

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

El desarrollo emocional a través del
juego: Propuesta de intervención para
alumnos del segundo ciclo de
Educación Infantil

Trabajo fin de grado presentado por:	Meritxell Vilaró Tió
Titulación:	Grado de Educación Infantil
Línea de investigación:	Propuesta de intervención
Director/a:	Francisco Esteban

Barcelona

13 de junio de 2014

Firmado por:

CATEGORÍA TESAURO: 1. 1.8. Métodos pedagógicos

RESUMEN

Las emociones forman parte de nuestras vidas y están presentes en cada momento y en cada espacio. Su presencia da fruto a nuestra personalidad y a nuestra manera de relacionarnos. La gran importancia que tienen las emociones en la vida, y en especial en la vida de los niños, que están desarrollando sus capacidades, hace que la escuela sea un lugar idóneo para su exploración y experimentación.

Con el presente trabajo se intenta abrir una nueva ventana al mundo de las emociones en la escuela. Como señalan estudios de referencia, es necesario que las emociones se integren en la programación curricular para el desarrollo integral del niño, porque éstas forman parte de él.

Todas estas ideas teóricas sobre la educación emocional presentadas en el marco teórico, se llevan a la práctica a través de la propuesta de intervención que se plantea, una propuesta centrada en el juego en el contexto escolar.

Palabras clave: educación emocional, educación infantil, emoción y juego

ABSTRACT

Emotions are an important part of our everyday life, as they appear in every moment and space. Their presence results in our personality and the way we relate with our environment. The importance they have in life, especially in children's life, as they are developing their capacities, makes the school an ideal place for their exploration and experimentation.

This project tries to open a new window regarding the world of emotions at school. Reference works said that it is necessary to include the emotions in the curriculum to achieve a complete development of the children, as they are part of themselves.

All these theoretical ideas about emotional education submitted in the theoretical framework are put into practice through the proposal of intervention which is presented in this work, a proposal focused on the game within the school context.

Keywords: emotional education, childhood education, emotion and game.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	5
2. INTRODUCCIÓN	7
3. OBJETIVOS.....	9
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. LAS EMOCIONES.....	10
4.1.1. Las emociones y su importancia.....	10
4.1.2. ¿Inteligencia emocional o educación emocional?	14
4.1.3. Objetivos de la educación emocional.....	16
4.1.4. La educación emocional en el currículum	17
4.1.5. Las emociones en el aula	19
4.2. EL JUEGO.....	20
4.2.1. Teorías del juego	20
4.2.2. Evolución del juego.....	23
4.2.3. El juego simbólico.....	25
4.3. DESARROLLO DE LAS EMOCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO	27
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	28
5.1. SITUACIÓN CONTEXTUAL Y DESTINATARIOS	28
5.2. OBJETIVOS	29
5.3. METODOLOGÍA.....	29
5.4. RECURSOS	31
5.4.1. Recursos humanos.....	31
5.4.2. Recursos materiales	32
5.4.3. Recursos económicos.....	32
5.5. CRONOGRAMA.....	33
5.6. EVALUACIÓN.....	38
6. CONCLUSIONES	40
7. PROSPECTIVA Y LIMITACIONES.....	42
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
9. ANEXOS	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS, IMÁGENES Y TABLAS

Figura 1. Situación del sistema límbico en el cerebro	12
Tabla 1. Las emociones primarias.....	12
Figura 2. Sistema que potencia la puesta en práctica de la educación emocional en un centro educativo	17
Figura 3. Relaciones neuronales entre movimiento y aprendizaje	21
Tabla 2. Teorías psicológicas sobre el juego	22
Tabla 3. Estadios evolutivos del juego según Piaget	23
Tabla 4. Evolución del juego simbólico	26
Figura 4. Niños vivenciando emociones a través del juego.....	27
Tabla 5. Cronograma de las actividades	33
Figura 5. Imágenes de las expresiones faciales	anexos

1. JUSTIFICACIÓN

A lo largo de mi experiencia educativa, tanto a nivel profesional como personal, me he dado cuenta de que a pesar de que las emociones son muy importantes en nuestras vidas, en general, en las escuelas no se hace un trabajo a fondo con ellas. En algunas ocasiones es por desconocimiento de los profesionales, otras es por miedo por su gran importancia. Pero no tenemos que olvidar que si queremos un desarrollo integral de los niños, es importante ayudarles en su desarrollo emocional.

En algunas ocasiones, el no desarrollar o trabajar adecuadamente las emociones, puede llevar a dificultades de aprendizaje. Es obvio, que si un niño se encuentra emocionalmente inestable, ya sea por alguna situación familiar o personal, si no se le dan herramientas para poder expresar e intervenir en sus emociones, el niño no se podrá concentrar en el aprendizaje.

Con este trabajo se pretende acercar la educación emocional a las aulas del segundo ciclo de educación infantil. Se pretende acceder a los profesionales con información teórica de la importancia de la educación emocional, y su práctica con los niños, a través del juego. La intervención se propone a través del juego porque es la actividad más usual en los niños de educación infantil, su forma de desarrollar sus habilidades, como han demostrado muchos autores.

La ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, sin que la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, lo haya cambiado, hace referencia al trabajo de las emociones, marcando como uno de los objetivos de la etapa de Educación Infantil: “La Educación infantil contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan desarrollar sus capacidades afectivas” (Real decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, p.474). Además como uno de los objetivos de desarrollo de las capacidades del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, propone: “4. Identificar necesidades, sentimientos, emociones o preferencias, y ser progresivamente capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, gradualmente, también los de los otros” (Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, p. 1020).

También la Ley Orgánica de Educación comenta la importancia del juego en la segunda etapa de educación infantil. Lo incorpora como un bloque de trabajo, junto con el movimiento, en el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal. De esta forma justifica la importancia del juego: “Para contribuir al conocimiento de sí mismo y a la autonomía personal, conviene promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento y favorece el desarrollo social” (Real decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, p.477).

Para que los maestros puedan llevar a cabo todo este trabajo para ayudar a los niños a adquirir competencia en la educación emocional, es necesario que estén en constante formación, tanto formal como informal, ya que constantemente salen nuevos materiales, como el presente trabajo.

Deseo que este trabajo sirva a futuros docentes y a docentes, en su acercamiento y profundización en el mundo de la educación emocional. Es un mundo muy amplio, con el que se pueden hacer muchos trabajos distintos, pero en el que lo más importante es que los niños tengan una buena base emocional para desarrollar sus vidas plenamente.

2. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo trata de presentar la educación emocional en el aula como una necesidad para fomentar el desarrollo integral de los niños. La educación emocional tiene que estar presente en el día a día en el aula y una forma para hacerlo es a través del juego.

La intervención que se propone en este trabajo, utiliza como medio el juego porque es la vía de desarrollo de los niños. A través del juego los niños aprenden, se conocen a si mismos, se desarrollan con los otros y con su entorno. Así que utilizando el juego, los niños pueden desarrollar su inteligencia emocional.

El trabajo se desarrolla en 2 grandes bloques. El primer bloque corresponde a la parte teórica del trabajo, con la introducción, la justificación y el marco teórico. Es la parte en la que se encuentran las bases y justificaciones teóricas para poder desarrollar la intervención. En el segundo bloque se encuentra la propuesta de intervención y las conclusiones, y es la parte donde se puede ver la parte para llevar a la práctica la intervención, centrada en la educación emocional a través del juego.

En el primer bloque se presenta la parte teórica del trabajo en las que se incluyen algunas de las teorías de la educación emocional, sus objetivos y ventajas y cómo se aplica en el currículum y en aula. También se encuentra el marco que engloba el juego, su evolución y sus aportaciones en el desarrollo del niño. Finalmente, se contempla la relación entre las emociones y el juego, sus finalidades y justificaciones para llevarlo a cabo. Todas estas ideas teóricas pasan de una idea general, a la concreción en los niños, concretamente del segundo ciclo de educación infantil, de 3 a 6 años.

A través de las conclusiones que se extraen del marco teórico se pasa a un segundo bloque en el que se propone una intervención en el aula del segundo ciclo de educación infantil, para trabajar las emociones a través del juego.

En la propuesta de intervención se describe el contexto y los destinatarios, los objetivos que se pretenden conseguir con la intervención, la metodología que se tiene que utilizar para llevar a cabo esta intervención y los recursos necesarios. También se encuentra el cronograma en el que se exponen las actividades y la duración de la intervención. Finalmente se encuentra la evaluación, con las propuestas de los 3 tipos de evaluación: inicial, continua y final, para llevar a cabo un buen seguimiento de la intervención.

Finalmente el trabajo finaliza con las conclusiones finales, las perspectivas del autor del trabajo sobre la propuesta de intervención y las limitaciones de esta. Y hay un apartado de anexos donde se encuentran algunos de los recursos propuestos para la intervención, como las evaluaciones.

3. OBJETIVOS

En este trabajo se quieren alcanzarlos siguientes objetivos:

- **Objetivo general**

Diseñar una propuesta de intervención para trabajar la educación emocional a través del juego, en el alumnado de segundo ciclo de educación infantil.

- **Objetivos específicos**

- 1) Indagar en los diferentes marcos teóricos que se dedican al trabajo pedagógico de las emociones.
- 2) Justificar el trabajo continuo y transversal de las emociones en el aula, así como su integración en el currículum escolar.
- 3) Analizar la importancia del juego en el desarrollo emocional de los niños.
- 4) Fomentar la observación y evaluación continua por parte de los maestros, como método de intervención para fomentar la mejora continua en la educación emocional.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. LAS EMOCIONES

4.1.1. Las emociones y su importancia

Las emociones forman parte de nuestro día a día y somos conciente de ello, pero no es nada fácil describir y expresar lo que son. A lo largo de la historia ha sido un tema de constante debate, que durante muchos años se ha intentado aparcarse. O en otras ocasiones, la gente no ha querido profundizar en su conocimiento ni en su gestión, al creer que no eran importantes.

Afortunadamente, hoy en día las emociones y el aprendizaje emocional están al orden del día ya que se ha visto y demostrado su gran importancia. Como señala Eduard Punset en el prólogo del libro *¿Cómo educar las emociones?* (2012): “Si me preguntaran sobre la revolución que se nos viene encima y que nos va a desconcertar a todos, respondería, sin vacilar, la irrupción del aprendizaje social y emocional en nuestras vidas cotidianas.” (Punset, 2012, p.5)

Diferentes autores han hablado de ellas, con mayor o menos transcendencia. Esto ha dado lugar a muchas definiciones diferentes. La mayoría de las definiciones citan la emoción como un impulso natural que nos da vida para seguir haciendo en la vida. Una de las definiciones más básicas que encontramos de emoción es la que hace la Real Academia Española, que define emoción como “Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.” (Real Academia Española, 2001).

Otros autores han hecho definiciones más precisas de lo que es la emoción. Una de las definiciones de emoción es “una energía codificada en ciertos circuitos neuronales localizados en zonas profundas de nuestro cerebro (en el sistema límbico) que nos mueve y nos empuja <<a vivir>>, a querer estar vivos en interacción constante con el mundo y nosotros mismos. Circuitos que, mientras estamos despiertos, se encuentran siempre activos, en alerta, y nos ayudan a distinguir estímulos importantes para nuestra supervivencia”. (Mora, 2012, p.14). Otra definición que expresa muy claramente lo que es una emoción, se encuentra en el *Diccionario de Neurociencia* Mora y Sanguinetti (2004), que encuentran que la emoción es una reacción subjetiva a un estímulo interno o externo, que se expresa con una reacción conductual. Esta reacción va asociada a fenómenos neurológicos, relacionados con el sistema límbico.

