



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Educación en Valores en la Educación Infantil

El juego de reglas como recurso didáctico

Trabajo fin de grado presentado por: Patricia Floría Ruesca

Titulación: Grado de Maestro en Educación Infantil

Línea de investigación: Propuesta de Intervención

Director: Dr. Fabio Daniel Etcheverría Arroyo

Zaragoza
19/06/2015
Firmado por: Patricia Floría Ruesca

CATEGORÍA TESAURUO: 1.7 Recursos Educativos

RESUMEN

El juego en la etapa de Educación Infantil es un elemento muy valioso y sagrado para los niños porque fomenta aprendizajes que contribuyen a su desarrollo integral a nivel cognitivo, social, motor y afectivo. Gracias al juego de reglas, del que se fundamenta el presente trabajo, los niños comprenden y practican el concepto de regla a la vez que se socializan con los demás e interiorizan una serie de valores que les ayudan a construir su personalidad y a desenvolverse en su entorno.

Por ello, el presente trabajo trata de analizar los valores que se transmiten a través los juegos de reglas más practicados por los niños y de dar solución a las situaciones de conflicto más comunes observadas en el desarrollo de los mismos mediante una propuesta didáctica de las posibles variables que se podrían realizar en estos juegos con el fin de mejorar comportamientos desfavorables en los infantes.

Palabras clave: Juego, Normas y reglas, Educación en Valores, Recurso didáctico, Educación Infantil.

ÍNDICE

A. INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL TEMA.....	1
A.1. PUNTO DE PARTIDA.....	1
A.2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	2
A.3. OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO	4
A.4. ENCUADRE METODOLÓGICO	4
B. DESARROLLO.....	5
B.1. MARCO TEÓRICO	5
B.1.1. Educación en Valores en la primera infancia.....	5
B.1.1.a. Concepto de Educación en Valores	5
B.1.1.b. Educación en Valores como tema transversal en Educación Infantil.....	7
B.1.1.c. Implicación de la Educación Moral en el desarrollo del niño según Piaget	9
B.1.2. El juego.....	12
B.1.2.a. Clasificación del juego desde el constructivismo.....	12
B.1.2.b. El juego de reglas en el desarrollo socioemocional del niño.....	14
B.1.2.c. Aportaciones del juego al desarrollo integral del niño.....	16
B.1.3. Rol del educador ante la propuesta de Educación en Valores a través del juego	17
B.1.3.a. Binomio maestro-juego. Papel del maestro en el juego.....	18
B.1.3.b. Funciones del educador en el juego de reglas	19
B.1.3.c. La familia como entorno del aprendizaje en valores	20
B.2. METODOLOGÍA Y MATERIALES.....	20
B.3. ANÁLISIS Y RESULTADOS.....	21
B.3.1. Contextualización de la encuesta	21
B.3.1.a. Centro educativo donde se ha realizado la encuesta	21
B.3.1.b. Población que ha participado en la investigación	22
B.3.2. Resultado de las encuestas.....	23
B.3.2.a. Encuesta dirigida a las familias de los alumnos de 4 años	23
B.3.2.b. Encuesta dirigida a las maestras de infantil	27
B.3.3. Conclusiones extraídas de ambas encuestas	31

B.4. PROPUESTA EDUCATIVA	31
B.4.1. Variables y valores de los juegos de reglas populares.....	32
B.4.2. Pautas de intervención para el educador	36
C. CONCLUSIONES.....	37
D. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	38
E. BIBLIOGRAFÍA.....	39
E. 1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
E. 2. BIBLIOGRAFÍA GENERAL	40
F. ANEXOS.....	42
ANEXO I.....	42
ANEXO II	44

A. INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL TEMA

El presente trabajo aborda un estudio de los principales juegos de reglas, en los niños de 3 a 6 años de edad, como contexto de aprendizaje en valores desde el ámbito escolar como familiar. Se identifican y caracterizan dichos juegos con el propósito de descubrir y analizar los valores que transmiten al desarrollo afectivo social del niño.

A.1. PUNTO DE PARTIDA

Durante el periodo de prácticas escolares, como proceso de formación del Grado en Educación Infantil (UNIR), hemos centrado la atención en cómo se desarrolla el juego de reglas en los espacios de recreación escolar. Así, un día durante el transcurso del Juego de la Oca, se observó una situación conflictiva entre los compañeros:

Lucía, Julia, Enrique y Pablo están jugando al juego de la oca en el aula. Supuestamente, cada uno conoce las reglas ya que es un aprendizaje traído de casa, dado que lo juega con su familia. El juego comienza adecuadamente, los cuatro niños tiran el dado y el que mayor puntuación obtiene empieza a mover ficha. Aparentemente, el juego no conlleva a ningún problema hasta que le toca jugar a Julia. Tira el dado y cae en la segunda casilla del puente, acción que conlleva a retroceder casillas hasta el puente anterior. La niña pone cara de indignación y enfado al ver que tiene que dar marcha atrás y que sus compañeros tienen ventaja. Tras tirar el dado varias veces, le vuelve a tocar el turno a Julia quien cae al pozo y, según las reglas, debe permanecer sin jugar dos turnos. De repente, comienza a gritar, enfadada y frustrada por caer en esa casilla afirmando que en su casa las reglas mandan únicamente permanecer un turno sin jugar, no dos como dicen los compañeros. Pablo, que va ganando, le advierte de que tiene que esperar, ya que así exigen las normas. Esto genera una disputa entre los niños. Entonces, la profesora se acerca para intentar controlar el desborde emocional de Julia; se le explican las reglas del juego y se le advierte que debe respetar las normas, que es un juego y el perder o ganar es parte del mismo juego. La niña no admite la derrota, comienza a llorar y abandona el lugar del juego.

En esta situación, lo evidente es que las reglas no parecen tener el mismo sentido de interpretación para sus integrantes: lo que es claro para Lucía, Enrique y Pablo, no lo es para Julia, quien no acepta retroceder o quedarse en el pozo porque implica diferenciarse de los demás. En

consecuencia, se produce la reacción emocional y el conflicto en el grupo de juego. Por otro lado, la profesora intenta justificar la situación, explicando que los niños están acostumbrados a ganar en sus casas. Las familias cuando juegan con ellos les dejan ganar para evitar reacciones afectivas, conflictos interpersonales o conductas indeseadas por parte de los niños; de manera que al permitirles ganar hace que se sientan felices y orgullosos. Por ello, en el momento que juegan fuera de sus casas y pierden, no asumen la derrota, no cumplen las reglas si no son favorables para ellos y se indignan cuando ven ganar a los demás.

En este marco nos planteamos: el juego de reglas es un aprendizaje social (sea el entorno donde se genere); pero ¿se transmite con los mismos valores de trasfondo?, ¿qué supone como proceso de aprendizaje para el niño, más allá de saber cuál es la estrategia formal del juego?, ¿quiénes se hacen cargo de dicha apropiación?, ¿los educadores ponemos conciencia a los significados del aprendizaje a través del juego? A estos interrogantes intentamos dar respuestas con el presente Trabajo Fin de Grado.

A.2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La idea de este trabajo surge de la observación de conflictos a la hora de poner en marcha el juego de reglas en el aula. Tras apreciar que a la hora de jugar, los niños y niñas de 4 años adquirían actitudes desfavorables y reacciones afectivas negativas ante la derrota y el cumplimiento de las reglas del juego, han surgido varias cuestiones que se deberían tener en cuenta acerca de la Educación en Valores.

En primer lugar, ¿por qué surgen problemas y discusiones entre los niños a la hora de jugar a los juegos de reglas? Quizás esto se deba, por un lado, al sentimiento egocéntrico característico de la edad, se consideran el centro de toda situación social y todo está orientado para su propio beneficio, por lo que no existen los demás y, por tanto, entienden que no debe compartir nada con ellos puesto que todo está dispuesto para él. En el momento en que descubren que otros tienen más suerte en el juego, juegan mejor o consiguen ganar, se crea un sentimiento de frustración, de enfado y egoísmo que causa una situación desgradable e incluso, a veces, conflictiva. No admiten que otros compañeros han ganado y, en vez de alegrarse por ellos y pensar que el objetivo del juego es pasar un rato divertido, sienten que no es justo porque ellos son los que merecían la victoria. Por otro lado, tal vez esta situación tenga lugar por no pactar o revisar las reglas del juego antes de comenzarlo. Los niños juegan en sus casas de diversas maneras, con diferentes normas y variables que al jugar conjuntamente, surge un debate en el momento que un participante no juega como ellos están acostumbrados a hacerlo. Es entonces cuando cada uno defiende su manera de jugar y sus reglas. Por último, se observa que los niños están acostumbrados a ganar en sus hogares de modo que cuando llegan a la escuela y no consiguen la victoria se enfadan, no saben perder. No son

realmente conscientes de que en el juego lo importante no es ganar siempre sino participar y pasar un rato placentero con los amigos. Por este motivo, son tan competitivos entre ellos, al igual que ocurre al realizar las tareas de clase o al ponerse en fila para bajar al patio o ir a casa, que hacen las cosas corriendo para ser siempre los primeros.

En segundo lugar, como educadores, ¿utilizamos el juego de manera correcta o lo liberamos sin proponernos unos objetivos? Todos sabemos que el juego es un recurso fundamental en el cual el niño se desarrolla cognitiva, motriz y socialmente ya que va adquiriendo diferentes habilidades y destrezas. Además, hay una gran variedad de juegos educativos en los que los niños practican áreas como lengua, matemáticas o conocimiento del entorno y le permiten al pequeño ampliar su conocimiento de manera lúdica y divertida. Pero, en la mayoría de las ocasiones, no nos paramos a pensar en la riqueza e importancia del juego. El juego, y especialmente el juego de reglas, deberían ser utilizados como recurso educativo por el cual se puedan transmitir e inculcar una serie de valores necesarios para que los niños formalicen su personalidad y sepan actuar de manera adecuada en su vida cotidiana. Quizás no transmitimos eficazmente esos valores porque no ponemos conciencia de lo que se aprende mientras se juega. El hecho de que los niños sean competitivos, no sepan ganar o perder, no respeten las normas que se proponen y se generen disputas en el juego se deba a que no se está utilizando el juego como medio educativo de valores. Tal vez, deberíamos proponernos una serie de objetivos a la hora de jugar con ellos con el propósito de transmitir valores que los ayuden a mejorar y cambiar esas actitudes negativas que desestabilizan al grupo. De esta manera, se conseguiría una mayor calidad educativa y los niños se desarrollarían con mayor armonía ya que el juego además de ser divertido, se convertiría de igual manera en una fuente de valores, sobre todo sociales, que permitiría crear un clima de clase más agradable.

Por último, matizamos con un problema debido a la incorporación de las nuevas tecnologías en la cotidianidad de los niños. Hoy en día, nuestra sociedad está cargada de nuevos dispositivos que hacen la información más accesible y facilita la vida de las personas, pero en ocasiones, el uso de las *tablets*, móviles y ordenadores es abusivo en edades tempranas. En la mayoría de las casas, existe uno o más de estos dispositivos con los que los niños juegan diariamente. Es verdad que hay múltiples aplicaciones educativas y juegos interactivos y entretenidos para ellos con los que pueden aprender cosas nuevas y divertirse. Sin embargo, hay muy pocos juegos de reglas y en muy pocas ocasiones se puede jugar en equipo. En estos casos, por un lado, la propia máquina es la que dictamina las reglas y no hay opción de que el niño interactúe y las cumpla por sí mismo y, por otro lado, no hay demasiada posibilidad de que el niño juegue con otros compañeros. De esta manera, no cabe la posibilidad de socialización e interacción entre iguales, al igual que tampoco existe un pacto de reglas. El niño juega tal y como juega la máquina. Por ello, otro de los propósitos de este trabajo es fomentar el uso de los juegos de reglas tradicionales, la creación de situaciones lúdicas apropiadas para el desarrollo del niño y del ambiente familiar.

A.3. OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO

A continuación, se expone el objetivo general y los objetivos específicos que se han pretendido con el presente trabajo:

Objetivo general

- Utilizar el juego de reglas como recurso educativo para abordar la Educación en Valores en la etapa de Educación Infantil.

Objetivos específicos:

- Conocer, determinar y clasificar los juegos de reglas utilizados por los niños tanto en el colegio como en casa.
- Analizar y reflexionar sobre los diferentes valores que se pueden fomentar a través del juego de reglas.
- Proponer y describir diferentes variables en los juegos tradicionales de reglas para favorecer la transmisión de valores.
- Establecer unas pautas y recomendaciones para favorecer un agradable clima de juego y transmitir valores.

A.4. ENCUADRE METODOLÓGICO

Para realizar este trabajo, en primer lugar, se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica analizando y recogiendo toda la información necesaria para fundamentar el presente trabajo. A partir de esta información, se ha estructurado el marco teórico en los tres principales bloques temáticos: la Educación en Valores, el juego y el rol del educador.

