuesta que se presenta el objetivo clave es la educación emocional, es decir, las emociones. Se pretende que a través de la metodología ABJ el alumnado conozca y asimilen conceptos y conocimientos sobre las emociones.

El rol del maestro o maestra tiene un papel fundamental en la enseñanza de los infantes. Los maestros o maestras se encargan de los aprendizajes de los niños y niñas, por lo tanto, en el caso de que esta propuesta se llevase a cabo es importante que el maestro o maestra tenga un papel activo al querer transmitir estos conocimientos. En las actividades de la propuesta de intervención el maestro o maestra tiene que dar las indicaciones necesarias y explicar lo que se va haciendo y lo que se puede o no se puede hacer (normas o reglas de los juegos), aunque, los niños y niñas también tienen momentos en los que son ellos mismos quienes van dirigiendo el juego y tomando decisiones.

## Bibliografía.

Antonio, A. M. (2014). Aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning). *Un lugar entre la literatura y filosofía*.

<https://expolitio.wordpress.com/2014/04/14/aprendizaje-basado-en-juegos-game-based-learning/>

Benítez, M. I. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Innovación y experiencias educativas.

Bertrand, R. (2018). Psicología y Mente. *Psicología educativa: definición, conceptos y teorías*.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/psicologia-educativa#:~:text=La%20psicolog%C3%ADa%20educativa%20analiza%20los,las%20instituciones%20y%20organizaciones%20educativas.>

Blanco, S. J. (1992). El juego infantil, Juan XXIII.

Bruner, J. (1978). *The role of dialogue in language acquisition*. En: Sinclair, Jarvelle y Levelt (eds.), *The Child's concept of language*.

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*.

Bruner, J. S. (1987). *Hacia una teoría de la instrucción*. UTEHA.

Bruner, J. S. (1987). *La importancia de la educación*. Peidós.

Camargo, A. U. (2010). *Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia*. Universidad Pedagógica Nacional.

Carolina, P. (2011). *Historia del Juego. El origen del juego infantil*. <http://lahistoriadeljuego.blogspot.com/2011/05/el-origen-del-juego-infantil.html>

Carrera, B, y Mazarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, volumen (5), 41-44.

Cepeda, M. R. (2017). Magisterio.com. *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,una%20forma%20de%20ser%2C%20de>

- Elia, M. T.(2008). Monografías. Naguanagua: *Uso del Juego como estrategia educativa*.  
<https://m.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Garaigardobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Seco Olea
- Guilar, M. E. (2009). Las ideas de Bruner: de la revolución cognitiva a la revolución cultural. *Educere. La Revista Venezolana de Educación*. Volumen (4), 235-241.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (BOE del 10 de diciembre), para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Linaza, J. (2013). *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia*.  
<file:///C:/Users/Ana/Downloads/Dialnet-ElJuegoEsUnDerechoYUnaNecesidadDeLaInfancia-4166461.pdf>
- López. C. I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta
- Piaget, J. (1996). *La formación del símbolo en el niño*. Segunda Parte: El Juego (págs.121-292) (The formation of the symbol in the child). Fondo de Cultura Económica. (Original: 1959).
- Rovira, I.S. (2009). Psicología y Mente. *¿Qué es el andamiaje en psicología evolutiva?*. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/andamiaje-psicologia>
- Tomás. P. G. (2014). UNED. *Reconociendo las emociones. ¿Qué son y para qué sirven?*  
[https://extension.uned.es/archivos\\_publicos/webex\\_actividades/5413/reconociendolase\\_mocionesquesonyparaquesirven.pdf](https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/5413/reconociendolase_mocionesquesonyparaquesirven.pdf)
- Torres, A. T., Ramírez, M. S., y Romero. L. M. (2018). *Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning*. *EKS*, 19 (4), 113-114.
- Vivas. G. M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. *Sapiens*, volumen (4), 0.
- Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Vygotsky, L. S. (1981) *Pensamiento y Lenguaje*. La Pléyade.

Zambrano. P. J., Cedeño. G. R., y Rivadeneira. M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, volumen (2), 127-137.

Anexos.  
Anexo 1.

Libro El monstruo de los colores.



Anexo 2.  
Tarjetas

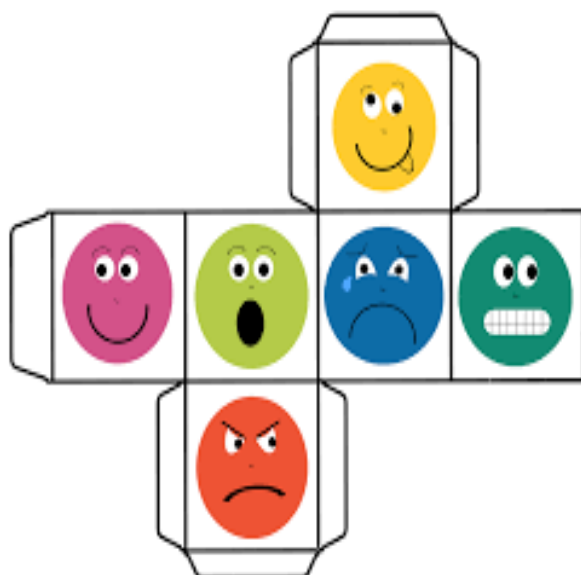


Monstruos que se recrearán.



Anexo 3.

Dado de las emociones.



Papel continuo cuadriculado.