De las definiciones se puede concluir que las emociones son respuestas propias que tenemos ante determinadas situaciones. Estas reacciones se producen por fenómenos cerebrales, en los que está implicado el sistema límbico.

Tortora y Derrickson (2006) describen el sistema límbico como “cerebro emocional” porque tiene una gran función en muchas emociones, como el dolor, el placer, la docilidad, el afecto y la ira. Además está relacionado con la olfacción y la memoria. El sistema límbico se encuentra en la parte superior del tronco encefálico, en el borde interno del cerebro, rodeando el tronco y el cuerpo caloso. El sistema lo forman principalmente los siguientes componentes: el hipotálamo, la amígdala, el hipocampo y el núcleo anterior y medial del tálamo.

- **El hipotálamo:** controla muchas funciones orgánicas y es uno de los reguladores más importantes de la homeostasis. Entre sus funciones está la regulación de los patrones emocionales y la conducta, ya que participa en las expresiones de cólera, agresión, dolor, placer y los patrones de conducta relacionados con el deseo sexual.

- **Amígdala:** formada por varios grupos neuronales y su función principal es almacenar y recordar las emociones vividas.

- **Hipocampo:** junto con otras partes del cerebro, participa en la memoria.

- **Núcleo anterior y medial del tálamo:** conectan con el hipotálamo y el sistema límbico. Actúan en las emociones, la regulación del estado de alerta, el aprendizaje y la memoria.

El sistema límbico se conecta con la corteza prefrontal, un área que se encuentra muy desarrollada en los primates, especialmente en el hombre. La corteza prefrontal se relaciona con el desarrollo de la personalidad, el intelecto, las habilidades de aprendizaje, la memoria, iniciativa, el juicio, la perspicacia, el razonamiento, la conciencia, la intuición, el humor, la planificación para el futuro y el desarrollo de las ideas abstractas.

Se puede concluir que el cerebro emocional está relacionado con los elementos de la cognición y los sensitivos. Toda esta relación se ve reflejada en que, como se afirma Compañ (2006-2007): “La red que conforma el sistema límbico muestra que para aprender y memorizar alguna cosa hay que haber una percepción sensorial, una asociación emocional personal y un movimiento” (p. 55).

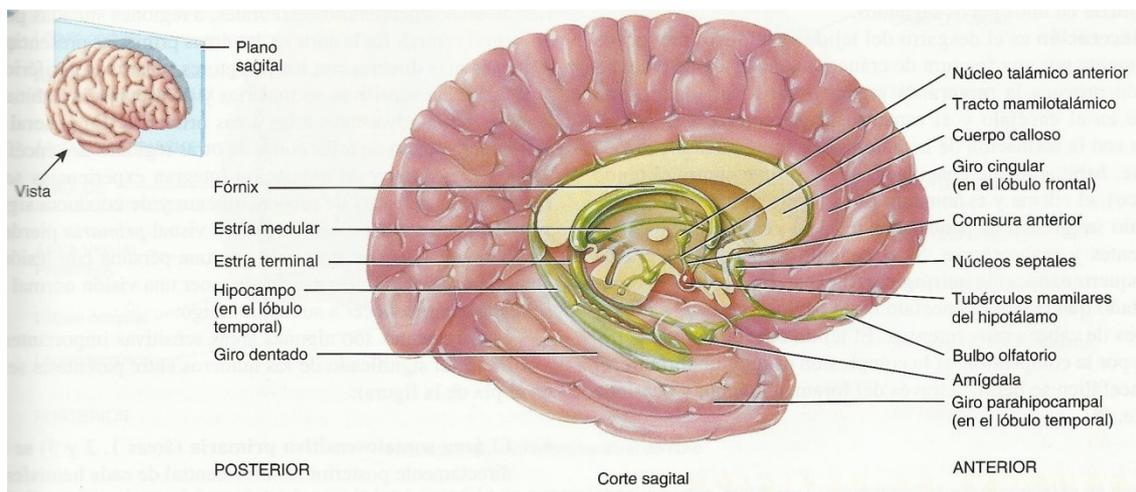


Figura 1. Situación del sistema límbico en el cerebro. (Tortora y Derrickson, 2006, p.499)

De emociones existen centenares, con muchas variaciones y matices diferentes. Y que aún son más distintas según la persona que las siente y en el contexto en el que se encuentre. Aunque no es fácil categorizar las emociones, algunos autores se han puesto de acuerdo y han descrito 8 emociones como las primarias, con distintos matices. Estas son las que se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 1. Las emociones primarias

Emoción primitiva	Emociones de la misma familia
Ira	Rabia, enojo, resentimiento, furia, exasperación, indignación, acritud, animosidad, irritabilidad, hostilidad, y en caso extremo, odio y violencia.
Tristeza	Aflicción, pena, desconsuelo, pesimismo, melancolía, autocompasión, soledad, desaliento, desesperación, y en caso patológico, depresión grave.
Miedo	Ansiedad, aprensión, temor, preocupación, consternación, inquietud, desasosiego, incertidumbre, nerviosismo, angustia, susto, terror y, en el caso de que sea psicopatológico, fobia y pánico.
Alegría	Felicidad, gozo, tranquilidad, contento, beatitud, deleite, diversión, dignidad, placer sensual, estremecimiento, rapto, gratificación, satisfacción, euforia, capricho, éxtasis y, en caso extremo, manía.
Amor	Aceptación, cordialidad, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración y enamoramiento.

Sorpresa	Sobresalto, asombro, desconcierto y admiración.
Aversión	Desprecio, desdén, displicencia, asco, antipatía, disgusto y repugnancia.
Vergüenza	Culpa, perplejidad, desazón, remordimiento, humillación, pesar y aflicción.

Extraída de Goleman, 1999, pp.148 y 149

Todos estos impulsos cerebrales, a los que se llama emociones, son importantes porque cumplen, generalmente, 7 funciones esenciales (Mora, 2008):

- 1) Las emociones nos empujan a evitar estímulos negativos como el dolor, a conseguir estímulos positivos como el alimento o recompensantes como el amor. De esta forma se consigue la motivación suficiente para mantener la supervivencia.
- 2) Las emociones hacen que la respuesta del individuo ante los estímulos se adapte en función del tipo de emoción que le provoca. Es decir no se produce un único tipo de reacción ante un estímulo en concreto, porque se modifica según la emoción que provoca en aquel momento, y esto también ayuda a la supervivencia. Y es aquí cuando aparecen los sentimientos, que son la parte consciente y subjetiva de las emociones.
- 3) Las emociones sirven de activación a nivel general del sistema cerebral. Esto hace que el individuo reaccione a nivel general.
- 4) Las emociones mantiene el interés por descubrir cosas y situaciones nuevas. Estos nuevos descubrimientos hacen que el marco de seguridad para la supervivencia del individuo se amplíe.
- 5) Las emociones son un lenguaje rápido y efectivo. Las emociones se expresan a nivel corporal y esto hace que las otras personas enseguida entiendan lo que está sintiendo. Este tipo de expresión provoca que se crean lazos emocionales que ayudan a la supervivencia biológica y emocional.
- 6) Las emociones ayudan a almacenar y evocar de forma más afectiva recuerdos en la memoria. Esto se produce porque son un imput importante en la persona que le hace relacionar la situación con la emoción vivida.
- 7) Las emociones trabajan conjuntamente con la razón y hacen que la persona tome decisiones de forma consciente, pero utilizando la cognición y la emoción.

Con estas 7 funciones se puede ver claramente que las emociones tienen mucha importancia en la vida de una persona. Esto nos justifica la contemplación de la dimensión afectivo-emocional como eje vertebrador del desarrollo integral de la persona, uniendo la dimensión fisiológica corporal, racional-cognitiva y psicosocial (Bach y Darder, 2008).

4.1.2. ¿Inteligencia emocional o educación emocional?

Como se puede contemplar las emociones son muy importantes en el desarrollo de los individuos y por eso se hace necesario que formen parte de la educación. Pero educar emocionalmente, de forma integral, no es un reto fácil. Por eso es muy importante que los adultos también tengan una buena formación y situación emocional.

Cuando se entra en el mundo del trabajo emocional, se encuentran dos conceptos muy similares, pero con pequeños matices. Estos dos conceptos son: la inteligencia emocional y la educación emocional.

Se considera que uno de los primeros autores en hablar de inteligencia emocional, fueron Salovey y Mayer en 1990 que describieron la inteligencia emocional como la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones. Según estos autores la inteligencia se estructura en 4 bloques (Bisquerra, 2012):

- 1) Percepción emocional.** Las emociones son percibidas, identificadas y valoradas. Tanto las de uno mismo como las de los demás.
- 2) Facilitación emocional del pensamiento.** Las emociones sentidas se hacen conscientes y esto hace que se tenga información importante de estas emociones.
- 3) Comprensión emocional.** Consiste en comprender y analizar las emociones, y sus transiciones. Esto implica saber nombrar las emociones y reconocer su relación.
- 4) Regulación emocional.** Es el control de las emociones, incluyendo la habilidad de saber distanciarse de una emoción y/o de mitigar su efecto. También incluye la habilidad para regular las emociones de uno mismo y de los otros.

Aunque se considera que fueron Salovey y Mayer los primeros, no se les tuvo mucha consideración. Y fue Daniel Goleman, cinco años después quien tuvo un gran éxito con su libro de Inteligencia emocional (1995), best-seller mundial, quien produjo un gran movimiento acerca de la inteligencia

emocional que hizo más visible su importancia. Para él, la inteligencia emocional abarca cinco competencias básicas (Goleman, 1999):

- 1) El conocimiento de las propias emociones.** La capacidad de reconocer un sentimiento en el mismo momento en que aparece.

- 2) La capacidad de controlar las emociones.** La conciencia que tiene uno mismo de él y sus emociones es una habilidad básica que permite controlar los propios sentimientos y adecuarlos al momento.

- 3) La capacidad de motivarse uno mismo.** Consiste en el autocontrol de la vida emocional y la subordinación a un objetivo para poder mantener la atención, motivación y creatividad.

- 4) El reconocimiento de las emociones ajenas.** Es la capacidad empática, de sintonizar con las señales que indican lo que necesitan o qué quieren los demás.

- 5) El control de las relaciones.** Es la habilidad para relacionarse con los otros, a través de relacionarse adecuadamente con las emociones ajenas.

Analizando las definiciones que estos dos autores hacen de la inteligencia emocional, con formas de enfocarlas diferentes como muchos otros autores que las definen, tienen una base común. Se puede concluir que la inteligencia emocional consiste, en grandes rasgos, en conocer las propias emociones y saberlas gestionar.

A diferencia, la educación emocional se puede describir según Bisquerra (2000) como un proceso educativo, continuo y permanente, que está presente durante todo el ciclo vital. Su función es potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo de la persona de forma integral (físico, emocional, intelectual, social,...). Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objetivo de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social.

Así la educación emocional es un proceso que, como su nombre indica, lo forma la educación continua. Así, fomentando la educación emocional, se trabaja en la inteligencia emocional de cada individuo.