Tras esta indagación teórica, se ha necesitado la colaboración de las familias del alumnado y de las maestras del centro de prácticas para poder recoger información y datos de los juegos de reglas más practicados por los niños. Para ello, se ha utilizado una metodología cualitativa que trata de realizar dos encuestas diferentes dirigidas a los principales educadores de los niños. Por un lado, se ha diseñado una encuesta dirigida a las familias de los alumnos y, por otro lado, se ha confeccionado otra encuesta diferente para las maestras del centro educativo. Ambas encuestas parten de la observación directa de los educadores a los niños de modo que las respuestas son libres, amplias y permiten recabar información variada que nos ayuden a comprender la realidad. Con estos instrumentos se quiere descubrir a qué juegan los niños para poder clasificar y analizar tanto los juegos como los valores que se pueden transmitir y, así, proponer nuevas variables que ayuden a conseguirlo.

Finalmente, con los datos recogidos y los juegos caracterizados, se podrán extraer conclusiones y dar pautas o recomendaciones a los educadores para favorecer las situaciones lúdicas en las cuales se puedan poner en práctica los valores seleccionados.

B. DESARROLLO

B.1. MARCO TEÓRICO

Para fundamentar el abordaje del tema, se ha contextualizado a través de tres bloques temáticos:

- En el primer bloque, se definen los conceptos de Educación en Valores y temas transversales de Educación Infantil así como la importancia que tienen en la legislación. Y, además, se explica la implicación que tiene la Educación Moral en el desarrollo del niño.
- En el segundo bloque, se aborda el tema del juego explicando cada uno de los tipos de juego que hay según los estadios evolutivos de Piaget (1896-1980), poniendo mayor énfasis en los juegos reglados y en los beneficios que estos aportan en el desarrollo integral del niño.
- Por último, en el tercer bloque, se explica el papel del educador ante la propuesta de educación en valores a través del juego de reglas. Por un lado, se explicará el rol del maestro en el aula y, por otro lado, las funciones de los agentes educadores en términos generales, maestro y familia.

B.1.1. Educación en Valores en la primera infancia

En este primer bloque teórico se definen, en primer lugar, los conceptos de valores y de Educación en Valores. En segundo lugar, se aborda el tema de los temas transversales y cómo la legislación vigente los trabaja en la etapa de Educación Infantil. Y, por último, se explica la implicación de la Educación Moral en el desarrollo integral del niño fundamentado en el pedagogo suizo Piaget (1896-1980).

B.1.1.a. Concepto de Educación en Valores

Antes de comenzar a hablar sobre la Educación en Valores, resulta imprescindible definir el concepto de valores, ¿qué son los valores? Para ello, se exponen diferentes conceptualizaciones contemporáneas de autores españoles, que han estudiado el concepto de valor:

- Defis Peix y Casals Grané (1999) afirman que “los valores son factores implícitos en las personas, ya que son subyacentes y nos condicionen durante la vida. No solamente

marcan nuestras inquietudes y conductas, sino también la interacción con nuestros semejantes y el entorno". (Defis Peix y Casals Grané, 1999:1)

- Valseca Martín (2009) apunta que "los valores sirven para encaminar las conductas de las personas, son los principios por los cuales hacemos o dejamos de hacer una cosa en un preciso momento". (Valseca Martín, 2009:1)
- Domínguez Martín (2010) define los valores como "todas aquellas ideas o creencias propias de cada sociedad o cultura que influyen en los comportamientos de los individuos que forman la sociedad y que siguen unas normas culturales y sociales". (Domínguez Martín, 2010:93)

Tal como se puede interpretar de las conceptualizaciones, los valores son fundamentales en el desarrollo del ser humano ya que la persona adquiere una serie de valores que guían su comportamiento y construyen la propia personalidad; es decir, los valores permiten definir la forma de ser y de actuar de las personas. Por ello, comienzan a inculcarse desde las primeras edades mediante la experiencia y, consecuentemente, pasan a formar parte del proceso educativo.

El primer contexto donde se desarrollan los valores es en el entorno familiar. Los padres son los primeros agentes comprometidos a educar en valores a los niños formando un ejemplo a seguir de sus conductas y actitudes. Esta Educación Moral continúa en la escuela, un contexto educativo donde el profesor asume el rol de transmisor de valores como contenido, pero también como conducta ejemplar o de referencia. De allí, el desafío en la coherencia implicada ante la transmisión de lo que se dice y se pone en acto; siendo el objetivo de ambos agentes educativos guiar la interiorización y práctica de una serie de valores morales, identificando aquellos que son constructivos en el desarrollo de la persona, de los que no lo son.

Una vez definido el concepto de valores, se podría configurar y desarrollar el tema de Educación en Valores: ¿a qué se refiere ese término?, ¿qué beneficios aporta a la educación?

Por un lado, la autora Domínguez Martín (2010) expresa que "la Educación en Valores compone la personalidad de las personas, regulan la conducta y las actuaciones de las personas, que se corresponderá con lo social. Además, trabajar la educación en valores hace que los alumnos se acerquen a la vida, se formalicen como personas y se integren a la vez que contextualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos valores deben estar presentes a lo largo de toda la vida, desde que nacemos, asumiendo los cambios sociales que se producen a lo largo de la vida". (Domínguez Martín, 2010:93)

Por otro lado, Valseca Martín (2009) define la Educación en Valores como "un proceso de desarrollo y construcción personal. Educar en valores significa encontrar espacios para que el alumnado sea capaz de elaborar de forma racional y autónoma los principios de valor, principios que le van a permitir enfrentarse de forma crítica a la realidad". (Valseca Martín, 2009:2)

Para finalizar y caracterizar ampliamente el concepto de Educación en Valores, resulta necesario plasmar cuáles son los beneficios en los niños y niñas según la psicóloga y pedagoga Rodríguez Ruiz (2013):

- Favorece su crecimiento y desarrollo personal.
- Contribuyen al desarrollo moral, siendo muy importantes para la creación de un sistema moral adecuado.
- Conlleva a la felicidad personal.
- Con los valores adecuados se logra la consecución de las metas y objetivos personales y con ello el éxito.
- Aprenden a valorar lo importante.
- Favorecemos una autoestima sana.

Como bien defiende esta pedagoga en su artículo *Pautas para una Educación en Valores*, los valores son imprescindibles en el desarrollo del niño y es muy importante que se inculquen desde que tienen uso de la razón ya que poco a poco forman su personalidad y aceptan unos valores y rechazan otros dependiendo de sus vivencias. Por ello, resulta fundamental dar a conocer esos valores desde pequeños siendo los adultos sus ejemplos a seguir. Los niños imitan todos los comportamientos que observan de sus mayores. Es por esa razón, por la que debemos actuar de manera responsable ante los pequeños para que interioricen los valores que queremos transmitir. Hay que brindarles aquellos valores que consideremos favorables para su vida, que les ayuden a construir su personalidad y a actuar en el entorno de manera correcta. Si hubiera una pérdida de valores o se transmitieran de manera desfavorable, podría causarles consecuencias negativas que afectarían a sus vidas.

B.1.1.b. Educación en Valores como tema transversal en Educación Infantil

En este apartado explica cómo la Educación Moral, entendida en otro término como Educación de Valores, tiene cabida en la Ley Orgánica de Educación (LOE), ley todavía vigente en Educación Infantil. La Educación en Valores se trabaja en esta etapa a través de los temas transversales como forma de organización curricular. Para ello, en primer lugar, habría que explicar lo que se entiende por tema transversal.

“Los temas transversales son contenidos básicamente actitudinales que van a influir en el comportamiento conductual de nuestro alumnado. Son valores importantes tanto para el desarrollo integral y personal de nuestro alumnado, como para el desarrollo de una sociedad más libre, democrática, respetuosa con el medio y tolerante”. (Jurado Gómez, 2008:1)

De acuerdo con Jurado Gómez (2008), los temas transversales deben ser trabajados de manera general y global en las aulas ya que no pertenecen a contenidos de áreas disciplinarias concretas, son trascendentales a la formación integral y, metodológicamente, deben ser abordadas

por el profesorado en cualquier momento del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos temas hacen referencia a los problemas de la sociedad e intentan plasmar la realidad en la que nos encontramos; por ello el propósito de la escuela es abrirse al mundo y a la realidad de los alumnos desarrollando la autonomía para participar responsablemente en el protagonismo de la sociedad. De esta manera, la Educación en Valores se trabaja de forma continua, a lo largo de todo el proceso de enseñanza.

No obstante, habría que tener en cuenta el currículo oculto implícito que se impregna en la enseñanza de los temas transversales, dado que el profesorado y toda la comunidad educativa deben ser conscientes no solo de los valores que pretenden transmitir sino de las actitudes que se ponen en evidencia en las aulas.

Por tanto, en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación los temas transversales se recogen en los principios básicos y finalidades de la educación. Su carácter transversal hace referencia a distintos aspectos como:

- Engloban diferentes áreas y disciplinas y se trabajan de manera complementaria.
- No son temas paralelos al currículo, sino que deben ser trabajados diariamente y conscientemente por parte del profesorado en el proceso de enseñanza.
- Deben brindar una Educación en Valores morales y cívicos a los alumnos.
- Deben ser trabajados a través de todas las actividades que se desarrolle en el centro educativo.

De tal manera, que los temas transversales en la etapa de Infantil son: Educación para la Paz, Educación Moral y Cívica, Educación Ambiental, Educación para la Igualdad de Oportunidades de ambos sexos, Educación del Consumidor, Educación Vial, Educación para la Salud y Educación Sexual.

Para justificar el desarrollo de los temas transversales en la legislación, se hace referencia a la ORDEN de 6 mayo de 2005, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón, en el cual la Educación en Valores se presenta en el Artículo 10: Contenidos Transversales:

“1. Atendiendo a los principios educativos esenciales, en especial al principio de educación integral, la educación en valores deberá formar parte de todos los procesos de enseñanza y aprendizaje, por ser el elemento de mayor relevancia en la educación de las nuevas generaciones.

2. La educación para la tolerancia, para la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural, para la igualdad entre sexos, la educación ambiental, la educación para la salud, la educación sexual, la educación para el consumo y la educación vial, que se articulan en

torno a la educación moral y cívica, se tratarán de manera globalizada, impregnando toda la tarea educativa para realizar una formación integral de los niños de Educación Infantil.

3. Los contenidos transversales deberán integrarse en los objetivos y contenidos curriculares, pudiendo constituirse en elementos organizadores de los mismos, establecer relaciones entre los contenidos de distintas áreas de forma globalizada o relacionar dichos contenidos con las experiencias del alumnado y su vida cotidiana.” (p. 8.413)

B.1.1.c. Implicación de la Educación Moral en el desarrollo del niño según Piaget

Jean Piaget (1896-1980) investigador, filósofo, educador y psicólogo suizo, realizó unas investigaciones sobre el desarrollo cognitivo y moral de las personas y, mediante las observaciones llevadas a cabo en los niños, llegó a la conclusión de que las diferentes etapas del desarrollo cognitivo de los niños tenían una estrecha relación con el desarrollo moral del individuo.

Piaget (1896-1980) diferencia tres tipos de conocimiento en las personas. Por un lado, el conocimiento físico que está relacionado con los objetos del mundo natural y que posee un origen externo. Por otro lado, el conocimiento lógico-matemático es una abstracción reflexiva y, por tanto, interior del individuo. Y, finalmente, el conocimiento social que es adquirido por el niño a través de las interacciones con los demás. De este modo, Piaget (1896-1980) establece cuatro períodos en cuanto al desarrollo cognitivo del ser humano durante su crecimiento:

- Etapa sensoriomotor que corresponde a los primeros dos años de vida.
- Etapa preoperacional que abarca de los dos a los siete años.
- Etapa de las operaciones concretas, desde los siete a los doce años.
- Etapa de las operaciones formales que va desde los doce años hasta la adultez.

La moral del niño va evolucionando hacia diferentes períodos pasando de una moral donde el “yo” es esencial y el egocentrismo incapacita al niño a ponerse en el lugar del otro, de modo que esencialmente se centra en sus intereses, hasta llegar a una moral que da pie a la socialización. Para estudiar el desarrollo moral de los niños, Piaget (1896-1980) utilizó la observación en los juegos ya que los considera instituciones sociales con sistemas de reglas que requieren una dimensión moral. Y también se basó en las interacciones entre iguales. En los resultados de su investigación y a partir de la práctica y la conciencia de la regla, identificó diferentes estadios que situaron a los niños dependiendo de sus edades. La práctica de la regla es entendida como la mera en que los niños aplican las reglas al juego; y la conciencia de la regla a la manera de representar el carácter sagrado de las reglas del juego.