4.1.3. Objetivos de la educación emocional

Algunos de los objetivos emocionales que nos podemos plantear, según Bisquerra (2012, pp27-28) son:

- Adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones.
- Identificar las emociones de los demás.
- Denominar a las emociones correctamente.
- Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones.
- Subir el umbral de tolerancia a la frustración.
- Prevenir los efectos nocivos de las emociones negativas.
- Desarrollar la habilidad para generar emociones positivas
- Desarrollar la habilidad de automotivarse
- Adoptar una actitud positiva ante la vida
- Aprender a fluir en la vida

Todos estos objetivos de educación emocional se pueden adaptar en función de la edad, las características personales, el estado de madurez, el contexto, etc. Es decir, según quien sea el destinatario de la educación emocional se van a redefinir los objetivos.

Según Bisquerra y Pérez (2012) la educación emocional tiene que seguir una metodología principalmente práctica (juegos, dinámicas de grupo, relajación, etc.). Esto es debido a que con el saber (información de las emociones) no es suficiente, se tiene que saber hacer, saber ser, saber estar y saber convivir.

Para concluir con los objetivos de la educación emocional, se puede afirmar que “Las aplicaciones de la educación emocional se pueden dejar sentir en múltiples situaciones de la vida: comunicación efectiva y afectiva, resolución de conflictos, toma de decisiones, prevención inespecífica (consumo de drogas, sida, violencia, anorexia, intentos de suicidio), etc. En último término se trata de desarrollar la autoestima, con expectativas realistas sobre sí mismo, desarrollar la capacidad de fluir y la capacidad de adoptar una actitud positiva ante la vida. Todo ello de cara a posibilitar un mayor bienestar emocional, que redundará en un mayor bienestar social.” (Bisquerra y Pérez, 2012, p.2)

4.1.4. La educación emocional en el currículo

La educación emocional en el currículo no está expuesta de una forma explícita, pero sí que se encuentra como un objetivo y un bloque de trabajo, el desarrollo de las capacidades afectivas en la etapa de Educación Infantil. La LOE (2/2006, de 3 de mayo) indica específicamente: “La Educación infantil contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan desarrollar sus capacidades afectivas” (Real decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, p.474).

Considerando el objetivo anterior se puede afirmar que a nivel curricular, sí que se tienen que trabajar las emociones como parte de la educación integral de los alumnos. Pero para trabajar la educación emocional en educación infantil, es necesario que se impliquen todos los miembros de la comunidad educativa y los padres, como se presenta en la siguiente figura 2.



Figura 2. Sistema que potencia la puesta en práctica de la educación emocional en un centro educativo.

(Bisquerra y Pérez, 2012, p. 5)

Algunos de los objetivos específicos que se pueden incluir en el currículo escolar de educación infantil en relación a la educación emocional, pueden ser según López (López, 2005, p.157):

- Favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas.
- Proporcionar estrategias para el desarrollo de competencias emocionales para el equilibrio y la potenciación de la autoestima.
- Potenciar actitudes de respeto, tolerancia y prosocialidad.
- Potenciar la capacidad de esfuerzo y motivación ante el trabajo.

- Desarrollar la tolerancia a la frustración.
- Favorecer el autoconocimiento y el conocimiento de los demás.
- Desarrollar la capacidad para relacionarse con uno mismo y con los otros de forma satisfactoria para uno mismo y para los demás.
- Desarrollar el control de la impulsividad.
- Favorecer la cantidad y calidad de las interacciones del grupo para la mejora del clima relacional de clase y cohesión grupal.

Estos objetivos se pueden trabajar junto con las cinco competencias que propone el modelo del GROPE (Grupo de Recerca en Orientación Psicopedagógica) de la Universitat de Barcelona descrito para Bisquerra en 2008 (Bisquerra y Pérez 2012). Las cinco competencias son: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, habilidad social y competencias para vida y el bienestar.

- **Conciencia emocional:** consiste en conocer las propias emociones y las de los demás. Se consigue a través de la observación, tanto autoobservación como observando a los demás. Se tienen que comprender las causas, consecuencias e intensidad de las emociones, evitando confundirlas con pensamientos o acciones. Se tiene que utilizar el lenguaje emocional verbal y no verbal de forma adecuada.
- **Regulación emocional:** dar una respuesta apropiada a las emociones que se experimentan, sin descontrolarse ni reprimirse. Para una buena regulación emocional son importantes las habilidades de la tolerancia a la frustración, el manejo de la ira, la capacidad para retrasar gratificaciones y el desarrollo de la empatía.
- **Autonomía emocional:** equilibrio entre la dependencia emocional y la desvinculación. Esto supone no verse seriamente afectado por los estímulos del entorno. Para ello es necesario tener una sana autoestima, autoconfianza, percepción de autoeficacia, automotivación y responsabilidad.
- **Habilidad social:** son las actitudes que facilitan las relaciones interpersonales. Algunas de estas actitudes son la escucha y la capacidad de empatía.
- **Competencias para la vida y el bienestar:** son un conjunto de habilidades, actitudes y valores que promueven la construcción del bienestar social y personal. Estas actitudes tienen que ser positivas si se quiere un entorno emocional positivo.

Tanto los objetivos como las competencias, se tienen que trabajar con una visión integradora, holística y globalizada. Ya que los niños en la edad de infantil, trabajan las áreas de forma globalizada.

4.1.5. Las emociones en el aula

Como se ha podido comprobar en los apartados anteriores, la educación emocional es un trabajo clave en las aulas. Pero para ponerla en práctica, no se trata de hacer actividades por hacer, sin un fin. Antes de llevarla a la práctica, los profesionales tienen que tener una formación o conocimientos sobre su finalidad y su uso.

Llevar a la práctica la educación emocional no es hacer solo actividades sobre ello, sino que es una actitud que los profesionales deben adquirir para el trabajo diario.

Es muy importante que las emociones en el aula sean vividas en plenitud, respetándolas y aceptándolas. Por eso es muy importante que tanto docentes como familiares, revisen su forma de expresar y vivir las emociones, porque es lo que se transmite a los niños y niñas.

Como dicen Bach y Darder (2008): “Educar emocionalmente es plantear situaciones de vida y crear a la vez un clima humano que facilite la conversión de las vivencias en aprendizajes”. (p.47)

Pero no siempre han estado presentes las emociones en el aula. La educación emocional hace pocos años que se encuentra en las aulas. Bisquerra (2012) comenta que la educación en España no se puso a la práctica hasta 1997, hace 15 años, con una puesta en práctica progresiva.

Cataluña es donde, probablemente se encuentran las primeras experiencias. En 1997, se crea el Grup de Recerca en Orientació Psicopedagògica (Grupo de Recerca en Orientación Psicopedagógica (GROP)) con al finalidad de investigar sobre la educación emocional, el diseño, la aplicación y la evaluación.

Afortunadamente, hoy en día se puede decir que la educación emocional se encuentra en las aulas. Y esto se debe a las grandes ventajas y resultados que se han encontrado y observado. Algunas de las ventajas de trabajar la educación emocional en el aula son (Salmurri, 2004, p. 45 y 46):

- Las posibilidades practicas de llevar a cabo un programa de educación emocional en la escuela
- Del entrenamiento y el aprendizaje de las emociones, se pueden beneficiar tanto profesores como alumnos

- El entrenamiento en grupo facilita la generalización
- La preparación intelectual, académica y la experiencia en el terreno educativo de los profesores, puede facilitar la tasca.
- A la larga, la educación emocional supone la obtención de beneficios. Aunque al inicio suponga un esfuerzo adicional.
- La motivación entre los profesionales, que en la educación emocional encontrarán una fuente de ayuda importante, tanto en la parte educativa, autoformativa como preventiva.

4.2. EL JUEGO

4.2.1. Teorías del juego

El diccionario de la Real Academia Española (2001) describe el jugar como “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.” Esto es lo que se puede considerar el juego, una actividad que se realiza por puro placer, sin buscar ningún resultado final concreto.

Pero cuando se habla del juego en los niños este ya coge más importancia, al ser una de sus principales tareas que les ayuda a crecer de forma integral (a nivel cognitivo, físico, social y emocional). Como afirma Tierno (2004): “El juego es la actividad más importante, trascendental e insustituible que permite al niño desarrollar sus habilidades, destrezas, inteligencia, lenguaje e imaginación.” (p.160)

Además el juego tiene unas características que lo hacen único, y que lo diferencian de otras actividades como el ocio. Algunos autores indican que existen 5 características que hacen único al juego (Garvey, 1985, pp.13-15):

- **Es placentero y suele ser divertido:** se hace por placer, no por obligación.
- **No tiene metas o finalidades extrínsecas:** se juega por el placer de jugar, por causas intrínsecas. No hay un fin particular por hacerlo.
- **Es espontáneo, voluntario:** no se puede obligar a jugar.
- **Implica cierta participación activa por parte del jugador:** es el propio jugador quien interviene, así que tiene que haber un mínimo de participación.
- **El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego:** ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

El juego, con sus características, contribuye a lograr el desarrollo integral en los niños, conociéndose a si mismo y al mundo que le rodea. Esto también se consigue gracias a la gran diversidad de juegos: de movimiento, estáticos, con materiales distintos, de aparecer y desaparecer, etc. En cada juego predominan unas habilidades y destrezas distintas.

El juego en el niño cumple una triple función (Tierno, 2004, pp.160-161):

- **De descarga y desahogo de tensiones e inhibiciones:** el juego es una forma de descarga, que produce alegrías y donde el niño se puede recuperar física y psíquicamente con mayor rapidez.
- **De enriquecimiento experimental progresivo:** se producen muchas experiencias durante el juego que hacen desarrollar las capacidades en el niño.
- **De refuerzo polivalente:** por un lado el juego en sí mismo es una recompensa y motivación intrínseca y por otro lado, el juego genera en el niño placer, deseos de comunicarse, emociones, etc.

Además de todas estas funciones, se tiene que destacar que si en el juego hay movimiento, el movimiento es muy importante en el aprendizaje. Como expone Jensen (2010): “Del mismo modo que el ejercicio modela los músculos, el corazón, los pulmones y los huesos, también fortalece los ganglios basales, el cerebelo y el cuerpo caloso, todos ellos zonas clave del cerebro.” (p.121).

Muchas investigaciones han demostrado que el movimiento activa el cerebro, debido a que envía impulsos nerviosos que activan los circuitos cerebrales (Figura 3). Se puede observar la relación movimiento-aprendizaje, con un ejemplo que propone Jensen (2010), en el que con algunos movimientos simples, que están controlados por los niveles subcorticales del cerebro (cerebelo y ganglios basales), pero estos centros de atención cambian con nuevos movimientos más complejos porque éste no tiene recuerdos en que basarse para la ejecución. Al activarse esta nueva zona, se está creando aprendizaje.

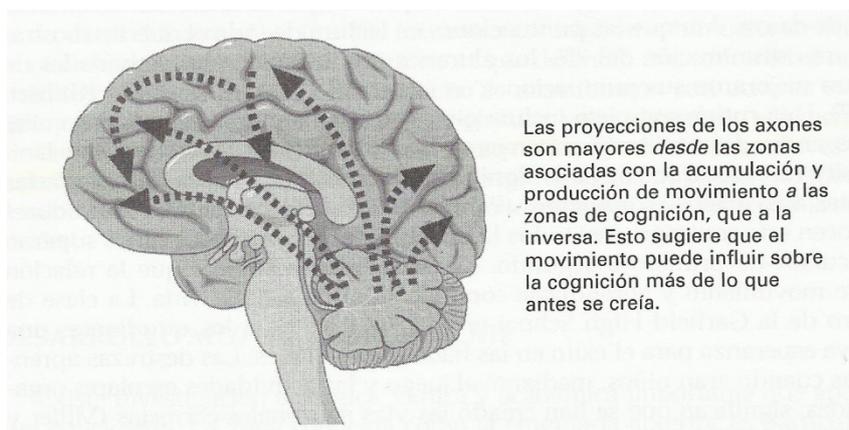


Figura 3. Relaciones neuronales entre movimiento y aprendizaje (Jensen, 2010, p.122)

Todos estos beneficios del juego han sido motivo de estudio y de reflexión durante muchos años y por muchos autores. Algunos de estos autores han ayudado en el avance del conocimiento del juego. La siguiente tabla resume las aportaciones de algunos de los autores que han estudiado el juego.

Tabla 2. Teorías psicológicas sobre el juego

Autor	Teoría	Funciones del juego
<i>Sigmund Freud</i>	Psicoanalítica	El juego es un lenguaje del inconsciente. Primero consideró que era un espacio de libertad y satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico. Pero más adelante relacionó el juego con el gran conflicto entre el instinto de vida y de muerte, relacionándolo con las tendencias agresivas en algunos juegos.
<i>Donald Winnicot</i>	Psicoanalítica	La elección y el desarrollo del juego se realiza a partir del apego del niño a ciertas figuras y objetos, objetos transicionales. Sobre estos objetos proyecta representaciones mentales, para conciliar la realidad con el mundo interno.
<i>Jean Piaget</i>	Cognitivo	El juego es una función cognitiva centrada en la permanente búsqueda manipulativa y exploratoria. A través del juego el niño puede practicar y asimilar situaciones de la realidad, es la función simbólica.
<i>Lev Vygotsky</i>	Sociocultural	A través del juego el niño construye su aprendizaje y la propia realidad social y cultural. En el juego se impulsa el desarrollo mental del niño, siendo el juego “área de desarrollo próximo”, en el que necesita de los otros para desarrollarlas.
<i>Jerome Bruner</i>	Cognoscitiva	El juego es una actividad comunicativa entre iguales que permite reestructurar continuamente sus conocimientos. Los juegos de manipulación de instrumentos tienen más potencialidad cognitiva que la instrucción o la observación. Además facilitan las destrezas motrices y la transferencia de habilidades, como la resolución de problemas.

Información extraída de Redondo, 2008, pp. 3-5

4.2.2. Evolución del juego

A medida que los niños van creciendo, se puede observar que el juego también va cambiando con ellos, es decir, durante el desarrollo infantil existe una evolución del juego.

Jean Piaget es un autor que ha realizado una descripción completa de los tipos de juego que van apareciendo mientras el niño crece. Cada etapa por la que los niños pasan, la llama estado evolutivo y tiene una edad aproximada en la que aparece. Pero cuando aparece el nuevo tipo de juego, no desaparecen los anteriores, sino que estos se perfeccionan. Se especifica cada estadio en la siguiente tabla 3.

Tabla 3. Estadios evolutivos del juego según Piaget.

Estadio	Edad	Tipo de juego que predomina
Sensoriomotor	Del nacimiento a los 2 años	Juego funcional o de ejercicio Juego de construcciones
Preoperacional	Entre los 2 y los 6 años	Juego simbólico Juego de construcciones
Operaciones concretas	Entre los 6 y los 12 años	Juego de reglas Juego de construcciones

Información extraída de Pecci, Herrero, López y Mozos, 2010, p.30

A estos tipos de juego, al año de vida del niño, aparece el juego de la construcción que va evolucionando y consolidando a lo largo de los años.

A continuación se van a describir los tipos de juego y sus beneficios principales. Es importante tener en cuenta que para Piaget el orden de aparición de estos juegos es invariable.

- **Juego funcional, de ejercicio o sensoriomotor**

Los juegos funcionales son aquellos en los que se repiten sistemáticamente las mismas acciones para obtener un resultado inmediato, sin aparente motivo.

Son juegos que predominan los dos primeros años de vida y perduran toda la vida. Conllevan acciones como tocar, chupar, gatear, cantar,... Y pueden ser con el propio cuerpo, con o sin objetos y con o sin personas.

Durante esta etapa, a medida que el niño adquiere más control sobre su movimiento y habilidades, aparece lo que Acoutourier (1993) denomina primer nivel de expresividad motriz. Se corresponden a las sensaciones internas del cuerpo, relacionadas sobretudo con el equilibrio: balanceos, equilibrios, saltos, etc. Algunos materiales útiles para trabajar este tipo de expresividad pueden ser (Llorca y Sánchez, 2003): las espalderas, el banco sueco y las colchonetas.

Los beneficios del juego funcional son: “el desarrollo sensorial; La coordinación de movimientos y los desplazamientos; El desarrollo del equilibrio estático y dinámico; La comprensión del mundo que rodea al bebé (los objetos no desaparecen; Las cosas tienen una causa-efecto, etc.); La autosuperación: cuanto más se practica, mejores resultados se pueden obtener; la coordinación óculo-manual; La interacción con el adulto de referencia” (Pecci, Herrero, López y Mozos, 2010, p.30).

- **Juego simbólico**

El juego simbólico, se encuentra dentro del estadio preoperacional de Piaget y aparece a partir de los dos años de edad, cuando el niño es capaz de construir unos símbolos relacionados con la realidad y trasladarlo al juego.

Este tipo de juego es el que tienen los niños destinatarios de este proyecto. En el siguiente apartado (4.2.3.) se encuentra una explicación más extensa.

- **Juego de reglas**

Los juegos de reglas son aquellos que contienen unas reglas concretas, ya sean grupales o individuales. Estas reglas se empiezan a incluir en el juego simbólico y poco a poco van realizando otros juegos con reglas, con la presencia o no del adulto.

A través de este juego el niño va adquiriendo habilidades y capacidades para la socialización. El juego le sirve para cambiar cosas de la realidad, imaginarlas distintas y poco a poco va comprendiendo la vida social.

Cuando empieza el juego de reglas, en los más pequeños, juegan más de forma individual, en cambio a medida que crecen, se organizan para jugar y alcanzar metas comunes. Con las reglas también hay variaciones: cuando son más pequeños (6-8 años) empiezan con pocas reglas y van aumentando. Pero son reglas que no pueden ser modificadas. En cambio a medida que crecen, van entendiendo que las reglas son construcciones que se hacen a través de acuerdos.

Los beneficios del juego de reglas son: “favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión; Se aprenden habilidades y conocimientos nuevos; Son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y a perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego” (Pecci et al., 2010, p.37).

- **Juego de construcción**

Los juegos de construcción aparecen alrededor del primer año de vida y están presentes en cualquier edad, ya que se realizan simultáneamente con los demás tipos de juego. Es un tipo de juego que evoluciona, junto con el desarrollo del niño.

Cuando se inician los juegos de construcción, se realizan de forma individual y, poco a poco, se van realizando colectivamente. También cambia el tipo de construcciones: primero apilan los objetos uno sobre el otro, con mayor o menor éxito. Pero a medida que van evolucionando sus habilidades, el niño puede hacer construcciones para representar cosas simbólicas y con un mayor grado de complejidad, utilizando más espacio y materiales distintos.

Los beneficios del juego de construcción son: “potenciar la creatividad; Facilitar el juego compartido; Desarrollar la coordinación óculo-manual; Aumentar el control corporal durante las acciones; Mejorar la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar con cura, etc.; Aumenta la capacidad de atención y concentración; Estimula la memoria visual; Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado-a otro, encima-debajo; Desarrolla las capacidades de análisis y síntesis” (Pecci et al., 2010, p.38)

4.2.3. El juego simbólico

El juego simbólico es el juego, junto con las construcciones, al que juegan los niños de la etapa del segundo ciclo de educación infantil.

El juego simbólico es un gran paso en el desarrollo cognitivo, que se puede describir como: “La capacidad de ponerse en el lugar del otro, desarrollar personajes y de suspender las propiedades reales para imaginar otras posibilidades de utilización en el juego.” (Llorca y Sánchez, 2003, p. 98)

Para Piaget (1984): “El juego simbólico señala el apego del juego infantil”. El niño a esta edad aún no entiende el mundo real y a través del juego puede encontrar el equilibrio afectivo e intelectual para transformar lo real a las necesidades del yo” (p.65).

Además, según Piaget (1984) es indispensable el juego para que el niño pueda adquirir el lenguaje, ya que este es un hecho obligado y de naturaleza colectiva, que no inventa el niño, y que por lo tanto hace difícil de expresar las necesidades o experiencias del YO.

Durante la etapa del juego simbólico, al ser una etapa larga, existen 2 períodos diferenciados: el juego presimbólico, que engloba de los 12 a los 17 meses y el juego simbólico, de los 18 a los 6 años. La etapa que incluye el segundo ciclo de educación infantil, es el juego simbólico, en especial el nivel VI y V. En la siguiente tabla 4 se pueden ver las características de cada nivel.

Tabla 4. Evolución del juego simbólico

Etapa 2: Juego simbólico	
Nivel I. Integración y descentración (desde los 18-19 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • El juego simbólico comienza de forma muy simple y ahora se refiere a escenas vividas por el niño de forma cotidiana y, por tanto, muy conocidas. • Aplica esas acciones conocidas a un agente pasivo (objetos u otra persona). Por ejemplo: da de comer a una muñeca, finge situaciones con los muñecos que sirven como receptores pasivos de sus acciones, etc. • Emplea acciones conocidas de otras personas, al inicio solo sobre sí mismo; por ejemplo: simula que habla por teléfono. 	
Nivel II. Combinación de actores y de juguetes (desde los 20-22 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades simuladas sobre más de una persona u objeto, por ejemplo, da de comer a su madre, luego a la muñeca. • Comienza a combinar dos juguetes en un juego simulado. Por ejemplo: pone la cuchara en la cacerola, mete a la muñeca en la cama o monta el muñeco en el carrito. 	
Nivel III. Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acción (desde los 22-24 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • Comienza a representar un rol; por ejemplo, juega a las mamás. Son acontecimientos de dos o tres acciones. • Esas secuencias son a menudo ilógicas (peina a la muñeca, luego la pone a dormir y luego la vuelve a peinar). • Los objetos usados son todavía realistas y de tamaño grande, aunque empieza a usar asiduamente algunas miniaturas. • Comienza a dar un papel más activo a los muñecos, atribuyéndoles sentimientos. • Empieza a sustituir objetos, pero deben tener una forma parecida al objeto que sustituye. 	
Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustitutos (desde los 30/36 meses)	
<ul style="list-style-type: none"> • En este periodo se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa. • Secuencia acciones (el médico va en ambulancia, ausculta al paciente, le pone la inyección y le da con el algodón) la secuencia se va produciendo sobre la marcha, no está planificada. • Al inicio los acontecimientos son todavía breves y aislados, necesita objetos realistas y los roles cambian rápidamente. Los muñecos tienen un papel activo. • Después de los tres años el juego gana en tipos de argumentos y en secuencias más amplias y detalladas de acción. • Los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara). • Mejora de la negociación con iguales. La colaboración tiene una duración corta. • Gracias a la mejora de las habilidades de comunicación los niños podrán marcar, definir y adoptar mejor los diferentes roles, hacer explícito lo ficticio de la situación y entender mejor las intenciones de los otros dentro del juego de ficción. 	
Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación (desde los 4 años)	
<ul style="list-style-type: none"> • Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales. • Al principio se emplean gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos. • Los niños son capaces de planificar el juego y de ir improvisando soluciones. • Se realizan guiones enteros en los que la niña y el niño adoptan diferentes roles. • La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprenden que cualquiera puede representar varios papeles y que cada rol precisa de un lenguaje y unas actitudes diferentes. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener. • Al final aparecerán escenarios complejos que se definirán mediante el lenguaje. • La interacción con iguales se convierte en un juego cooperativo en el que se integran acciones y roles. 	