Tabla1: Estadios del desarrollo moral en la infancia según Piaget (1984)

ASPECTO PRÁCTICO DE LA ADQUISICIÓN DE NORMAS O REGLAS DEL JUEGO	
ESTADIO MOTOR E INDIVIDUAL (0-2 AÑOS)	<ul style="list-style-type: none"> - No existe una práctica de la regla. - El niño juega según sus deseos y costumbres. - Juego individual, sin reglas colectivas ni grupos sociales de juego.
ESTADIO EGOCÉNTRICO (2-7 AÑOS)	<ul style="list-style-type: none"> - El niño juega solo o con otros sin preocuparse de la aplicación de las reglas. - Imita reglas que observa de los demás. - A nivel social, las reglas son inmodificables.
ESTADIO COOPERACIÓN (A PARTIR DE LOS 7 AÑOS)	<ul style="list-style-type: none"> - El niño intenta dominar a los demás a través del juego. - Aparece la unificación de reglas y la preocupación por el control mutuo. - Los jugadores establecen reglas para ganar y controlar el juego.
ESTADIO CODIFICACIÓN DE LAS REGLAS (A PARTIR DE LOS 11 AÑOS)	<ul style="list-style-type: none"> - El código de las reglas es conocido por todos los jugadores. - Las reglas son consistentes aunque modificables.
ASPECTO DE LA CONCIENCIA DE LAS REGLAS DEL JUEGO	
ESTADIO I: LA CONCIENCIA DE LA REGLA MOTRIZ (DE 2 A 4 AÑOS)	<ul style="list-style-type: none"> - La regla se sigue inconscientemente porque es motriz y no es obligatoria. - Va ligado al estadio egocéntrico del aspecto de la práctica de la regla.
ESTADIO II: LA CONCIENCIA DE LA REGLA SAGRADA (DE 4 A 9 AÑOS)	<ul style="list-style-type: none"> - Las reglas son consideradas sagradas y de origen adulto. - Son reglas intangibles e inmodificables ya que toda modificación se considera transgresión. - Este estadio se relaciona con el estadio egocéntrico y la primera mitad del estadio de cooperación en el aspecto de la práctica de la regla.
ESTADIO III: LEY CONSENTIDA (A PARTIR DE LOS 9 AÑOS)	<ul style="list-style-type: none"> - La regla debe ser respetada obligatoriamente. - Se pueden modificar las reglas por una decisión grupal, negociando y estando de acuerdo.

Fuente: Elaboración propia, 2015

A partir de estos estadios sobre la práctica y conciencia de la regla, se pudieron identificar tres etapas de la moral. Como ya se ha citado anteriormente, Piaget (1896-1980) consideraba que el desarrollo moral tenía una evidente relación con el desarrollo cognitivo del individuo, por ello, las

capacidades cognitivas que adquiere una persona son decisivas para construir la conciencia moral, y para ello se necesitan las relaciones sociales y personales.

El primer estadio que determina es la *heteronomía o moralidad de la prohibición*. Se desarrolla en paralelo con la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo y se denomina la moral de las primeras etapas infantiles. Se caracteriza por la presión que ejercen los adultos sobre los niños al imponerle normas. De este modo, el niño cree que esas reglas no pueden ser cambiadas ya que son sagradas y hay que respetarlas. Si en la práctica de ellas, se incumple una norma, puede conllevar a un severo castigo, de modo que el niño hace el bien para que no se le castigue o para conseguir una recompensa.

El segundo estadio corresponde a la etapa intermedia, entre la heteronomía y la autonomía. Es la fase de interiorización y de generalización de las reglas. La presión de los adultos se va reduciendo para dar paso a la cooperación entre iguales.

Por último, el tercer estadio se denomina *autonomía o moralidad de cooperación*. Se manifiesta a partir de los 10 años situándose en la etapa de las operaciones concretas del desarrollo cognitivo. El niño deja de pensar tanto de manera egocéntrica y se origina la cooperación entre pares, es decir, se establece un respeto mutuo y en el momento que uno falta el respeto al otro, se considera una falta de respeto a sí mismo. Esta etapa se caracteriza por la capacidad del sujeto para valorar las normas y las conductas ya que la regla deja de ser puramente práctica a ser concienciada. Además, surge la responsabilidad subjetiva donde el niño es capaz de juzgar la regla en función de sus propios criterios y los actos en función de las intenciones.

No obstante, Piaget (1896-1980) también propone tres factores que influyen en el desarrollo moral del niño. En primer lugar, el desarrollo de la inteligencia que depende de la maduración biológica del individuo y de la influencia del medio social. Se considera a este factor como el más importante ya que permite a los otros dos actuar. El segundo factor es la relación entre iguales y, el tercero, la progresiva independencia de la coacción de las normas de los adultos.

De acuerdo a Piaget (1984): “toda moral consiste en un sistema de reglas y la esencia de cualquier moralidad hay que buscarla en el respeto que el individuo adquiere hacia estas reglas”. (Piaget, 1984 citado en Fuentes, Gamboa, Morales y Retamal, 2012:64) Este es el desafío que tiene la Educación Infantil, por la impronta de aprendizaje en el desarrollo evolutivo del niño, y también como práctica social protagonizada por el educador y la diversidad que conlleva el alumnado, con los procesos internos construidos en el contexto familiar.

B.1.2. El juego

Al hablar de juego, se nos vienen a la mente infinidad de ideas. Podemos hablar de juego como un concepto, un procedimiento, una actividad lúdica, un recurso educativo, pero también como una metodología, una estrategia, un enfoque de trabajo en el aula. En este trabajo, hemos optado por entender el juego como una metodología para trabajar la Educación en Valores.

El juego es movilizador social tanto para los niños, ya que a través de él se establecen relaciones que favorecen el aprendizaje significativo, como para los profesores porque a través de él pueden organizar contenidos y actividades académicas.

En este apartado, se realiza una clasificación del juego de acuerdo a su evolución durante el desarrollo infantil. Además, se caracterizará al juego de reglas, del que parte el presente trabajo, en un apartado diferente. Y, finalmente, se explicarán las aportaciones y contribuciones del juego en el desarrollo integral del niño.

B.1.2.a. Clasificación del juego desde el constructivismo

La Teoría Estructuralista presentó una perspectiva revolucionaria del juego, con los aportes de una clasificación y descripción completa de los principales tipos de juego a partir de los estadios evolutivos por los que atraviesa el desarrollo del niño. Considera los juguetes como recursos constructivos para el desarrollo infantil en sus diferentes aspectos: psicomotor y cognitivo (pensamiento lógico y del lenguaje).

Siguiendo las lecturas de Piaget (1896-1980), cuando el bebé comienza a chuparse el pulgar, agarrar los objetos y agitarlos y lanzarlos está poniendo en marcha dos mecanismos. Por un lado, los mecanismos de acomodación, ajuste de movimientos y de las percepciones a las cosas, y por otro, el de asimilación de esas cosas a la comprensión de la actividad. Por tanto, hay una asimilación de lo real con dos aspectos que se complementan: la asimilación funcional o reproductora, que se basa en la repetición activa que acaba consolidando determinadas acciones; y la asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible, es decir, que cada objeto es asimilado como un objeto para realizar una acción como chupar, agarrar, agitar... De este modo, es importante tener en cuenta que esta asimilación primitiva se centra en el sujeto y, por tanto, tiene un carácter egocéntrico. Mientras que a medida que el niño repite las acciones lo hace por la asimilación reproductora, es decir, el niño asimila las cosas por sus acciones transformándose en esquemas de acción. Por ello, se produce una revolución cognitiva donde los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

Dados estos principios teóricos sobre la teoría piagetiana y de acuerdo a los estadios evolutivos, este pedagogo estableció la siguiente clasificación del juego:

Tabla 2: Clasificación del juego según Piaget (1959)

ESTADIO EVOLUTIVO	EDAD	TIPO DE JUEGO PREDOMINANTE	
ESTADIO SENSORIOMOTOR	Entre 0 y 2 años	Juego funcional o de ejercicio	Juego de construcción
ESTADIO PREOPERACIONAL	Entre 2 y 6 años	Juego simbólico	
ESTADIO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS	Entre los 6 y los 12 años	Juego de reglas	

Fuente: Elaboración propia, 2015

El juego funcional o de ejercicio es propio del estadio sensoriomotor, es decir, de los dos primeros años de vida del niño, y consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato. El niño ya ha aprendido a coger, agitar, arrojar objetos, por ello, ensaya una y otra vez esos movimientos solo por la satisfacción que le despierta ser la causa de esas acciones. Se pueden clasificar en tres tipos de juego: Juegos de ejercicio con el propio cuerpo (gatear, caminar, balancearse), juegos de ejercicio con objetos (chupar, morder, lanzar, agitar) y juegos de ejercicio con personas (sonreír, tocar, esconderse).

Este tipo de juego aporta los siguientes beneficios en el niño:

- El desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que rodea al bebé.
- La auto-superación: cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.
- La interacción social con el adulto de referencia.
- La coordinación óculo-manual.

El juego simbólico es propio del estadio preoperacional y abarca desde los 2 hasta los 6/7 años y consiste en simular situaciones, objetos o personajes que no están presentes en el momento del juego. La evolución del juego simbólico pasa por dos etapas: juego presimbólico, entre los 12 y 19 meses, y juego simbólico, desde los 18 meses hasta los 4 años. Una vez que el niño tiene la imagen del objeto, lo imita y lo representa de modo que se pasa de un juego puramente sensoriomotor a un pensamiento representativo. El juego simbólico es una forma del pensamiento

infantil donde el niño es capaz de dar significado a las cosas o construir nuevos. Es así como el niño no sólo asimila la realidad, sino que también la incorpora para poder revivirla.

Los beneficios que aporta al desarrollo de los niños son comprender y asimilar el entorno que nos rodea; aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta; desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados; y favorece también la creatividad y la imaginación.

El juego de construcción aparece alrededor del primer año de vida y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada periodo evolutivo.

Los beneficios que aporta el juego de construcción son:

- Potencia la creatividad.
- Facilita el juego compartido.
- Desarrolla la coordinación oculo-manual.
- Aumenta el control corporal durante las acciones.
- Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar con cuidado.
- Aumenta la capacidad de atención y concentración.
- Si no hay un modelo existente, estimula la memoria visual.
- Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado- al otro, encima-debajo.
- Desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

B.1.2.b. El juego de reglas en el desarrollo socioemocional del niño

Como ya se ha citado anteriormente, los juegos sensoriomotores comienzan desde los primeros meses de vida del niño y a partir de los dos años aproximadamente aparece el juego simbólico. Más tarde a los 4 o 6 años se comienza a desarrollar el juego de reglas y es así como el símbolo reemplaza al ejercicio y la regla reemplaza al símbolo cuando evoluciona el pensamiento pre y escolar.

Por ello, el juego de reglas corresponde al estadio de las operaciones concretas, de 6 a 12 años, y aúna las actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez introduciendo un nuevo elemento, las normas que son necesarias para conseguir el placer que mueve el juego. Este juego aparece con el inicio de la socialización, en las etapas escolares donde la integración de otros niños favorece un colectivo lúdico en el que todos deben cumplir una serie de normas y un plan de organización para que el juego sea viable.

Con este tipo de juego, los niños integran y combinan todas las destrezas adquiridas gradualmente durante su crecimiento y su relación con el juego. Por un lado, trabajan las destrezas sensoriomotoras como las carreras o los lanzamientos. Por otro lado, trabajan habilidades cognitivas ya que deben pensar bien sus jugadas como por ejemplo, en el juego del ajedrez. Y, por último, desarrollan la competitividad a través de la ejecución y cumplimiento de las reglas y normas, ya sean impuestas de la naturaleza del juego o pactadas por todos los integrantes del mismo.

Cabe destacar que las reglas están presentes en los niños antes de llegar al estadio de operaciones concretas porque en muchos juegos ellos ya saben qué es lo que tienen que hacer, ya conocen las normas del juego, incluso en el juego simbólico se pactan y deciden reglas cuando participan con otras personas.

Existe una notable diferencia entre el juego de reglas de los niños pequeños y los más mayores ya que los niños menores suelen jugar por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás. Solo desean ganar para volver a comenzar el juego. Sin embargo, los juegos de reglas de los niños más mayores están organizados para llegar a una meta teniendo en cuenta las acciones de los otros y tratando de dificultar o entorpecerlas. En el rescate se gana o se pierde de verdad. A partir de los 6 años, la obligatoriedad de las normas y reglas tiene un carácter de verdad absoluta. Los niños conocen las reglas fijas del juego, tal y como ellos saben jugar, y deben respetarlas.

Las características y beneficios que aporta el juego reglado según Pérez Madorran (1997) son:

Tabla 3: Características y beneficios del juego de reglas

CARÁCTERÍSTICAS	BENEFICIOS
Permiten desarrollar diferentes estrategias para prever el punto de vista del otro.	<ul style="list-style-type: none"> - Salida del periodo egocéntrico. - Desarrollo de los primeros elementos de razonamiento lógico.
Potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas, implícitas o explícitas en todo juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla el sentido de la responsabilidad.
Posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, lo que potencia la aparición de “roles” dentro de la estructura de grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - Crea una situación de observación de las relaciones interpersonales.

La aceptación y creación de juegos de reglas favorece el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia.	- Descubrimiento paulatino de las normas sociales.
Proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales.	- Potencian la creatividad.
Favorecen las actividades de seriación, clasificación y ordenación entre otras.	- Adquisición de nociones prenuméricas, correspondientes con el pensamiento matemático.
Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego y la exploración del espacio.	- Adquisición de las nociones de tiempo y espacio.
Favorecen un tipo de actividad reiterativa, dado el carácter lúdico que les caracteriza.	- Desarrollo de la memoria comprensiva.
Permite explicar y discutir la propia actividad, en definitiva, evaluarla en función de objetivos concretos.	- Aumentar la capacidad expresiva y comunicativa. - Desarrollar la capacidad de razonamiento.
Posibilita el cambio de papeles, en distintas situaciones, dentro del mismo juego.	- Potenciar el fortalecimiento de las relaciones personales.

Fuente: Pérez Madorrán, 1997:2

B.1.2.c. Aportaciones del juego al desarrollo integral del niño

El juego se considera una pieza clave en el desarrollo integral infantil ya que guarda conexiones con lo que no es juego, es decir, establece conexiones con las diferentes dimensiones del desarrollo en otros planos, como por ejemplo, ayuda a potenciar la creatividad, la solución de problemas o el aprendizaje de papeles sociales. El juego no es sólo un elemento de placer y distracción, sino que es una actividad que estimula y pone en manifiesto muchos aspectos del desarrollo integral del niño. El juego proporciona un escenario donde el niño pone en práctica sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

En cuanto a las aportaciones al desarrollo cognitivo, el juego activa las habilidades cognitivas del niño en cuanto a que le permiten comprender el entorno y desarrollar su pensamiento. Jugando, el niño aprende porque vive nuevas experiencias que le dan la oportunidad de cometer aciertos y errores, de poner en práctica sus conocimientos y de resolver problemas. Además, el

juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje.

De acuerdo al desarrollo social, el niño puede jugar tanto solo como acompañado de otros niños o personas. En este momento, el juego exige una participación y, consecuentemente, demanda que el niño comparta y tenga en cuenta al otro. De esta manera, el niño se comunica y el juego le da la oportunidad de relacionarse con los otros. En definitiva, el juego con los iguales y con los adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social ya que toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

Además, el juego cooperativo tiene un gran papel en el desarrollo social porque promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. De hecho, los juegos de representación, juegos motores y de reglas implican la participación, la aceptación, la ayuda y la cooperación.

Atendiendo al desarrollo psicomotor, el juego potencia el desarrollo del propio cuerpo y de los sentidos. A través de las actividades lúdicas, el niño desarrolla la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza de su propio cuerpo. El juego estimula el desarrollo motor del niño ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción deseada. A causa de querer actuar sobre su entorno, el niño pone en marcha sus capacidades motoras, es decir, va siendo cada vez más competente. Por tanto, a través del juego, se desarrollan funciones psicomotrices como el desarrollo de la motricidad fina y gruesa y el desarrollo de las capacidades sensoriales.

Por último, el juego también contribuye al desarrollo emocional porque mientras el niño juega, experimenta diferentes sentimientos, emociones y sensaciones, incluso en algunos momentos el juego le puede causar tensión y frustración. El niño mientras juega, sobre todo en el juego simbólico, decide la historia de los personajes de su juego, les presta sentimientos y emociones e intentan conseguir un equilibrio emocional que es un estado placentero que siempre se tiende a buscar. Además, en los juegos de reglas, cuando el niño debe acatar unas normas, suele expresar su opinión y si, por ejemplo, gana la partida, la emoción que exprese va a ser totalmente diferente a la de emoción que exteriorice si pierde ya que se frustrará y se enfadará si tiene mal perder. En este tipo de juego, el niño toma conciencia y pone en práctica muchos valores: compartir, respetar, saber perder, cooperar... que tienen relación con las emociones que expresan.

B.1.3. Rol del educador ante la propuesta de Educación en Valores a través del juego

En este último bloque teórico se explica el rol de los educadores, tanto del maestro como de las familias, ya que son los agentes educadores más importantes de los niños y de ellos depende la Educación en Valores que se les va a inculcar a través del juego.

B.1.3.a. Binomio maestro-juego. Papel del maestro en el juego.

Indudablemente, el juego es un recurso que adquiere gran importancia en la escuela. En el juego, tanto los alumnos como el maestro desempeñan un rol. El niño adopta el papel de protagonista mientras que el docente adopta el papel de mediador entre el juego y el desarrollo de los niños y de facilitador de la actividad lúdica porque es quien configura el escenario de juego y propone la actividad. Sin embargo, el maestro no siempre interviene en el transcurso de la actividad, pero desempeña otras funciones que hace que entre juego y maestro se forme una estrecha relación en cuanto a sus mutuas aportaciones, por ello, podemos hablar del binomio maestro-juego.

Por un lado, el maestro puede utilizar el juego como una metodología de aprendizaje. El docente es la persona que mejor conoce a los alumnos, sus capacidades, sus necesidades, sus logros y, por ello, puede programar una serie de contenidos y conocimientos que los niños pueden adquirir por medio del juego ya que resulta un recurso educativo motivador, que llama la atención a los pequeños y les predispone a aprender y participar activamente. Por tanto, el maestro a partir de las características del alumnado, puede incluir el juego en el aula para promover aprendizajes asumiendo las siguientes responsabilidades:

- Programar juegos que estimulen el descubrimiento significativo para el desarrollo del niño.
- Acompañar al niño en el proceso de aprendizaje a través del juego con una actitud educativa y considerar si las actividades propuestas cumplen con los objetivos formulados previamente.
- Valorar los significados y aportaciones que los niños ponen en el juego.

Por otro lado, el juego es un medio en el cual el niño explora, descubre y conoce el entorno a la vez que se relaciona con sus compañeros. Por ello, aporta mucha información al maestro porque mientras los niños juegan, demuestran sus capacidades, destrezas y competencias. También, el maestro tiene la oportunidad de observar las relaciones interpersonales de los niños con sus compañeros, cómo se socializan, qué comportamientos y actitudes demuestren entre sus iguales. Y, por último, se pueden determinar las necesidades de los niños si presentan dificultades motoras o cognitivas a la hora de jugar. En definitiva, el juego ayuda a conocer mejor a los alumnos.

No obstante, la intervención educativa de los maestros no debe ser improvisada, sino que se le debe dedicar un tiempo para su programación: qué pretendo lograr, con qué recursos, en qué tiempo, dónde, cómo etc. Gómez Calero (2009) propone una serie de pasos que se deberían seguir para realizar dicha intervención. En primer lugar, se parte de la observación y registro de todos aquellos aspectos que nos ayuden a contextualizar la situación de juego entre los niños: la cantidad y clase de juegos que practican, la participación de los niños, el tiempo que dedican al juego, los espacios, materiales y recursos que se utilizan, los roles, actitudes, comportamientos y conductas

que muestran y los valores que se transmiten entre ellos. Una vez se tenga constancia de esta información, se analizan y procesan los datos recogidos para realizar una clasificación de los diferentes juegos que practican los niños. Tras ello, se extraen unas conclusiones educativas sobre la estructura y características de cada juego, las reglas que se establecen en cada uno, los conceptos, procedimientos y actitudes que se trabajan, las posibilidades educativas y la relación con el currículum que se puede establecer, su utilidad como recurso educativo, los valores que se pueden promover a través del juego y las estrategias de intervención de los adultos ante el juego de manera que tenga un fin educativo y no se desvirtúe ni se desvalúe el juego, es decir, que no pierda su valor de aprendizaje y desarrollo de las capacidades del niño.

B.1.3.b. Funciones del educador en el juego de reglas

Como bien dice su nombre, el juego de reglas, se caracteriza por la consecución de unos objetivos que llevan implícitas unas normas. A pesar de que este tipo de juego quizás es más comprensible y eficaz en los niños de la etapa de primaria, se puede comenzar a practicar con niños de infantil de modo que aprendan a respetar unas reglas y sepan jugar atendiendo a unas condiciones y a sus compañeros. Por ello, el papel del educador, y con este concepto se puede englobar tanto a maestros como a padres y familias, y sus funciones son tremadamente importantes ya que van a ayudar al niño a comprender el juego y a respetar a los demás participantes, ya sean compañeros del colegio, amigos o familiares. Por este motivo, se puede incluir una educación en valores a través de este tipo de juego.

De acuerdo a Pérez Madorran (1997), las funciones del educador de infantil en los juegos de reglas son las siguientes:

- Observar la actitud y actividad de cada niño, tanto ante la propuesta como durante su ejecución.
- Facilitar el juego, organizando el material y estructurando el tiempo y el espacio.
- Evaluar las deficiencias y aportaciones descubiertas en cada sesión de juego.
- Favorecer la creatividad al fomentar la introducción de variables a los juegos tradicionales.
- Potenciar la capacidad crítica, presentando alternativas nuevas y permitiéndoles que las valores a través del ensayo-error.
- Dinamizar la actividad de los jugadores dependiendo del tipo de juego propuesto.
- Desdramatizar el hecho de perder y presentarlo como una experiencia enriquecedora, “lo importante es participar”.
- Ayudar a la fijación de reglas necesarias para ejecutar la actividad correctamente.
- Analizar junto a los niños la posibilidad de ganar o perder en cada juego.

Todas estas pautas se deberían tener en cuenta a la hora de formalizar la situación de juego ya que a los niños hay que exponerles el juego como un recurso voluntario, motivador, divertido y

agradable a través del cual integren aprendizajes funcionales, significativos y morales que les ayuden a crecer como personas y conformar su personalidad de manera que sean capaces de relacionarse con los demás con respeto, solidaridad, compañerismo y deportividad.

B.1.3.c. La familia como entorno del aprendizaje en valores

El escenario del juego no solo se formaliza en la escuela, sino también en los hogares y parques. El juego, como ya se ha dicho anteriormente es esencial para los niños, de hecho, se pasan horas jugando e imaginando situaciones lúdicas. Pero en la mayoría de las ocasiones, los niños tienen la necesidad de jugar con otras personas para establecer relaciones sociales y vínculos afectivos. Entonces, son las familias las que entran en juego. Es un buen momento para disfrutar del juego en compañía, favorecer la expresión y la comunicación, conocer más a los niños y proporcionar confianza y seguridad en ellos. Pasar tiempo con los hijos es el mejor regalo que se les puede hacer a los niños ya que ellos desean crear momentos mágicos con la familia. Y, aprovechando esto, a través del juego, los padres pueden inculcar valores y aprendizajes nuevos a los niños tales como la responsabilidad de asumir tanto el rol como las reglas del juego, cooperación al jugar con otras personas, respeto de las normas oficiales o pactadas del juego, compañerismo y deportividad a la hora de afrontar la victoria o la derrota y cordialidad al establecer relaciones sociales agradables en las que en muchas ocasiones se necesita dar las gracias o pedir perdón. Sobre todo, hay que enseñar a los niños a disfrutar del juego y evitar contravalores como la rivalidad o la competitividad.

B.2. METODOLOGÍA Y MATERIALES

De acuerdo con los objetivos para este Trabajo Fin de Grado, la investigación que se lleva a cabo se caracteriza por un diseño cualitativo y descriptivo, cuya metodología está orientada a dar sentido y comprensión a diversos aspectos relacionados con el desarrollo del juego de reglas en la etapa de Educación Infantil y los posibles valores que se pueden transmitir a través de él. Por tanto, el procedimiento seguido se ha estructurado en varios pasos.

En primer lugar, se ha pedido la colaboración tanto de las familias de los alumnos (sala de 4 años) como de las maestras de infantil del centro para realizar la investigación y poder diseñar la encuesta de forma anónima. Se ha elegido este instrumento de investigación ya que es una forma sencilla de recoger información que no supone demasiado tiempo para contestar y que permite analizar la información eficazmente ya que se requiere responder de manera escrita.

En segundo lugar, se han diseñado dos encuestas cualitativas dirigidas a las familias (Ver Anexo I) y a las maestras (Ver Anexo II) en las que se realizan preguntas de respuesta abierta

encuadradas en tres bloques principales: el contexto del juego de reglas, el desarrollo del juego y los valores que se transmiten a través de él.