Extraída de Pecci et al., 2010, p.34

4.3. DESARROLLO DE LAS EMOCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO

Como hemos podido comprobar, el juego es el medio en el que los niños se desarrollan. Por este motivo, si lo que queremos es desarrollar las emociones, un recurso adecuado es a través del juego.

Según Mora (2012), los mecanismos cerebrales de la curiosidad se ponen ya en funcionamiento a los pocos meses de nacer el niño. El juego en el niño se produce utilizando esos mecanismos de la curiosidad que están conjuntados con la emoción, la recompensa y el placer. Así, a través del juego el niño realiza casi todos los aprendizajes posibles.

A través del placer que le produce en el niño el juego, le lleva a conseguir objetivos de aprendizaje. Así va cambiando su cerebro y va madurando.

Y con el juego se producen las emociones. Es en este momento cuando el niño puede experimentar abiertamente sus emociones y aprende a controlarlas. Es por esto que el juego debe de ser libre pero controlado y, cuando sea necesario, el adulto tiene que dar herramientas para que el niño pueda conseguir estrategias para el control emocional.

Actualmente, con la sociedad de estrés en la que estamos inmersos, no se da espacio suficiente a los niños para que jueguen y desarrollen sus habilidades emocionales. Esto hace que los niños disminuyan su interés por aprender y en algunos casos, aparezcan dificultades para gestionar las emociones.

Es labor de todos, dejar a los niños jugar, que es su labor. Y des de la escuela potenciar juegos en los que las emociones estén presentes y se les ofrezca un entorno seguro para experimentarlas, reconocerlas y vivir con ellas.



Figura 4. Niños vivenciando emociones a través del juego (Segal, M., 2005, p. 269)

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. SITUACIÓN CONTEXTUAL Y DESTINATARIOS

El desarrollo emocional a través del juego, es una propuesta de intervención que está destinada a alumnos del segundo ciclo de educación infantil, es decir, a niños y niñas de 3 a 6 años.

Es una propuesta de intervención en la que se trabaja el centro de interés de las emociones, uno de los grandes aspectos para el desarrollo integral de los niños. Las emociones se trabajan a través del juego, que es la forma de aprendizaje de los niños a esta edad.

Es una propuesta dirigida a las escuelas que quieren educar a sus alumnos teniendo una visión global del alumno, es decir, que tenga en cuenta todos los niveles que forman las personas: social, cognitivo, físico y emocional.

La intervención es interdisciplinar y en ella se quieren trabajar las 3 áreas de educación infantil que marca la LOE (Real decreto 1630/2006, de 29 de diciembre):

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
- Conocimiento del entorno
- Lenguajes: comunicación y representación

Esta propuesta de intervención tiene que ser un proyecto transversal, que no solo esté presente en las horas concretas de trabajo dentro del horario escolar, sino que además permita el desarrollo de sus contenidos durante el resto del horario escolar y durante todo el día del niño. Por esto, sería necesaria la implicación de toda la comunidad educativa y de las familias.

Los principales destinatarios son 45 niños y niñas del segundo ciclo de educación infantil, 15 alumnos de cada nivel. Pero también se verán involucrados los padres, maestros y otros profesionales de la escuela.

La intervención se va a realizar en todo el ciclo al mismo tiempo, pero no siempre van a estar todos los alumnos juntos. A veces se va a realizar la intervención por grupos y en otras ocasiones, todos juntos.

Al ser una propuesta dirigida a niños y niñas de diferentes niveles, se van a encontrar alumnos que ya tengan algunos de los conocimientos adquiridos y otros que no, pero todos han tenido contacto

con las emociones. Por este motivo el objetivo del proyecto es que cada alumno trabaje las emociones desde su situación.

5.2. OBJETIVOS

El objetivo principal que se persigue con esta propuesta de intervención es:

- Favorecer el desarrollo integral del niño a través de la educación emocional mediante el juego en el aula, en alumnos del segundo ciclo de educación infantil.

Los objetivos específicos son:

- Conocer, saber nombrar y reconocer en los otros las 4 emociones básicas: alegría, tristeza, miedo y enfado.
- Aprender habilidades para desarrollar autonomía emocional.
- Trabajar el respeto y la tolerancia para la expresión de ideas diferentes.
- Fomentar el juego como actividad central en el desarrollo del niño de educación infantil.
- Fomentar la participación de la familia en la escuela.
- Fomentar el trabajo cooperativo entre los alumnos y entre los profesionales.

5.3. METODOLOGÍA

La intervención se va a llevar a cabo mediante una metodología activa, participativa y significativa para el niño. Es una metodología en la que el niño es el centro y tiene que vivir el proyecto como una experiencia que le motiva y por la que muestra interés, para que viva las emociones y sus manifestaciones de forma significativa.

Las emociones se van a trabajar a través del juego, la herramienta principal que tiene el niño para relacionarse con él mismo y con su entorno. Se van a trabajar diferentes tipos de juego, para que los niños y niñas puedan descubrir y experimentar de formas distintas.

La intervención se va a llevar a cabo con todos los niños y niñas de P3 a P5 al mismo tiempo, ya que se van a hacer grupos heterogéneos con niños de cada curso. En cada grupo va a haber 5 niños de cada curso, de forma que queden 3 grupos de 15 alumnos. Los grupos van a ser heterogéneos, para aprovechar los beneficios que conlleva: los niños aprenden a trabajar cooperativamente y cada uno aporta sus conocimientos y sus habilidades. Y cada grupo va a tener a un maestro/a referente. En algunas sesiones, en lugar de hacer pequeños grupos, se va a hacer un trabajo grupal.

Para la realización del proyecto es necesaria la implicación de: alumnos, maestros, padres y los profesionales que trabajan en la escuela. Por eso, es importante poner en conocimiento de todos ellos la naturaleza y funcionamiento del proyecto.

Los alumnos van a ser los principales destinatarios del proyecto y van a tener que participar activamente. Durante las primeras sesiones, se les va a exponer el proyecto para que lo puedan ir conociendo.

Los padres van a ser receptores indirectos, ya que el trabajo emocional con sus hijos también les afecta puesto que van a ver los resultados de la situación de su hijo en la relación con el entorno, con los otros y entre padres e hijos. Además, los niños van a llevar a casa un cuaderno con las caras de las emociones trabajadas en la escuela, para que desde casa también se pueda hablar y utilizar en situaciones emocionales.

Los maestros son parte activa para la ejecución del proyecto. Son los encargados de guiar las actividades y de preparar el material. Es muy importante que todos los maestros implicados en el proyecto, y a poder ser, todos los maestros del centro, crean en el proyecto y sepan cuáles son sus características.

Los demás profesionales de la escuela, como los monitores, también van a estar implicados en el proyecto. Las emociones están presentes siempre en nuestro día a día y es importante que los niños y niñas así lo perciban. Por este motivo, durante el horario de comedor se van a seguir unas pautas para comprender las emociones cuando surjan conflictos: en el comedor y en el aula, a partir de la sesión 13, va a haber 4 caretas con la expresión de cada una de las emociones (alegría, tristeza, enfado y miedo). Cuando surja un problema, el profesional le va a preguntar al niño como se siente. Y este, a través de la asociación con la careta, va a poder nombrar y exponer sus emociones.

El proyecto de las emociones a través del juego se va a desarrollar durante 10 semanas, con 2 sesiones cada una, de forma que sea una actividad habitual dentro del horario. Se va a fijar un horario para llevar a cabo la actividad, siempre en la misma hora y los mismos días, de manera que los alumnos ya puedan anticiparse. Además, al ser un proyecto transversal va a estar presente en otras horas del día escolar.

Cada sesión va a tener una duración de entre 45 minutos y 1 hora, excepto en la que se va a ir de excursión al circo, que va a durar toda la jornada. Cada una, generalmente, se va a distribuir en 3 tiempos: iniciación/introducción a la actividad, desarrollo y conclusiones. En la introducción, de unos 10 minutos, se les va a dar la bienvenida a los niños, para que se sientan cómodos e incluidos para iniciar la sesión. Después se va a presentar la propuesta de actividad planteada para la sesión,

que va a dar paso a la parte del desarrollo, en la que se va a poner en marcha. Finalmente, se van a dejar los últimos 10 minutos para hacer la última actividad que va a servir como conclusiones o reflexión acerca de la actividad.

Todas las sesiones en pequeño grupo van a empezar con un ritual de bienvenida. Su función es que cada niño y niña se sienta acogido y sienta la seguridad necesaria para llevar a cabo la actividad. Tiene una duración de unos 10 minutos aproximadamente y se realiza con los alumnos y el maestro sentados en círculo. Se contará con un títere que servirá para que el niño pueda vivir la actividad como un juego, sin sentir la presión de ser una pregunta directa del maestro.

El ritual va a consistir en el que el maestro va a dar la bienvenida a niño por niño a través de el títere (cada aula tiene el suyo) con la expresión: ¿Buenos días... (nombre del niño o niña)? ¿Cómo te sientes hoy? En función del número de sesión en la que se realice la pregunta, el niño o niña va a tener menor o mayor vocabulario para responder la pregunta. Si el niño no es capaz de dar nombre a su estado y lo hace de forma gestual, el maestro puede ayudarle haciéndole preguntas como: ¿Te sientes.... (el nombre de una de las 4 emociones a trabajar: alegre, triste, enfadado, sientes miedo)?

La intervención se va a dividir en 4 partes: una primera parte que va a tener una duración de 2 semanas (4 sesiones) que va a servir para introducir a los niños y niñas el proyecto. La segunda parte (2 sesiones), en la que se va a trabajar cada semana una emoción diferente. La tercera parte (5 sesiones) en la que se van a trabajar todas las emociones juntas a través del juego. Y una última parte (3 sesiones) en la que se va a realizar la finalización del proyecto, con una excursión al “Circ-Cric” (Circo Cric) y en las que se van a realizar las evaluaciones finales.

Para la realización de la intervención se van a utilizar las 3 aulas de los alumnos, en alguna ocasión el patio y el gimnasio para cuando sea necesario agruparse todos y tener espacio.

Se utilizarán diversos materiales en las diferentes actividades, ya que los materiales también ayudan a transmitir emociones. Así, que se ofrecerán distintos materiales para que los niños puedan experimentar su uso y sensaciones.

5.4. RECURSOS

5.4.1. Recursos humanos

- 3 maestros/as de referencia
- 2 maestros/as de soporte para la excursión al circo
- Los monitores del comedor

- Colaboración de los padres

5.4.2. Recursos materiales

- Aceitunas verdes y negras
- Cámara de fotos
- Carpeta- portafolios para cada alumno
- Cartulinas
- Ceras de colores
- Cuerdas
- Delantal para cada niño y niña
- 2 fotos de cada niño y niña
- Harina
- Hojas din a3 y din a4
- Hojas de lechuga
- Imágenes reales con niños expresando alegría, enfado, tristeza y miedo
- Lápices de colores
- Libro “Sentimientos” de Coco y Tula
- Papel grande para mural de 3*2m
- Pimiento rojo, verde y amarillo
- Pizarra
- Pizarra digital
- Plastilina
- Ropa de abrigo: guantes, gorros, etc.
- 3 títeres
- Tomates

5.4.3. Recursos económicos

La mayor parte del material se encuentra en las escuelas de forma habitual y en caso de que no sea así, la mayoría se puede sustituir o comprar sin un coste no muy elevado.