Finalmente, se han recogido los datos en una tabla informativa para poder analizar los resultados obtenidos y consecuentemente establecer una comparativa de resultados entre ambas encuestas.

A partir de aquí, hemos caracterizado los juegos de reglas más comunes practicados por los niños de modo que podamos identificar los valores que promueven a través del juego. Además, se propondrán variables a los juegos para lograr la transmisión de los valores en un proceso de fortalecimiento, enriquecimiento y afianzamiento de las conductas deseadas para el desarrollo infantil.

B.3. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Este apartado se divide en tres subapartados que van a explicar, en primer lugar, la contextualización del centro donde se ha llevado a cabo la investigación y la población que ha participado en las encuestas. En segundo lugar, se analiza la información recogida a través de dichas encuestas, por un lado, de las familias y, por otro lado, de las maestras. Y, por último, se va a realizar un análisis interpretativo entre los resultados de ambas encuestas con el fin de describir las situaciones de juegos de regla y la transmisión de valores a los niños.

B.3.1. Contextualización de la encuesta

Para poder establecer la contextualización de la encuesta, se explica el contexto del centro educativo donde se han realizado dichas encuestas y la población a la que ha ido dirigida, quienes han participado en la investigación.

B.3.1.a. Centro educativo donde se ha realizado la encuesta

La investigación de este trabajo se ha llevado a cabo en el centro educativo donde he realizado las prácticas escolares de Educación Infantil, el colegio ‘María Inmaculada’ de la ciudad de Zaragoza.

Este colegio está situado en el barrio de las Delicias, en la capital aragonesa, y tiene una población de 110.520 habitantes. Dado su carácter religioso, es un centro educativo privado concertado, integrado y mixto de iniciación social, cristiana y claretiana que acoge a 670 alumnos e imparte enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria y recientemente cuenta con un aula de dos años.

De acuerdo a su historia, el Colegio ‘María Inmaculada’ se construyó en Zaragoza en 1961. Desde ese momento, miles de alumnos y alumnas han recibido su educación en este centro. Su misión es la educación integral del alumno a través de la transmisión de los valores cristianos y la adquisición de los conocimientos académicos, técnicos y científicos para el desarrollo de las competencias para la vida y la convivencia pacífica de acuerdo al carisma de San Antonio María Claret y María Antonia París. De hecho, su educación se fundamenta en la transmisión de los valores de solidaridad, respeto, tolerancia, responsabilidad, cercanía y sencillez y trabajo en equipo.

Además, la comunidad educativa entiende la educación como: “Un servicio para la formación integral de los educandos, ayudándoles a desarrollarse en todas las dimensiones de su vida, tanto a nivel individual, como social y trascendente. Una capacitación en competencias para que el alumno se inserte en la sociedad como persona libre, coherente, honesta, leal, tolerante, solidaria y comprometida como ciudadana y cristiana”.

B.3.1.b. Población que ha participado en la investigación

Como ya se ha explicado anteriormente, se han realizado dos encuestas similares en cuanto a las preguntas, pero diferentes en cuanto la recogida de los puntos de vista solicitados. Para ello se requirió la colaboración de las familias de los 25 alumnos del aula de 4 años, 2ºA de Educación Infantil; y por otro lado, de las maestras que conforman el profesorado de la etapa de infantil, en total 6 maestras.

Antes de analizar la encuesta, sería conveniente explicar las características más reseñables del grupo de alumnos de 4 años ,para poder comprender y corroborar algunos de los resultados obtenidos en las encuestas.

De los registros de observación desarrollados durante las prácticas, pero que los hemos considerados en el trabajo, por ser un insumo de base; se ha podido apreciar que los alumnos de 2ºA de infantil son niños alegres y agradables en el trato, dado que muestran mucho interés en su trabajo diario y expresan sus ganas de aprender, dado que son curiosos y tienen muchas inquietudes. Aparentemente, no se observan conflictos ni problemas de convivencia puesto que mantienen un clima de clase agradable y tranquilo; pero su sentimiento egocéntrico, su gusto por ser el centro de atención y su afán por ganar y ser los primeros en todo, conlleva a una serie de conflictos a la hora de poner en marcha los juegos de reglas. Evidencian dificultades para ponerse de acuerdo, respetar el turno y las normas del juego; su objetivo es ganar y liderar el juego. De lo contrario, manifiestan un sentimiento de enfado y frustración.

Una vez caracterizado el grupo, cabría señalar que se ha contado con 17 encuestas de un total de 25 familias y las 6 encuestas de todas las maestras de infantil que respondieron de manera individual y personal de acuerdo con su clase. Es decir, las respuestas engloban toda la etapa de

infantil, no solo al aula de 4 años ya que el objetivo del trabajo no solo se centra en conocer el juego de reglas en los niños de 4 años sino de manera general a toda infantil, niños de 3 a 6 años de edad.

B.3.2. Resultado de las encuestas

En este apartado vamos a analizar los resultados obtenidos a través de las encuestas. Al ser encuestas abiertas semiestructuradas, las respuestas con las que nos encontramos son libres y variadas lo que no nos permite establecer parámetros o porcentajes exactos de cada pregunta. Por tanto, se van a analizar de diferente manera interpretando cada una de las respuestas y observando si se establecen claras coincidencias. En primer lugar, analizaremos los resultados de las encuestas dirigidas a las familias y, en segundo lugar, las de las maestras.

B.3.2.a. Encuesta dirigida a las familias de los alumnos de 4 años

La encuesta consta de 20 preguntas, de las cuales dos exponen los juegos de reglas preferidos y más practicados por los niños y las otras 18, que son las que se van a analizar, se dividen en tres bloques diferentes: preguntas en cuanto al contexto del juego de reglas, preguntas respecto al desarrollo del juego y preguntas de acuerdo a los valores que se transmiten a través del juego.

- Preguntas en cuanto al contexto del juego de reglas

En este bloque, se analizan preguntas relacionadas con el contexto del juego, es decir, se les pregunta a los padres quien toma la iniciativa del juego, las personas que participan en los juegos de mesa, los momentos que utilizan para jugar, el tiempo que se le dedica a dicho juego, los lugares donde los practican y los materiales que se utilizan.

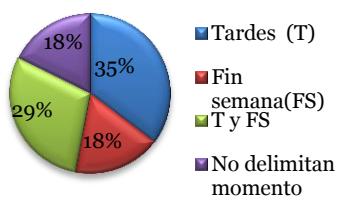
De acuerdo a quién es el que toma la iniciativa del juego, hay diversas respuestas ya que la mayoría de las familias objetan que son los niños quienes deciden comenzar a jugar, mientras que una familia afirma que son los adultos quienes proponen el juego y EL 29% de las familias responden que son ambos, tanto niños como adultos, quienes lo deciden, dependiendo del momento. En el siguiente gráfico, se muestran los resultados de esta pregunta a modo de porcentajes.



Respondiendo a la pregunta de las personas que participan en dichos juegos, todas las encuestas corroboran que son las familias las que juegan con los niños, ya sean padres, hermanos, abuelos, tíos o primos. Incluso 3 de esas familias, admiten que también entran en el juego los amigos.

Los momentos del día y de la semana en que juegan admite diversas respuestas. Por un lado, EL 35% de las familias admiten que los mejores momentos de juego son por las tardes, después de comer o después del colegio, donde quizás es el mejor espacio de tiempo para aprovechar a jugar con los niños. Por otro lado, el 18% de las encuestadas muestran que los mejores momentos son los fines de semana o festivos ya que, posiblemente, los padres no trabajen y puedan dedicar más tiempo a sus hijos. También, hay encuestadas que muestran ambas respuestas, en total 5 familias (29%) admiten que tanto por las tardes como en los días de fiesta y fines de semana es el mejor momento de juego. Sin embargo, 3 encuestadas (18%) no delimitan una respuesta directa, sino que mantienen que utilizan los momentos libres. En el siguiente gráfico, se muestran los resultados obtenidos a esta pregunta de manera más visual.

Graf.2:
MOMENTO DEL JUEGO



Graf.3:
TIEMPO DE JUEGO



De acuerdo al tiempo que las familias dedican a jugar con los niños también hay múltiples respuestas que se han plasmado en el gráfico estableciendo unos parámetros delimitados para abarcar distintas respuestas. 6 de las 17 familias (35%) admiten que juegan menos de una hora al día con sus hijos, mientras que EL 29% muestran que pasan entre una y dos horas de tiempo. Dos encuestadas (12%) afirman que utilizan más de dos horas

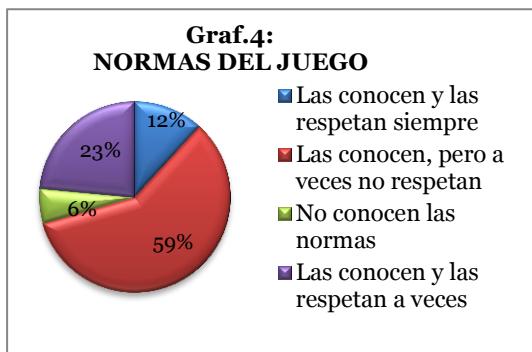
diarias a jugar con los pequeños, incluso algunos evidencian que pasan 3 y 4 horas con ellos. Y, por último, EL 24% de las familias no determinan un tiempo exacto, algunos dicen que el tiempo que pueden en ese momento o lo que los niños desean incluso alguno afirma que es poco el tiempo que dedican, pero que les gustaría poder dedicar más.

Por último, se plantean dos preguntas. Por un lado, los lugares que utilizan para establecer la situación de juego, donde la mayoría, 11 familias, afirma que es en sus hogares, ya sea en el salón, en la cocina o en casa de otros familiares; en tanto que 6 familias confirman que se juega tanto en casa como en el parque. Por otro lado, en cuanto a los materiales y recursos que utilizan, todos responden que utilizan los juegos comprados, fichas, tableros, cartas o incluso materiales de creación propia con papeles y cartulinas.

- Preguntas respecto al desarrollo del juego

En este bloque, se plantean preguntas relacionadas con el desarrollo del juego, es decir, si los niños conocen y respetan las normas o proponen alguna variable, si es el niño el que lidera el juego y si pone interés en que todos los participantes cumplan las reglas, si se observan conflictos en el transcurso del juego, si el objetivo del niño es ganar o pasar un rato divertido, si hay malas

reacciones al perder, si se les deja ganar para evitar esas reacciones y si tienen capacidad de inventar nuevos juegos.



De acuerdo a la primera pregunta, se ha realizado un gráfico con los resultados obtenidas ya que ha dado lugar a diversas respuestas en cuanto al conocimiento de las reglas y su cumplimiento. Como se puede apreciar, el 71% de los niños conocen las reglas pero en muchas ocasiones no las respetan y la razón de ello puede ser que los niños tengan el deseo de ganar y para conseguirlo, a veces realicen trampas o se inventen otras reglas en su propio beneficio. De hecho, algunos comentarios de las familias afirman que se debería insistir en ello, en que las cumplieran adecuadamente para evitar conflictos.

Aludiendo a la pregunta de si proponen otras reglas de manera pactada con los participantes del juego, la mayoría admite que los niños sí que proponen alguna regla nueva y tan solo 4 niegan esa actitud del niño.

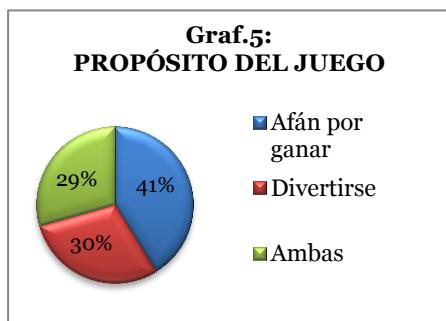
En cuanto a la persona que lidera el juego, obtenemos tres resultados diferentes. Por un lado, 7 familias afirman que son sus hijos quienes lideran el juego, mientras que 3 admiten que son los adultos quienes toman el liderazgo y 7 explican que depende del juego que se juega ya que puede ser nuevo para ellos o, simplemente, se establecen turnos entre los participantes para tomar posesión del mandato.

La cuarta pregunta alude al interés que manifiestan los pequeños en que se cumplan las normas del juego. Todas las encuestas muestran que los niños vigilan que todos los participantes de dicho juego acaten y respetan las reglas, ya que si en algún momento observan que alguno hace trampa, eso puede afectar a su resultado. De esta manera, se puede afirmar que los niños ponen especial interés en que el juego sea limpio.

La siguiente pregunta admite múltiples respuestas ya que se le pide a las familias que exemplifiquen o den razones de los conflictos observados durante el transcurso del juego. Tan solo 4 familias niegan situaciones de conflicto en el juego, pero las otras 13 afirman que en algunas ocasiones se evidencia un problema. Dichos conflictos se forman cuando los niños pierden, cuando ven competencia, cuando no sale la puntuación que ellos desean, cuando hacen trampas o se saltan las reglas, cuando no esperan el turno y cuando no están de acuerdo de cómo se desarrolla el juego.