Los materiales bibliográficos pueden encontrarse en la biblioteca del centro, o en caso de que no esté disponible, se encuentran en las bibliotecas públicas.

El coste que sí se debe tener en cuenta es ir al Circo. Se debe considerar el precio de la entrada más el transporte, que se va a realizar en autobús por su comodidad y seguridad. El precio de la entrada al “Circ-Cric” (Circo-Cric) es de 12.5€ cada alumno y gratuito para los maestros.

5.5. CRONOGRAMA

La intervención se va a realizar en 3 partes diferenciadas:

- 1) **Parte inicial:** consiste en la presentación del proyecto a todos los maestros implicados, para que lo conozcan y les motive. Después se les va a proponer a los otros profesionales implicados, como los monitores, su colaboración.

También se les va a presentar a los padres el proyecto y se les va a pedir su colaboración. La presentación se va a realizar durante la reunión general de ciclo y se va a transmitir la información del proceso en el blog de la escuela.

- 2) **Puesta en práctica con los alumnos:** en la tabla 5 que está a continuación, se detalla.
- 3) **Parte final:** después de llevar a la práctica la intervención, se van a reunir todos los maestros y maestras implicados y van a hacer una valoración de cómo ha ido la intervención: si se han cumplido los objetivos propuestos o no, a través de las evaluaciones de los niños y niñas y de los profesionales. Con esta valoración se va a decidir si es necesario o no seguir más tiempo con el proyecto y si tienen que hacerse modificaciones.

Tabla 5. Cronograma de las actividades

	Se- sión	Contenidos	Actividades
Semana 1	1	Presentación del proyecto a todo el grupo	-Bienvenida a todos los niños y niñas. -Lluvia de ideas y debate sobre las emociones. -Explicación del proyecto y su organización.
	2	Distribución de los niños en grupos	-Juego de presentación con todos los niños: "Nos saludamos como se hace en otros países". -Presentación de los miembros de cada grupo.

Semana 2	3	Conocimiento del grupo	-Colocación de las fotos y los nombres de cada miembro. -Juego para la cohesión del grupo: la telaraña.
	4	Descubrimiento de las emociones	-Mirar el libro "Sentimientos" de Coco y Tula -Conversación: ¿Qué son los sentimientos?
Semana 3	5	La alegría	-Descubrimos que es la alegría: jugamos a ser regalos. - Asamblea: ¿Cómo nos hemos sentido siendo regalos? ¿Y regalados?
	6	La alegría	-Juego de observación en el espejo. -Hacer caretas que muestren alegría.
Semana 4	7	La tristeza	-Juego del niño triste. -Dibujo individual libre.
	8	La tristeza	-Juego de observación en el espejo. -Hacer caretas que muestren tristeza.
Semana 5	9	El enfado	- Diálogo: ¿Por qué nos enfadamos? - Juego de imitación de las situaciones de enfado.
	10	El enfado	-Juego de observación en el espejo. -Hacer caretas que muestren el enfado.
Semana 6	11	El miedo	- Lectura del cuento "La hormiga viajera". - Dibujo libre acerca del cuento con colores (Disponible en el anexo 2)
	12	El miedo	-Juego de observación en el espejo. -Hacer caretas que muestren el miedo.
Semana 7	13	Poner cara a los sentimientos	- Recopilación de las 4 caretas. - Debate sobre cuál y dónde se van a usar.
	14	Autorretrato emocional	- Pintar la propia foto, según el estado de ánimo. - Conversación grupal: ¿Por qué he pintado esta emoción?
Semana 8	15	Las 4 emociones a través del juego simbólico	- Juego simbólico, a través de imágenes y material: un día a la nieve. -Representación del juego con plastilina.
	16	Jugando con los alimentos y las emociones	-Realizar una cara y como se debe sentir, con algunos alimentos. - Dibujo de la cara y conclusión.
Semana 9	17	Juego simbólico "jugar a ser"	- Lectura y visualización del cuento "Verdaderos amigos". - Roleplaying de las situaciones emocionales del cuento.
Semana	18	Excursión al circo "Cric"	- Excursión de todo el día al Circo Cric. (Explicación más detallada en el anexo 3)

Semana 10	19	Conclusiones de la excursión	- Asamblea, todos juntos, sobre la excursión. - Murales a grande escala del circo.
	20	Avaluaciones y clausura del proyecto	- Autoevaluación de los alumnos de la participación en el proyecto. (Disponible en el anexo 3). - Observación y discusión sobre las ideas del primer día.

Extraída de elaboración propia

A continuación se detallan algunas de las actividades de las sesiones:

- ✚ **Sesión 1:** la primera actividad consiste en que todos los niños se sientan en círculo y los maestros, excepto uno, se colocan entre ellos. Este maestro se coloca en el centro y les da la bienvenida a todos, los saluda y les introduce a lo que van a pasar a continuación. Seguidamente les expone que van a empezar a realizar un proyecto sobre las emociones y les pide a los niños si sabe lo que son. En una pizarra, situada al centro, el maestro va a anotar todas las ideas que diga cada niño sobre las emociones. Al final, se va a exponer que durante 10 semanas, van a realizar actividades durante 2 horas a la semana sobre las emociones, de esta forma se anticipa a los niños lo que va a pasar y se los motiva a participar.
- ✚ **Sesión 2:** la primera actividad es la de "Nos saludamos como se hace en otros países". En esta actividad todos los niños, de pie y en círculo, van a tener que seguir las instrucciones del maestro. Este va a ir diciendo formas de saludarse de otros países, por ejemplo que en el polo norte se saludan con la nariz. Los niños van a tener que saludar, siguiendo la orden, a unos 10 compañeros. Una vez finalizada esta actividad, un maestro va a exponer como se van a juntar en grupos, con niños de cada clase.
- ✚ **Sesión 3:** cada grupo va a estar en su aula. Para que el grupo se conozca, se va a hacer una cartulina grande donde cada niño va a colgar su foto y a escribir su nombre con la ayuda de los compañeros. Una vez hecha la primera actividad, se va a realizar el juego de la telaraña. Este juego consiste en que los niños, en círculo, se van pasando una cuerda llamándose por sus nombres. Con la cuerda se van creando lazos que simbolizan la telaraña. Después, se tiene que deshacer, llamándose por su nombre.
- ✚ **Sesión 4:** el maestro y los alumnos, sentados en semicírculo, miran y comentan el cuento "Sentimientos de Quico y Tula". A través de los comentarios del libro y de las ideas que les surge a los niños, se crea un debate acerca de qué creen que son los sentimientos y su utilidad.

✚ **Sesión 5:** la actividad de jugar a ser regalos consiste en que a través de las telas y lazos disponibles en el aula, los niños pueden decorarse, en parejas, como si fuesen un regalo. Una vez los niños están envueltos, hacen como si se abriesen y encontrarán la sorpresa, en la que muestran expresiones de alegría. Durante la actividad, el maestro va a realizar fotos para poder enseñarlas más tarde en la pizarra digital y a través de ellas, crear un debate entre los niños sobre como se han sentido.

✚ **Sesión 6, 8, 10 y 12:** en estas cuatro sesiones, las actividades van a ser las mismas pero en cada una se va a trabajar una emoción diferente: alegría, tristeza, enfado y miedo.

En la primera parte de la actividad va a haber espejos, de distintas midas, repartidos por la clase. En estos espejos va a haber colgadas fotos reales de niños expresando distintas (en cada sesión, la emoción que se trabaje) y los niños podrán imitarlos y observarse en el espejo. Después, se va a hacer la segunda actividad que consiste en la que cada niño va a escoger una careta (disponibles en el anexo 1) para pintarla según como se ha sentido ha sentido al realizar la actividad.

✚ **Sesión 7:** la primera actividad es el juego del niño triste. Este juego empieza con los niños sentados en círculo. El maestro da la orden que tienen que hacer que están tristes, mientras se mueven por la clase. Seguidamente, el maestro tira una pelota y todos tienen que ir a buscarla siguiendo tristes. Pero el niño que la recoge se pone alegre. Después el niño tira la pelota y se va repitiendo el juego, intentando que todos los niños tengan la pelota y pasen de sentir la emoción de tristeza a la de alegría. Una vez terminado el juego, los niños se van a sentar y van a hacer un dibujo de lo que han vivido durante el juego.

✚ **Sesión 9:** las actividades de esta sesión se van a ir cruzando durante el tiempo. La primera actividad consiste en que el maestro empieza un diálogo sobre qué es el enfado. Cada niño va a expresar qué es para él y cuándo lo siente. Cuando un niño exponga las situaciones de enfado que vive, se le va a pedir que las represente, junto con los compañeros, para que lo puedan vivenciar.

✚ **Sesión 13:** esta sesión sirve para recopilar todo el trabajo hecho con las caretas. Cada niño va a tener las caretas de las 4 emociones: alegría, enfado, tristeza y miedo. Estas 4 caretas se van a juntar en un papel y cada niño se va a llevar las caretas en su casa, para poder seguir trabajando las emociones en casa.

Después de mirar las caretas se les va a pedir que piensen cuando sienten cada una de las situaciones. Entre todos, van a decidir dónde se pueden colocar las caretas en la escuela.

- ✚ **Sesión 14:** a cada niño se le va a dar una foto, en blanco y negro, de su cara en tamaño din-A4. Tienen que pintar la foto, con ceras, según se sientan en aquel momento. Una vez realizada la foto, sentados en círculo, empiezan la segunda actividad de conversación grupal: ¿Por qué he pintado esta emoción? Cada niño va a enseñar su foto y va a responder la pregunta, exponiendo las razones a sus compañeros.

- ✚ **Sesión 15:** la primera actividad consiste en jugar al juego simbólico de un día a la nieve. Esta actividad se va a realizar en el patio. Se les va a ofrecer ropa relacionada con la nieve (guantes, anoraks, gorros, etc.) y una única consigna: se encuentran de excursión en la nieve.

Una vez finalizado el juego, se va a entrar en el aula, y los niños van a poder representar la situación vivida, a través de la representación con plastilina.

- ✚ **Sesión 16:** la primera actividad consiste en expresar sentimientos con alimentos. Los niños primero van a limpiar sus mesas, sus manos y se pondrán un delantal. Después se van a sentar se les va a proporcionar distintos materiales alimentarios: harina, aceitunas de colores, pimiento verde, rojo y amarillo, tomates y lechuga. Cada niño con estos materiales, podrá fabricar una cara con sentimientos. Una vez realizada la cara, cada niño la va a plasmar en una hoja de papel.

- ✚ **Sesión 17:** el maestro va a contar el cuento de “Verdaderos amigos” de Manuela Oten. En este cuento se explica como dos amigos se enfadan mucho, para al final lo arreglan todo y están contentos para volver a ser amigos. A través de este cuento los niños van a ver situaciones agradables y desagradables, usuales en sus vidas. Con esta relación de las situaciones del cuento y de sus vidas, podrán realizar la segunda actividad, en parejas, en la que cada pareja va a hacer un rolleplaying, “hacer como si”, de la situación del cuento.

- ✚ **Sesión 19:** esta sesión es la siguiente después de ir al circo “Cric”. Esta sesión la van a realizar todos juntos, en el gimnasio de la escuela. La primera actividad consiste en que todos los niños que quieran, través de una asamblea, pueden comentar qué aprendieron al circo, que emociones vivieron, etc. Una vez hecha la asamblea, empieza la segunda actividad que consiste en hacer un mural entre todos los niños y niñas. Para realizar el mural, se les van a dejar 3 papeles grandes, de unos 3m*2m, en los que podrán dibujar sus experiencias en el circo. Para hacer los dibujos se van a tener que poner de acuerdo y ayudarse mutuamente. Estos dibujos se van a colgar en la escuela para mostrarlos.

- ✚ **Sesión 20:** esta sesión se va a realizar en el gimnasio de la escuela, todos juntos. Para empezar, cada niño a nivel individual va a responder la autoevaluación del proyecto (disponible en el anexo 3). Seguidamente, sentados en círculo, van a debatir entre todos, a través de la hoja con las ideas del primer día sobre las emociones, sobre lo que han descubierto acerca de ellas. Es importante que puedan participar todos los niños y niñas, por esto un maestro se va a colocar en el centro del círculo y va a hacer de moderador.

5.6. EVALUACIÓN

La evaluación es una parte muy importante de la intervención porque permite recoger información para valorar como ha ido todo el proceso de intervención, desde el inicio. Con la evaluación, también se valora cuál es la necesidad real de implementar la propuesta de intervención. Después se valora si se han conseguido o no los objetivos propuestos y si los recursos y el proceso han sido los adecuados. Y finalmente, a través de la evaluación se decide el futuro de la intervención, es decir, si se vuelve a realizar o no.

Para esta propuesta de intervención, se propone realizar una valoración continua que incluya los principales participantes del proyecto. Para ello, se van a realizar 3 tipos de evaluación:

1. **Evaluación inicial:** se van a tener en cuenta los conocimientos previos de los alumnos y las necesidades observadas en el aula. Además se va a tener en cuenta la demanda de los padres. La técnica para la recogida de información será a través de la observación directa y continuada y se va a recoger la información en el diario del maestro.
2. **Evaluación Continua:** en esta evaluación se va a tener en cuenta como avanza la intervención, si se observa que poco a poco se van consiguiendo los objetivos de la propuesta o no.

Las técnicas que se van a utilizar para evaluar son el portafolios del alumno y la observación continua del maestro en cada sesión. El portafolio del alumno es una carpeta en la que el alumno va a colocar cada material realizado con una pequeña anotación de lo que es, hecha por él o con la ayuda del maestro o de un compañero. Y la observación continua se va a realizar con la ficha de observación (disponible en el anexo 4). Cada niño va a disponer de una ficha de observación para cada sesión y el maestro responsable del alumno en cada sesión, va a tener que rellenarlo. Es importante que el maestro disponga de tiempo para hacerlo justo después de la sesión, para tener la memoria más reciente. Los maestros tutores de cada alumno son quienes tiene la responsabilidad de guardar las observaciones y hacer el seguimiento del portafolios.

- 3. Evaluación final:** la evaluación final es el momento para hacer la reflexión final sobre si se han conseguido o no los objetivos propuestos. Además se valora si es necesario continuar con el proyecto, modificarlo o finalizarlo.

Para realizar esta evaluación, se va a utilizar la técnica de la evaluación del maestro, en la que va a valorar la intervención pero también su figura (disponible en el anexo 5). También se va a valorar si los alumnos han conseguido los objetivos a nivel individual, a través de las actividades realizadas en carpetas-portafolios y sus comentarios y las observaciones diarias. Además, se va a dar un pequeño cuestionario a los padres, como participantes en el proyecto, para ver su valoración (disponible en el anexo 6).

Con toda esta información, se van a juntar los maestros implicados en el proyecto y van a debatir y realizar las conclusiones finales del proyecto.

6. CONCLUSIONES

Para finalizar el trabajo se van a realizar las conclusiones del trabajo en relación a los objetivos propuestos para su realización:

- Indagar en los diferentes marcos teóricos que se dedican al trabajo pedagógico de las emociones.

En relación con este objetivo planteado, se puede concluir que sí que se ha conseguido. En el marco teórico se ha realizado un extenso acercamiento a distintas teorías que se acercan en el mundo de las emociones. Se ha abarcado el mundo de la educación emocional, en el que se trabajan las emociones a nivel pedagógico, es decir, en el aula.

- Justificar el trabajo continuo y transversal de las emociones en el aula, así como su integración en el currículum escolar.

Este otro objetivo también se ha conseguido, a través de la justificación del trabajo de las emociones en el aula con la LOE y con distintos autores que afirman la importancia de incluir las emociones en el currículum escolar del segundo ciclo de educación infantil. Esta justificación se puede observar en el primer apartado del marco teórico.

- Analizar la importancia del juego en el desarrollo emocional de los niños.

Este tercer objetivo, se puede concluir que se ha conseguido mediante el acercamiento teórico a la función del juego en el desarrollo y viendo su relación con el desarrollo emocional. Se ha conseguido a nivel teórico, en el marco teórico y a través de la propuesta de intervención, en la que a través del juego se desarrollan las actividades para trabajar la educación emocional en los niños.

- Fomentar la observación y evaluación continua por parte de los maestros, como método de intervención para fomentar la mejora continua en la educación emocional.

Este objetivo también se ha conseguido mediante la evaluación en la propuesta de intervención del trabajo. En la evaluación se ha marcado una evaluación continua como sistema de trabajo para conseguir los resultados esperados en la educación emocional de los niños y niñas.

- Diseñar una propuesta de intervención para trabajar la educación emocional a través del juego, en el alumnado de segundo ciclo de educación infantil.

Finalmente, el objetivo general del trabajo sí que se ha conseguido. A través de la elaboración de un marco teórico que a servido de base para el desarrollo de la propuesta de intervención.

En la propuesta se trabaja la educación emocional, concretada en 4 emociones primarias, como son la alegría, la tristeza, el enfado y el miedo, a través de diferentes actividades relacionadas con el juego. Esta propuesta se ha dirigido a niños y niñas del segundo ciclo de educación emocional, teniendo en cuenta sus habilidades y conocimientos.

7. PROSPECTIVA Y LIMITACIONES

La propuesta de intervención y el proyecto que he realizado, en el ámbito educativo tiene las siguientes posibles prospectivas y limitaciones:

- Es una propuesta para desarrollar en las aulas del segundo ciclo de educación infantil y fomentar el trabajo emocional, hecho que como se ha comentado en la justificación y en la introducción, en las escuelas muchas veces no se da la suficiente importancia que merecen a las emociones y se trabajan pero de una forma muy global, sin tenerlas presentes como un objetivo concreto. Esta propuesta de intervención puede ser una forma de trabajar las emociones en el contexto escolar.
- Esta propuesta ha utilizado un marco teórico concreto, en el que se han seleccionado unos autores concretos, pero si el maestro lo que cree necesario existen muchos más autores que hablan de la educación emocional.
- En la propuesta de intervención se ha planteado el trabajo de solo 4 emociones de las primarias porque se han considerado básicas para la vida del niño. Pero se pueden trabajar muchas más emociones, teniendo en cuenta el nivel emocional de los alumnos y sus expectativas.
- El juego es el medio por el que se trabajan las emociones, porque se ha considerado que es el medio más común utilizado en los niños y se puede realizar mediante la metodología. Pero la educación emocional se puede trabajar a través de otras formas. Hay distintos autores que hablan de otras formas de trabajar la educación emocional, por ejemplo, a través de fichas.
- Los juegos que se han planteado en la propuesta, son juegos de todo tipo, en los que se utiliza la dramatización y el juego, porque se consideran estos como partes del juego. Pero también se podría realizar la intervención limitando el tipo de juego.
- La intervención se ha limitado a los niños y niñas del segundo ciclo de educación infantil por tener habilidades emocionales parecidas. Pero esta intervención no se puede realizar en el primer ciclo, debido que los conocimientos y habilidades que tienen los niños son muy distintas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acoutourier, B. (1993). Los niveles de la expresividad psicomotriz. *Revista de Educación Especial*, 155 (15), 39-48.
- Bach, E. y Darder, P. (2008). *Sedueix-te per seduir: Viure i educar les emocions* (5ª ed.). Barcelona: Edicions 62.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.
- Bisquerra, R. (2012). Capítulo 2: De la inteligencia emocional a la educación emocional. En R. Bisquerra (coord.) (1ª ed.), *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia* (pp. 24-35). Recuperado el 26 de marzo de http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf
- Bisquerra, R. (2012). Capítulo 8: Orígenes y desarrollo de la educación emocional en España. En R. Bisquerra (coord.) (1ª Ed.), *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia* (pp. 24-35). Recuperado el 26 de marzo de http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf
- Bisquerra, R. y Pérez-Escoda, N. (2012). Educación emocional: Estrategias para su puesta en práctica. *Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*, número 16. Disponible en: http://www.adide.org/revista/index.php?option=com_content&task=view&id=448&Itemid=465
- Circ Cric (2013). *Circ Cric. Este circo es diferente*. Recuperado el 28 de mayo de 2014 de <http://www.circeric.com/es>
- Compan, I. (2006-2007). *Kinsesiologia educativa –Brain gym®-* (Licencia de estudios retribuida) (pp. 54-56). Departament d'Educació i Universitats de la Generalitat de Catalunya, Cataluña. Recuperado de http://www.xtec.cat/~icompan/index_archivos/memoria.pdf
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (4º ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- Geis, P. y Folch, S. (2010). *¡Sentimientos! (Coco y Tula)*. Barcelona: Combel.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional* (28ª ed.). Barcelona: Editorial Kairós.
- Ibarrola, B. (2004). *Cuentos para sentir. Educar las emociones* (3º ed.). Madrid: Ediciones SM.
- Jansen, E. (2010). Capítulo 9: Movimiento y aprendizaje. *Cerebro y aprendizaje*. Madrid: Narcea
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del estado, 295, de 10 de diciembre de 2013.
- Llorca, M. y Sánchez, J. (2003) *Psicomotricidad y necesidades educativas especiales*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- López, É. (2005). La educación Emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 153-168. Recuperado de http://aufop.com/aufop/uploaded_files/revistas/120914511210.pdf#page=153

- Mora, F. (2008). *El reloj de la sabiduría. Tiempos y Espacios en el cerebro humano*. Madrid: Alianza Editorial.
- Mora, F. (2012). Capítulo 1: ¿Qué son las emociones? En R. Bisquerra (coord.) (1ª ed.), *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia* (pp. 21-23). Recuperado el 26 de marzo de http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf
- Mora, F. y Sanguinetti, A. M. (2004). *Diccionario de Neurociencia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Olten, M. (2007). *Verdaderos amigos*. Salamanca: Lóguez.
- Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. Boletín Oficial del Estado, 5, de 5 de enero de 2008.
- Pecci, M^a C., Herrero, T., López, M. y Mojos, A. Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. *El juego infantil y su metodología*. España: Mc Graw Hill.
- Pecci, M^a C., Herrero, T., López, M. y Mojos, A. (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. Pecci, M^a et al. (1ª Ed.), *EL juego infantil y su metodología. Grado superior* (pp. 29-50). España: Mc Graw Hill
- Piaget, J., Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño* (12ª ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- Punset, E. (2012). Prólogo. En R. Bisquerra (coord.) (1ª ed.), *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia* (pp. 5-7). Recuperado el 26 de marzo de http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf
- Real Academia española (2001). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 16 de mayo de 2014 de <http://www.rae.es/>
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Boletín Oficial del Estado, 4, de 4 de enero de 2007.
- Redondo, M^a A. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Innovación y experiencias educativas*, 13 (artículo 154). Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/M_ANGELES_REDONDO_2.pdf
- Salmurri, F. (2004). *Llibertat emocional*. Barcelona: La Magrana.
- Tierno, B. (2004). *La psicología del niño y su desarrollo*. Madrid: San Pablo.
- Tortora, G y Derrickson, B. (2006). Capítulo 14: El encéfalo y los nervios craneales. *Principios de anatomía y Fisiología* (pp. 477-527). Madrid: Editorial Panamericana.