Una de las preguntas que se plantea cuando se observan situaciones de juego en niños es cuál es su objetivo: ganar o pasar un rato divertido. A estas edades, los niños son muy competitivos, su egocentrismo les hace querer ser el centro de atención, llegar a ser los primeros y los mejores en todo y, en muchas ocasiones, el juego pasa de ser un momento placentero y divertido a ser un

momento desagradable para el niño que pierde porque se toma el juego de manera competitiva manteniendo rivalidades con sus compañeros. Los resultados obtenidos en esta pregunta demuestran las evidencias ya que 7 (41%) admiten que los niños tienen afán por ganar, 5 familias (30%) objetan que su objetivo es divertirse, pero el otro 29% de las familias muestran que el objetivo de los niños es tanto ganar como pasárselo bien. El siguiente gráfico muestra los resultados en forma de porcentajes.



La siguiente pregunta establece las reacciones que muestran los niños cuando pierden y no consiguen ganar el juego. En el gráfico se exponen las tres opciones de resultados que dan las familias. Por un lado, 4 familias (23%) admiten que sus hijos aceptan la derrota sin enfados, mientras que el 59% afirman que su reacción ante la derrota es de enfado y frustración. Por otro lado, 3 familias (18%) explican que sus hijos

se enfadan pero logran asumir la derrota.

Respondiendo a la pregunta de si se les deja ganar en alguna ocasión para evitar malas reacciones, 6 familias niegan la respuesta y 11 admiten que a veces se les deja ganar el juego para motivarlos o cuando el juego es difícil. Muchos de ellos señalan que son otros familiares, como abuelos o tíos, quienes dejan ganar a los niños y les consienten la victoria para evitar enfados mientras los que niegan dicha acción apuntan que hay que enseñar a los niños a saber ganar y perder porque en la vida no siempre se consigue la victoria.

Por último, se ante la pregunta de si los niños tienen la capacidad de inventar nuevos juegos o sugerir variables al juego. Todas las familias, excepto una, afirman que los niños tienen mucha creatividad e imaginación para innovar y proponer juegos similares. Incluso crean variables de los ya existentes.

- Preguntas sobre los valores que creen que se transmiten a través del juego

El último bloque corresponde a las preguntas realizadas acerca de los valores que se pueden transmitir a través del juego y la opinión que tienen al respecto las familias.

La primera pregunta que se plantea es si como educadores y padres son conscientes de que se transmiten valores a través del juego. Todos responden que sí y explican que los valores que se transmiten son: respeto, cordialidad, tolerancia, convivencia, creatividad, aceptación y obediencia de las normas, diversión, comunicación, paciencia, asimilación de conceptos, respeto del turno,

aprender a perder, relacionarse con los demás y aprender pensar y a concentrarse. Por otro lado, se les pregunta si intentan promover aprendizajes en las situaciones de juego y de qué tipo. Todos afirman que el juego es un buen momento para inculcar una serie de aprendizajes como: que las cosas cuesta conseguirlas, que no siempre se gana, que hay que respetar unas normas, que la paciencia tiene recompensa y que hay que acabar las actividades que se comienzan y no dejarlas sin terminar. También, explican que intentan promover aprendizajes de tipo académico como sumar, contar, leer o escribir, inculcar valores de convivencia o ayudar a los niños a pensar, a memorizar y a concentrarse.

Finalmente, pretendemos dar a conocer los aspectos que consideran las familias que deberían mejorar a la hora de jugar con sus hijos. Muchos admiten que deberían disponer de más tiempo para pasar con los niños ya que a causa del trabajo o de las tareas del hogar, siempre tienen algo que hacer y dejan de lado el tiempo de juego. Consideran que deberían sacar más tiempo para interactuar con ellos. Y otros apuntan que el aspecto a mejorar es la paciencia porque quizás tengan que estar pendientes de otras cosas y no están al 100% con sus hijos y ante situaciones de conflicto, no responden de manera adecuada. En definitiva, las familias están de acuerdo en que lo que más deben mejorar es el tiempo y la paciencia. Consideran que hay que respetar los momentos de juego y dedicar más tiempo a estar con los niños ya que ellos necesitan esa afectividad de sus familias y el juego en familia es un regalo. En cuanto a la paciencia, quizás deberían hacer las cosas con más calma y no ir con tantas prisas porque tal vez el estrés ocasione malas reacciones que acaban repercutiendo en la relación con los niños.

B.3.2.b. Encuesta dirigida a las maestras de infantil

Esta encuesta consta de 16 preguntas las cuales también se reparten en tres bloques de acuerdo al contexto del juego, al desarrollo del mismo y a los valores que se promueven en él. En este caso, no se pueden plasmar los resultados a través de gráficas debido a la similitud de respuestas y el reducido número de participantes de la encuesta.

- Preguntas de acuerdo al contexto del juego

La primera pregunta que se plantea es a qué juegos de reglas juegan los niños. Las respuestas son variadas:

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| - Dominó | - Juego de las sillas |
| - Oca | - Carreras |
| - Parchís | - Juego del pañuelo |
| - Tres en raya | - Zapatilla por detrás |
| - Ajedrez | - El escondite |
| - Cartas de UNO | |
| - Juego del <i>memory</i> | |

Como se puede observar, la primera columna corresponde a juegos reglados de mesa que exigen concentración, respeto de turnos, atención, lógica y memoria. Mientras que en la segunda columna, se exponen los juegos reglados motrices que exigen agilidad, picardía, velocidad y atención.

De acuerdo a los momentos en que los niños juegan, también obtenemos varios resultados. Las maestras consideran muy importante crear momentos y tiempos de juego ya sea a través de los rincones de juego dirigido, momentos de juego libre, horario de psicomotricidad, asamblea y recreo. A veces invierten la ultima hora de la mañana o de la tarde, incluso aprovechan ratos de grupo reducido donde hay dos maestras en el aula o cuando un grupo de niños se marcha a oratorio.

Respecto a la última pregunta de este bloque, guarda relación con la anterior ya que se les pregunta el tiempo dedicado al juego. Normalmente, se utiliza entre media hora u hora entera diaria al juego ya sea por medio de los rincones de juego dirigido como de juego libre. Pero siempre, se intenta sacar tiempo para que los niños desconecten del trabajo, se relacionen con sus compañeros y pasen un rato divertido.

- Preguntas referidas al desarrollo del juego

Las preguntas en cuanto al desarrollo del juego son similares a las dirigidas a los padres ya que se pretende sacar conclusiones de cómo los niños juegan tanto en casa como en el colegio.

De acuerdo a quién dirige el juego, las maestras de 3 años afirman que son ellas quienes inician el liderazgo debido a la corta edad de los niños y su escasa capacidad de moderador. Las maestras de 4 años admiten que ellas comienzan a liderar el juego para formalizar la situación y enseñar a jugar. Una vez que ya lo han aprendido y saben jugar solos, toman posesión del juego. Por último, las maestras de la sala de 5 años explican que el juego es liderado por los niños y que normalmente juegan solos, pero en muchas ocasiones bajo la supervisión de la maestra para que se cumplan las normas.

Sobre la pregunta de si los niños conocen las reglas de los juegos, la mayoría exponen que sí pero, si en algún momento no las conocen porque nunca han jugado, se les explica previamente o son los mismos niños quienes se las explican entre ellos favoreciendo una actitud de ayuda y colaboración. Los niños previamente pactan las reglas porque ya las conocen debido a que han jugado en sus casas o en clase anteriormente. En el caso de que sea un juego nuevo, se explican previamente tanto de manera oral como escrita para favorecer la comprensión de todos los niños, incluso a veces se cambian las reglas para mejorar el funcionamiento del juego. No obstante, en algunos momentos se les deja jugar libremente para observar reacciones e intervenir si es necesario.

En cuanto al liderazgo del juego en el momento que juegan solos, se intenta evitar que los niños tomen posesión del juego y manden a los demás. Normalmente el que adquiere el liderazgo es el niño que tiene más iniciativa o que le gusta ser protagonista. Lo que se intenta es que todos los niños lideren de manera conjunta o en algunos casos, como en el aula de 3 años, se le da protagonismo al encargado del día. Una manera de evitar conflictos en este tema, es adjudicar el papel de moderador a un niño, por turnos.

La quinta pregunta correspondiente a este bloque es la observación de conflictos en el aula al poner en marcha el juego. Todas las maestras coinciden en que se plantean problemas al jugar a juegos de reglas a causa de las siguientes razones: hacer trampas para ganar, no aceptar la derrota, no respetar las normas, no guardar turnos sin jugar o no ser los protagonistas del juego.

La siguiente pregunta va a conllevar a respuestas que podemos constatar con las respuestas obtenidas en la encuesta de las familias ya que se plantea si los niños asumen la derrota cuando pierden y cómo reaccionan ante ello. La respuesta más común es que no aceptan la derrota y reaccionan con enfado, frustración, llantos y rabietas. Las razones que dan las maestras es que las familias les dejan ganar en casa y ser los protagonistas y al llegar al colegio y ver que tienen rivales que también quieren ganar, no asumen la posible derrota, no les gusta perder. Sin embargo, la maestra de 3 años apunta que los niños de esta edad asumen la derrota y desean seguir jugando para probar de nuevo y poder ganar.

Atendiendo a la pregunta de si muestran satisfacción cuando ganan y cómo reaccionan con los compañeros, hay diversas respuestas. Por un lado, resaltan que los ganadores se alegran y muestran felicidad y no muestran superioridad hacia el resto de compañeros. Por otro lado, también apuntan que hay niños que cuando ganan apoyan a los que pierden y estos felicitan a los vencedores. Incluso a veces, piden una revancha para volver a jugar e intentar ganar.

En cuanto a la preocupación que tienen los niños de ganar, las maestras apuntan que al principio, con tres años, los niños solo se preocupan de pasárselo bien con sus compañeros y disfrutar del juego, pero contra más mayores se hacen aumenta la importancia de ganar. Los niños que no aceptan perder es porque su afán es ganar mientras que los que pierden y asumen la derrota, demuestran que juegan para pasar un rato divertido.

A la hora de inventar nuevos juegos o proponer variables a los ya existentes las maestras admiten que los niños tienen mucha creatividad e imaginación y que suelen proponer variables en beneficio para ellos aunque a veces se ciñen a lo que las profesoras les dicen.

- Preguntas vinculadas la transmisión de valores a través del juego

En este bloque se pretende registrar la opinión de las maestras en cuanto a los valores que se pueden transmitir en el juego, en cuáles se debería poner más énfasis y qué es lo que deberían

mejorar los niños a la hora de jugar. En primer lugar, los valores que consideran las maestras que se transmiten a través del juego son los siguientes:

- Cooperación y trabajo en equipo
- Empatía
- Interés por ayudar a los demás
- Deseo de integrarse en el grupo
- Diversión
- Ayuda
- Control de emociones
- Respeto
- Tolerancia a la frustración
- Compañerismo
- Amistad
- Autoestima
- Justicia
- Responsabilidad

En segundo lugar, en cuanto a los valores donde se debería poner más énfasis, se considera que hay que incidir en la paciencia, la autoestima, el saber esperar, el respeto de las reglas, la colaboración y la ayuda entre compañeros, la empatía con los demás participantes y la tolerancia a la frustración. Son aspectos que hay que trabajar con los niños a través del juego porque, como bien llevamos diciendo a lo largo del trabajo, el juego es una fuente de transmisión de valores y es una oportunidad de inculcar aprendizajes morales y valores de convivencia y de respeto.

En tercer lugar, se ha planteado la cuestión de qué es lo que deben mejorar los niños a la hora de jugar. Las respuestas de las maestras han sido las siguientes: el egocentrismo, la obsesión por ganar y ser los protagonistas; el control de las emociones ya que en algunas ocasiones gritan, se desesperan o se exaltan de alegría; la preocupación por pasárselo bien en vez de por ganar, los niños deberían disfrutar más del juego y olvidarse tanto de conseguir la victoria; el hecho de no hacer trampas y jugar limpiamente, no pasa nada si se pierde, lo importante es participar y pasarlo bien; el hecho de saber esperar el turno, aprender a perder, jugar por placer, saber escuchar y tener empatía hacia los demás compañeros.