8.2. BIBLIOGRAFÍA

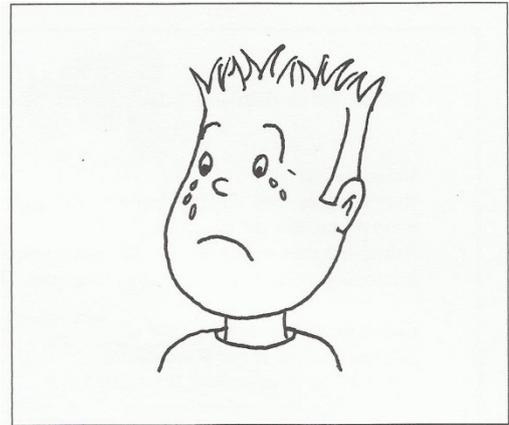
- Abellán, M^a T. y Martí, M. (2012). *Món d'emocions 3*. Barcelona: Barcanova.
- Díez, M^a C. (2009). *El piso de debajo de la escuela*. Barcelona: Graó.
- Ros, J. y Aluns, S. (2001). *Jocs d'expressió corporal*. Barcelona: Parramón.
- Segal, M. (2005). *Juega con tu hijo. De 3 a 5 años*. Barcelona: Ediciones Ceac.

ANEXOS

8.1. EXPRESIONES FACIALES



Expresión de alegría



Expresión de tristeza



Expresión de enfado



Expresión de miedo

Figura 5. Imágenes de las expresiones faciales (Monfort, M. y Montfort, I., 2008, p. 21)

8.2. CUENTO: LA HORMIGA VIAJERA

Cuento extraído del libro de Begoña Ibarrola: Educar las emociones (2003, pp. 111-114)

A través de la lectura de este cuento se pretende introducir el alumno en una situación de miedo. No será el mismo quien vivirá la situación, pero durante la lectura, se puede introducir en la situación del animal y generar empatía. A través de esta empatía el niño podrá vivir la emoción del miedo y la sensación de poder conseguir superar el miedo. Después de la lectura del cuento el niño va a realizar un dibujo para poder expresar las sensaciones vividas.

La hormiga viajera

La hormiguita estaba asustada, se había perdido del resto de sus compañeras y se sentía muy sola.

— ¡Qué mala suerte tengo! Me han abandonado —decía llorando, sin dejar de buscar por un lado y por otro.

Pasó por allí una lagartija y le preguntó:

— ¿Por qué lloras? —

Estoy perdida, el resto de mi grupo se ha ido y no las encuentro, tengo mucho miedo porque no sé volver a casa yo sola.

—No te preocupes, las encontraremos, ¡ven conmigo!

La hormiguita, como era tan pequeña, se subió encima de la lagartija.

—Vamos a dar una vuelta por el campo a ver si alguien las ha visto pasar. Llegaron a un arroyo y una rana les preguntó:

— ¿Dónde va una hormiga encima de una lagartija? La lagartija le contó que la hormiguita estaba muy asustada porque no encontraba a sus compañeras y ella quería ayudarla.

—Yo también quiero ayudar, subid las dos encima de mí, vamos a ir por la orilla del río a ver si alguien las ha visto pasar, pero no llores más, ya verás cómo entre la lagartija y yo las encontramos.

La hormiguita, subida encima de la lagartija, estaba entusiasmada del paisaje que veía, pero ahora que la lagartija se había subido encima de la rana, no os podéis imaginar cómo se sentía.

— ¡Qué de cosas veo desde aquí! ¡Qué grande es todo! —decía abriendo los ojos de par en par, asombrada.

Ya no lloraba y su miedo estaba desapareciendo al darse cuenta de que los animales con los que se encontraba querían ayudarla. Eso la hacía sentirse mejor.

— ¿Adónde va una hormiga subida encima de una lagartija y subidas las dos encima de una rana? —preguntó la tortuga. Y le contaron la historia.

—Yo también quiero ayudar, subid las tres encima de mi caparazón, que yo sé dónde pueden estar las hormigas.

—Pero tú eres muy lenta —le dijo la lagartija.

—Pero soy muy vieja y por lo tanto muy sabia, yo sé las costumbres de cada uno de los animales que se encuentran por los alrededores, por eso creo que puedo ayudarla a encontrar su hormiguero.

La hormiguita estaba fascinada, no podía ni hablar de la emoción. Nunca había visto tantas cosas como las que veía desde encima de la lagartija, la rana y el caparazón de la tortuga: el río, los campos llenos de flores, las montañas, las casas a lo lejos...

No podía imaginar que el mundo fuera tan grande. «Si mis compañeras vieran esto», pensó sintiendo un poco de pena, pero ya nada de miedo porque todos los animales con los que se encontraba querían ayudarla a buscar a sus compañeras.

Pensó también en lo divertido que era ir encima de una lagartija que iba encima de una rana que iba encima de una tortuga. «Si me vieran aquí subida...»

Al pasar por el camino encontraron una hilera de hormigas y la tortuga les preguntó:

— ¿Acaso estáis buscando a una de vuestras compañeras?

—Sí, sí —contestaron llorosas—, se nos ha perdido hace un rato y no queremos volver a casa sin ella, la pobre estará muy asustada y... ¿Por qué llevas encima de tu caparazón a una rana? ¿Y por qué esta rana lleva encima una lagartija? ¿Y por qué esta lagartija lleva encima a una... ¡compañera!?

No se podían creer lo que estaban viendo.

— ¡Compañeras, os encontré! Gracias a estas amigas os he encontrado y además he conocido lo grande que es el mundo. Al principio sentía miedo, estaba muy asustada, creía que estaba sola, pero después la lagartija me ayudó, y la rana y la tortuga, que, como es muy sabia y tiene muy buena memoria, sabía dónde podíais estar.

Primero se bajó de la tortuga la rana, luego la lagartija se bajó de la rana y, por último, la hormiguita se bajó de la lagartija. Las hormigas le explicaron lo importante que era no separarse del grupo para no perderse y dieron las gracias a los animales que la habían ayudado.

Desde ese día la hormiguita camina cerca de sus compañeras, procura no despistarse para no perderse, pero, de vez en cuando, mira a su alrededor por si ve a alguna de sus amigas y la llevan a dar un paseo.

8.3. EXCURSIÓN AL CIRCO

En una sesión de la intervención, se va a realizar la excursión al “Circ-cric” (Circo-Cric). Es un circo que se encuentra de forma fija en el municipio de Sant Esteve de Palautordera, en la provincia de Barcelona. Su dirección va a cargo de la Compañía Tortell Poltrona.

Esta actividad quiere ser un espacio para el compartir una actividad todos los alumnos juntos. Al ser una actividad de todo el día, se comparten muchos momentos especiales, que no es posible compartir en el día a día en la escuela ni en ningún otro lugar. También se propone trabajar los siguientes objetivos:

- Aprender a ser autónomo y responsable de uno mismo y de las pertinencias.
- Trabajar los valores de la cooperación, solidaridad, esfuerzo y el respeto hacia los otros y los materiales.
- Vivenciar las emociones trabajadas en el aula, saberles poner nombre y gestionarlas adecuadamente.

Desde el circo hacen una propuesta para las escuelas de educación infantil llamada “Un día al circo con Tortell Poltrona”. Durante la jornada se combina la natura y el circo, ofreciendo al alumno la posibilidad de conocer el circo desde dentro. Se plantea la actividad como “En el circo todo es posible: descubrir, jugar, soñar, reír, compartir, aprender, DISFRUTANDO”.

La jornada va a seguir la siguiente programación:

-9h: se va a salir de la escuela en autobús, dirección a Sant Esteve de Palautordera. Una vez allí, los niños van a poder jugar en el entorno, hasta que empiecen las actividades programadas:

-10:30h: Organización de los grupos y desayuno al lado del río. Seguidamente, montaje de pequeños campamentos e iglúes.

- 11:00h: “El circo de despierta”. Se va a realizar un ensayo general de la actuación en el circo.

-13:00h: Comida en el bosque y tiempo libre para jugar. Cada niño tiene que llevar su comida de casa.

-14:15: Espectáculo final en la carpa grande

-15:00: Despedida. Después, regreso en autobús hasta la escuela, donde se llega aproximadamente a las 5 de la tarde.

Con esta programación del día, los niños tienen la oportunidad de conocer el circo por dentro, vivenciarlo y experimentar el circo desde otra visión. Además, como se puede ver, el programa no

es muy denso y queden espacios en los que los niños pueden jugar libremente, en un entorno diferente, el bosque.

Para más información, se puede consultar la página Web del circo, disponible en las referencias bibliográficas.

8.4. REGISTRO DE OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN DIARIA

Nombre del alumno:

Sesión:

Nombre del maestro/a:

1) ¿Ha realizado todas las actividades propuestas?	
2) ¿Ha mostrado interés en las actividades?	
3) ¿Ha expresado sus emociones físicamente?	
4) ¿Ha sido capaz de poner nombre a sus emociones?	
5) ¿Ha sabido responder adecuadamente a las situaciones emocionales que han surgido?	
6) ¿Ha respetado las emociones y conductas de sus compañeros?	
7) ¿Se ha relacionado cooperativamente con sus compañeros?	

8.5. EVALUACIÓN DEL MAESTRO

VALORACIÓN PERSONAL

Nombre del maestro/a:

Valoración del proyecto

1) ¿Se han observado resultados del proyecto en los niños?	
2) ¿Las familias se han implicado con el proyecto?	
3) ¿Es necesario seguir con el proyecto?	
4) ¿Ha sido útil este proyecto?	
5) Aspectos a mejorar	

Valoración personal

1) ¿He tenido una función adecuada, siendo guía del proyecto?	
2) ¿Me he informado adecuadamente para realizar el proyecto?	
3) ¿El proyecto ha cumplido mis expectativas?	
4) ¿Pienso que es un proyecto para seguir aplicando?	

8.6. EVALUACIÓN DE LOS PADRES

Apreciados padres y madres,

Una vez finalizada la intervención “Educación emocional a través del juego” que hemos realizado durante este trimestre los alumnos de infantil, des de P3 a P5, os enviamos una evaluación que nos gustaría que rellenarais. Es una evaluación para saber el impacto de la intervención en los niños, fuera del aula y vuestra opinión al respecto.

Es una evaluación anónima que consta de 5 preguntas, que pueden ser abiertas o cerradas, con un sí o un no, dependiendo de lo que nos queráis comentar.

Como sabéis, vuestra opinión y colaboración es muy importante, como agentes implicados, para seguir adelante con el proyecto escolar Muchas gracias por vuestra colaboración.

El equipo de maestros

1) ¿Han notado que su hijo/a expresa más las emociones?	
2) ¿El niño/a verbaliza su estado cuando está: alegre, triste, enfadado o tiene miedo?	
3) ¿Ha mejorado su reacción ante situaciones emocionales?	
4) ¿Utilizan en casa las imágenes de las expresiones faciales?	
5) ¿Piensan que es bueno seguir trabajando las emociones en la escuela?	