Finalmente, exponemos literalmente las respuestas de algunas maestras ante la pregunta ¿cómo creéis que se puede educar en valores a través del juego de reglas?:

- “Este tipo de juegos ofrecen muchas posibilidades. Los niños disfrutan con el juego y nadie quiere verse privado de poder jugar, pero si no se respetan las normas, no se juega. Es por eso que se pueden añadir nuevas reglas que fomenten los valores como dar un aplauso al último en llegar ya que ha hecho un gran esfuerzo o buscar a un compañero que no haya hecho bien el juego y ayudarle con las reglas”. (Maestra Sala de 3 años)
- “La base está en casa, si se cumplen las reglas luego ellos lo acoplan al resto de rutinas. Si lo hacen, se enfadan cuando pierden, pero es parte del aprendizaje, es necesario el sentimiento de frustración”. (Maestra Sala de 4 años)
- “El juego es una herramienta valiosísima en Infantil ya que les ayuda a socializarse, a formar estrategias mentales, a utilizar la lógica y anticiparse a consecuencias. La creatividad, el buen uso del lenguaje, la utilización de vocabulario más concreto y de diferentes entonaciones

pueden también trabajarse a través del juego. Sin olvidar la gestión de emociones tan importante para el desarrollo integral del niño". (Maestra Sala de 5 años)

B.3.3. Conclusiones extraídas de ambas encuestas

Al analizar las dos encuestas, se pueden sacar algunas conclusiones generalizadas ya que se muestran respuestas similares que comparten tanto familias como maestras al observar situaciones de juego en los niños.

En primer lugar, entre los juegos más populares jugados por los niños de 3 a 6 años, se observan la oca, el parchís, el dominó, el *memory*, el pañuelo, las sillas, pilla pilla y el escondite.

En segundo lugar, las encuestas afirman la importancia de respetar los espacios y los tiempos de juego tanto en casa como en clase. Se considera imprescindible la dedicación al juego diariamente ya que los niños tienen oportunidad de socializarse, de disfrutar del juego con sus compañeros y familiares y de desconectar del trabajo académico y las rutinas.

En tercer lugar, se puede llegar a la conclusión de que los niños normalmente conocen las normas, pero a pesar de ello, muchos de ellos, sobre todo los niños más egocéntricos que tienen afán por ganar, no las respetan por su propio beneficio, y realizan trampas para intentar ganar el juego. Por esta razón, se observan conflictos en el transcurso del juego debido al afán por ganar y no disfrutar del juego. Y además, como consecuencia de ello, los niños reaccionan con enfado, llanto, rabietas o sentimiento de frustración si no consiguen la victoria.

En cuarto lugar, se aprecia la capacidad creativa que tienen los niños a la hora de inventar nuevas reglas, variables o nuevos juegos. Los niños a estas edades tienen mucha imaginación y creatividad y les encanta innovar ya sea en su propio beneficio del juego o simplemente por crear nuevas situaciones de juego.

Por último, en cuanto al tema de los valores que se transmiten, priman el respeto de las reglas y de los turnos, la socialización y convivencia entre iguales, el compañerismo, la ayuda, la cooperación, la empatía, la autoestima, la responsabilidad, la asimilación de la derrota y la tolerancia a la frustración. Y, en cuanto a los aspectos que deben mejorar los niños, coinciden en que deben aprender a asumir la derrota, a jugar por placer y no solo por ganar, a esperar turnos, a cumplir las normas y a convivir con los demás.

B.4. PROPUESTA EDUCATIVA

Para finalizar el apartado de desarrollo del trabajo, se realiza una pequeña propuesta didáctica sobre los valores que se pueden transmitir a través de los juegos de reglas y se proponen unas pautas de intervención y recomendaciones para el educador a la hora de llevar a cabo situaciones de juego reglado.

B.4.1. Variables y valores de los juegos de reglas populares

Tras analizar los juegos de reglas más populares entre los niños de 3 a 6 años y los valores que se deben transmitir, se ha realizado una caracterización de ocho juegos de reglas, cuatro de mesa y cuatro motrices, explicando el objetivo principal, las reglas básicas del juego y proponiendo algunas variables que se pueden incluir en ellos y los valores que se pueden transmitir a través de cada uno para que los niños mejoren al practicarlos.

Tabla4: Caracterización de los juegos de reglas más populares

JUEGOS REGLADOS DE MESA	
JUEGO DE LA OCA	
Objetivo	Ser el primero en llegar a la casilla final de La Oca, avanzando posiciones según la tirada del dado y cumpliendo las reglas adjudicadas a cada casilla.
Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar los turnos, la persona que saque mayor puntuación en el dado comienza la partida y después se seguirá el orden de las agujas del reloj. - Respetar los “castigos o normas” de cada casilla: Oca (avanzar hasta la próxima casilla de oca), Puente (avanzar o retroceder en la casilla de puente), Posada (permanecer dos turnos sin jugar), Pozo (permanecer dos turnos sin tirar), Dados (avanzar o retroceder hasta la otra casilla de dados), Laberinto (retroceder a la casilla X), Calavera (volver a empezar desde el principio). - Se gana si se llega exactamente a la última casilla de la Oca, de lo contrario, se retrocede tantas posiciones como indique el dado.
Posibles variables	<ul style="list-style-type: none"> - El jugador al que le toque el turno llevará un objeto, por ejemplo, un sombrero, que indicará el turno. Cuando acabe de tirar y avanzar casillas, otorgará el sombrero al siguiente jugador. - Si un jugador cae en la casilla de pozo o posada y por tanto, permanece dos turnos sin jugar, se le hará una prueba (por ejemplo, una suma, una adivinanza o saltar a la pata coja) para quitarle el castigo y tener la oportunidad de seguir jugando.
Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto de los turnos (Valor de la paciencia) - Respeto de las normas del juego, en este caso respeto de los castigos de cada casilla. (Valor de la justicia) - Aprender a divertirse y pasar buen rato.
JUEGO DEL PARCHÍS	
Objetivo	Conseguir llevar las cuatro fichas a la meta avanzando casillas sin ser comido por los demás jugadores o intentando comer fichas para avanzar más rápido.

Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador tiene que sacar 5 en el dado para sacar cada una de las fichas de casa. Si saca 6, vuelve a tirar, pero si saca 3 veces 6, una ficha va a casa. - Si una ficha cae en la misma casilla que otra ficha de otro color, esa ficha se va a casa y la ficha ganadora avanza 20 posiciones. - Si un jugador logra meter una casilla a casa, se cuenta 10 casillas con otra. - Si permanecen dos fichas del mismo color en una casilla de seguro, las fichas que van por detrás tienen prohibido el pase hasta que dicho jugador retire la barrera cuando saque 6 en el dado.
Possibles variables	<ul style="list-style-type: none"> - Empezar el juego con una ficha fuera. - Jugar en parejas para favorecer la cooperación y el compañerismo. - Por cada ficha conseguida, otorgar un premio, por ejemplo, un caramelo o chocolate, de modo que haya recompensa no solo por ganar. - Si un jugador le come la ficha a otro, en vez de mandarla a casa, dejar que comience desde la salida.
Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación - Compañerismo - El esfuerzo merece una recompensa

JUEGO DE DOMINÓ

Objetivo	Colocar todas las fichas de dominó sobre la mesa haciendo coincidir los extremos de ellas.
Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Se reparten 7 fichas a cada jugador (dependiendo del número de jugadores). - Comienza a sacar ficha el jugador que tiene una ficha doble. - Por turnos, cada jugador pone una ficha en uno de los lados, si sus fichas no coinciden con ningún extremo, se coge una del montón que sobra, y si no se pasa el turno.
Possibles variables	El jugador que se quede sin fichas coge dos fichas más del montón que sobra o cada jugador le da una de las suyas para completar el juego entre todos.
Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Lo importante es participar y disfrutar del juego, no ganar. - Compartir las fichas cuando un jugador termina. (Valor de la generosidad)

JUEGO DE MEMORY

Objetivo	Descubrir el mayor número de parejas escondidas.
Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan todas las cartas de las parejas boca abajo de manera desordenada. - Por turnos, cada jugador levanta dos cartas, si son iguales las retira, si son diferentes las vuelve a esconder en el mismo lugar. - Si se descubre una pareja, se sigue jugando hasta fallar.

Posibles variables	<ul style="list-style-type: none"> - Si algún jugador no logra conseguir ninguna pareja, se pueden dar pistas.
Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Paciencia y respeto a la hora de esperar el turno. - Ayuda y compañerismo.

JUEGOS REGLADOS MOTRICES	
JUEGO DEL “PILLA PILLA”	
Objetivo	Pillar a los demás contrincantes y dejar de ser “el que la paga”.
Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Un jugador “la paga” y tiene que intentar pillar a los demás jugadores tocándolos o agarrándolos. - Los demás jugadores tienen que correr para evitar ser pillados.
Posibles variables	<ul style="list-style-type: none"> - El que “la paga” cuando pilla a otro jugador, este se une a él y ambos tienen que conseguir pillar a los demás por separado o cogidos de la mano en forma de cadena. cada vez que pillen a un jugador, se unirá a la cadena. - Para evitar ser pillado, los jugadores en el momento que van a ser pillados realizan una acción, como por ejemplo, quedarse quietos con los brazos en cruz y las piernas abiertas hasta que otro jugador pase por debajo de él y pueda seguir jugando.
Valores	En este juego, no hay un solo ganador directo, sino que se va otorgando el mandato de “la paga” a quién es pillado o puede ser una victoria de grupo ya que todos los que pillan ganan, de esta manera se promueve el compañerismo, la cooperación, el trabajo en equipo y la diversión. El objetivo no es solo ganar.
JUEGO DEL ESCONDITE	
Objetivo	Descubrir el escondite de los demás jugadores.
Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Un jugador es “quién la paga” y debe contar hasta 20 sin mirar para que los demás participantes tengan tiempo de esconderse alrededor del lugar del juego. - Los participantes no deben desvelar el escondite de los demás. - Cuando el “que la paga” descubre a alguien, este queda eliminado.
Posibles variables	<ul style="list-style-type: none"> - El jugador que es descubierto se une “al que la paga” para descubrir el escondite de los demás participantes. - Los jugadores que son pillados pueden dar pistas al que “la paga” para descubrir a los demás.

Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación y compañerismo ya que los jugadores descubiertos entran en el juego como ayuda del jugador principal encargado de descubrirlos. - Nadie gana el juego, no hay rivalidad.
----------------	---

JUEGO DE LAS SILLAS

Objetivo	Conservar la última silla sentándose en ella.
Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Los jugadores deben bailar y caminar alrededor de las sillas mientras suene la música. - En el momento que la música se para, los jugadores deben sentarse en una silla. El que se queda sin silla, es eliminado. - Cada vez se quita una silla más, siempre una silla menos que jugadores juegan. - Solo se puede sentar un jugador en cada silla. - No se puede guardar la silla ni quedarse sentado en ella.
Possibles variables	<ul style="list-style-type: none"> - Jugar con aros en lugar de sillas para evitar caídas. - Al finalizar el juego, en vez de quedar una silla, quedan 2 o 3 y ganan varios jugadores. - Jugar por parejas colocándose dos personas en cada aro o silla.
Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Amistad al alegrarse por los compañeros que ganan. - Tolerancia a la frustración ya que tienen otra oportunidad de ganar.

JUEGO DEL PAÑUELO

Objetivo	Capturar el pañuelo y llegar a “casa” sin que te pille el adversario.
Reglas básicas del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Se divide al grupo en dos equipos iguales y se adjudica a cada jugador un número. - Cuando se diga uno de los números, los jugadores que lo tengan irán corriendo hasta coger el pañuelo en el medio del campo. - El jugador que captura el pañuelo tiene que correr hasta su “casa” sin que le pillen. Si le pilla, es punto para el otro equipo y es eliminado. De lo contrario, se elimina el jugador que no lo captura. - El número eliminado tiene que será adjudicado a un jugador del mismo equipo de manera que una persona puede llevar dos números.
Possibles variables	<ul style="list-style-type: none"> - El jugador que no logra el pañuelo, no es eliminado, sigue jugando y se van adjudicando puntos dependiendo del equipo que consigue el pañuelo.
Valores	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación entre compañeros por conseguir el mayor número de puntos. - Ayuda al animar a los jugadores del mismo equipo. - Alegría y autoestima cuando un compañero consigue un punto por traer el pañuelo al equipo.

B.4.2. Pautas de intervención para el educador

Antes de comenzar a jugar, sería apropiado crear un espacio de juego tranquilo, placentero y agradable, libre de ruidos o distracciones para que el niño se desenvuelva tranquilamente en el juego y se concentre en las jugadas.

Por otro lado, también sería conveniente recordar las reglas del juego o pactar y acordar posibles variables de manera escrita u oral, para que todos los participantes del juego sean conscientes de ellas y las cumplan en el transcurso del juego.

Además, se podría aprovechar un determinado tiempo para dar la oportunidad a los niños de crear los propios materiales del juego ya que, debido a su capacidad creativa e imaginativa, podrían fabricar algunos materiales como fichas de dominó o cartas de *memory*. De esta manera, los niños se sentirán orgullosos de su trabajo y estarán motivados a jugar con sus recursos.

Durante el trascurro del juego, el educador tiene que ser un observador y un transmisor de valores. En primer lugar, debería estar atento de cómo juega el niño, si cumple las normas, si reacciona correctamente, si intenta hacer trampas o si lidera demasiado el juego. Consecuentemente, si el educador observa alguna de estas acciones, debería entrar en juego e inculcar una serie de valores de manera dialogada, nunca gritando, ya que puede desorientar al niño y provocar malas reacciones. Habría que explicarle que en todos los lugares hay unas normas que hay que respetar por el bien de todos y que no siempre se consigue ganar. Lo importante es disfrutar del juego y aprender a jugar, y sobre todo, tener paciencia y alegrarse por los demás. Acabar un juego enfadado o llorando, no trae buenas consecuencias porque hay que saber perder y asumir la derrota porque unas veces se gana y otras se pierde. Además, es importante inculcar valores de cooperación, de trabajo en equipo transmitiéndoles que si se trabaja en equipo, con ayuda de los demás, se pueden conseguir mejores resultados.

Una vez acabado el juego, sería oportuno preguntar a los niños cómo se han sentido. Es importante que los niños se expresen y expliquen las sensaciones que han sentido a lo largo del juego. Si piensa que ha sido justo el juego, qué creen que deberían mejorar y si se alegran del resultado así como los aprendizajes que han adquirido. Es una manera de autoevaluarse a sí mismos y observar sus reacciones finales.

C. CONCLUSIONES

El presente trabajo nos ha dado la oportunidad de caracterizar el juego de reglas desde tres perspectivas. Por un lado, se ha enfocado el juego desde una revisión bibliográfica en la cual se ha podido definir el concepto y las ventajas que tiene en el desarrollo integral de los niños. En segundo lugar, se han podido analizar diversos aspectos relacionados con el desarrollo del juego y los posibles valores transmitidos en él mediante encuestas dirigidas a familias y docentes. Y, por último, se ha realizado una pequeña propuesta educativa para dar solución a los conflictos y problemas ocasionados en los niños al practicar dichos juegos de reglas.

El objetivo que se perseguía en el trabajo era utilizar el juego de reglas como recurso educativo para abordar la Educación en Valores en la etapa de Educación Infantil y se ha conseguido gracias a la consecución de los objetivos específicos.

Por un lado, a través de las encuestas se han podido conocer y determinar los juegos de reglas practicados por los niños en ambos contextos, casa y escuela. Además, se han analizado y se ha reflexionado sobre los valores que se pueden fomentar mediante el juego. Y, por otro lado, se ha realizado la propuesta didáctica estableciendo variables en dichos juegos y dando pautas y recomendaciones a los docentes de cómo llevar a cabo situaciones de juego.

Por ello, se puede decir que se han cumplido los objetivos que inicialmente orientaron el proceso de realización del Trabajo Fin de Grado; aunque no se ha podido poner en práctica la propuesta para evaluar los posibles cambios de conducta y comportamiento en los niños debido a la falta de tiempo. Y, la verdad, es que hubiera sido lo idóneo porque los resultados de las encuestas afirmaban que los niños mostraban conductas inadecuadas a la hora de desarrollar situaciones de juego reglado. Por ello, habría que incidir en este aspecto en la escuela favoreciendo y creando espacios de juego en las aulas y fomentando estos valores.

Finalmente, gracias a la recogida de información mediante las encuestas se ha podido llegar a la conclusión de que el juego de reglas es un recurso educativo fundamental para desarrollar valores como el respeto, la cooperación, la no competitividad, la solidaridad y la responsabilidad en los niños de manera que a la vez que adquieren el concepto de regla y norma, también aprender a convivir con los demás y a desenvolverse en la sociedad de manera correcta y asumiendo unos comportamientos y actitudes adecuadas. Tal y como expresa Huguet y Bassedas (1992), “el juego es necesario para que los niños se aproximen gradualmente al mundo de los adultos, prueben, ensayan comportamientos, roles y habilidades que ven de sus padres o educadores para ir de esta manera haciéndolos suyos”. (Huguet y Bassedas, 1992:1)

No obstante, no hay que eliminar la esencia libre y espontánea del juego, es decir, los niños juegan por placer y diversión pero no hay que imponerles el juego como algo obligatorio y dirigido

a la consecución de unos objetivos determinados. Lo podemos utilizar como recurso educativo donde el niño aprenda la manera de jugar y cumplir las reglas para consecuentemente adquirir una serie de valores, pero hay que presentarlo como algo placentero cuyo objetivo es disfrutar. En el caso de los juegos de reglas, los niños progresivamente van adquiriendo el concepto de regla y ellos mismos son los que establecen unas normas claras que configuran la actividad lúdica. Por tanto, el cumplimiento de las reglas lo aceptan como requisito imprescindible para poder jugar y no como una limitación impuesta por el adulto de manera que el juego no pierde su sentido de libertad y creatividad.

D. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

A la hora de abordar el trabajo nos hemos encontrado con alguna dificultad debido a la escasez de tiempo. Tal vez, el trabajo se hubiera enfocado de otra manera llevando a cabo la propuesta y evaluando los cambios y mejoras en los comportamientos de los niños, a la hora de jugar con sus compañeros a juegos de reglas.

Además, de acuerdo a la metodología de recogida de información, se podría haber optado por utilizar otros métodos más dinámicos como entrevistas personales o grupales (*focusgroup*) para poder interaccionar con las familias y recoger información más detallada. Sin embargo, de nuevo la falta de tiempo tanto de las familias como la limitada estancia en el centro, ha dificultado su utilización. Como alternativa, se ha elegido realizar encuestas cualitativas y solo se ha dispuesto de 17 encuestas de familias y 6 de profesoras. Aunque lo ideal hubiera sido analizar resultados obtenidos de todos los cursos de infantil para poder generalizar adecuadamente las conclusiones obtenidas, con este registro se han extraído bastantes que guardan relación entre los cursos de infantil.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en las encuestas, se hace patente la necesidad de implantar la propuesta en las aulas de Educación Infantil. Por ello, uno de mis objetivos personales a la hora de poner a prueba mis conocimientos en un aula de infantil como futura maestra es el de implantar mi trabajo con los niños ya que considero que el juego es una fuente de aprendizaje de valores que ayuda a los niños en muchos aspectos de su vida. Es cierto que se utilizan muchos espacios de juego durante el horario escolar y el recreo, pero se debería poner más énfasis en observar la manera de jugar de los pequeños para evitar ciertos conflictos y poder corregirlos. Considero que la maestra se debe involucrar en el juego, establecer espacios de juegos reglados y darle la misma importancia al juego como a las áreas del currículo. Si enseñamos a los alumnos a jugar correctamente cumpliendo las normas, a asumir responsabilidades y roles en el juego y a reaccionar adecuadamente a la derrota, lograremos educar a los niños en valores sociales para que aprendan a convivir con los demás y a tener actitudes correctas.

E. BIBLIOGRAFÍA

E. 1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Defis Peix, O. y Casals Grané, E. (1999). Educar en valores en la escuela infantil. *Revista Aula de innovación Educativa*, 79. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/079-valores-en-la-escuela-infantil--musica-y-juegos/educar-en-valores-en-la-escuela-infantil>
- Domínguez Martín, J. (2010). La educación en valores en el marco de la Ley Orgánica de Educación. *Revista online autodidacta, revista de la Educación en Extremadura*, 11. 93-98. Recuperado de http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_4_archivos/j_d_martin.pdf
- Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K. y Retamal N. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. Revista electrónica *Convergencia educativa*, 1.55-69. Recuperado de <http://www.convergenciaeducativa.cl/principal/wp-content/uploads/01-piaget.pdf>
- Gómez Calero, G. (2009). El juego en Educación Infantil. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 15. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/GEMMA_GOMEZ_1.pdf
- Huguet, T. y Bassedas, E. (1992). Jugar, crecer y aprender en la etapa de la educación infantil. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 7. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/007-juego-y-curriculo-escolar--dinamica-de-grupos/jugar-crecer-y-aprender-en-la-etapa-de-la-educacion-infantil>
- Jurado Gómez, C. (2008). Los temas transversales en la escuela. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 25. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/CARMEN_JURADO_GOMEZO1.pdf
- Orden de 6 mayo de 2005, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que aprueba el currículo de Educación Infantil para la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín Oficial de Aragón, 80, de 5 de julio de 2005.
- Pecci Garrido, M.C. (2010). El juego en el desarrollo infantil. En Pecci Garrido, M.C. (1^a ed.), *El juego infantil y su metodología* (pp. 29-50). McGraw-hill Interamericana de España S.L.

Pérez Madorran, E. (1997). Los juegos como base metodológica en Educación Infantil. *Amei Waece Enciclopedia*, 8. Recuperado de <http://www.waece.org/encicloped/resultado2.php?id=10410>

Rodríguez Ruiz, C. (2013). Pautas para una educación en valores. *Educapeques: portal de educación infantil y primaria*. Recuperado de <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/educacion-en-valores.html>

Valseca Martín, M. P. (2009). Los valores en la educación. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 19. Recuperado de http://www.csic.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_19/PILAR_VALSECA_2.pdf

E. 2. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Álvarez Aceves, M. (2011). Valores y educación infantil. Recuperado el 7 de marzo de 2015 de <http://analia3.blogspot.com.es/p/valores-y-educacion-infantil-como.html>

Andrés Tripero, T. (2011). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. *Revista electrónica de educación Einnova*. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/revkul/e-learning-innova/6/art431.php>

Casals, E. y Travé, C. (s.f). La educación en valores en las primeras edades. *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado de <http://www.oei.es/valores2/boleting.htm>

Domínguez Chillón, G. (1996). Tratamiento de los valores en la educación infantil. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 27. Recuperado de http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1261355312.pdf

España. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006.

García Márquez, E. y Alarcón Adalid, M. J. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista Digital EFdeporte.com*, 153. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Portero Fernández, E. (2007). La educación en valores en educación infantil. *Revista Eticanet*, 6. Recuperado de http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero6/Ensayos/Educacion_valores.pdf

Ramos Crespo, M. G. (s.f). *Teorías para educar mejor en valores: Kohlberg, Vygotski, Maslow y otros.* Universidad de Carabobo, Valencia (Venezuela). Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a8n16/8-16-3.pdf>

Reeduca (2009). *Piaget: Estadios desarrollo moral infancia.* Recuperado el 30 de marzo de 2015 de <http://reeduca.com/piaget-estadios-juegomoral.aspx>

Universidad Internacional de La Rioja (2015). *Tema 6: El juego como instrumento de desarrollo intelectual del niño. Educación Temprana.* Material no publicado.

F. ANEXOS

ANEXO I

ENCUESTA SOBRE EL JUEGO DE REGLAS DIRIGIDO A LAS FAMILIAS

Esta es una encuesta anónima para un trabajo de acreditación de la Carrera de Educación Infantil (UNIR). Agradecemos vuestra disposición.

El juego es vital para los niños ya que a través de él no sólo se divierten, sino que ponen a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas motrices, sociales y cognitivas.

El juego de reglas es aquel que se rige por unas normas que todos los participantes deben cumplir para conseguir el objetivo del mismo. Por un lado, se puede hablar de juegos de reglas motrices como el pilla pilla, el escondite y el chocolate inglés o también podemos hablar de juegos de mesa como las cartas, la oca, el parchís o el dominó.

En esta ocasión, queremos saber algunos aspectos sobre los juegos de reglas que los niños practican fuera del colegio.

¿Cuáles son los juegos preferidos de vuestros hijos?

.....
.....
.....

¿Qué juegos de reglas practican?

.....
.....
.....

En cuanto al contexto del juego de reglas:

1. ¿Quién toma la iniciativa para jugar?
2. ¿Quiénes participan en dicho juego?
3. ¿En qué momentos del día y de la semana juegan?
4. ¿Cuánto tiempo dedicáis a jugar?
5. ¿En qué lugares practican los juegos de reglas?
6. ¿Qué recursos y materiales utilizáis?

Respecto al desarrollo del juego:

1. ¿Los niños conocen las normas? En caso afirmativo: ¿Las respetan?
2. ¿Proponen otras reglas de manera pactada con los demás participantes?
3. ¿Quién lidera el juego?
4. ¿Pone interés en que todos los participantes cumplan las normas del juego?
5. ¿Se observan conflictos el transcurso del juego? Ejemplifique alguna situación.
6. ¿Tienen afán siempre por ganar o su objetivo es divertirse y pasar buen rato?
7. Si en algún momento pierden, ¿cómo reaccionan: aceptando la derrota o les provoca frustración y enfado?
8. ¿Se les deja ganar en algunas ocasiones para evitar malas reacciones?
9. ¿Tienen la capacidad de inventar nuevos juegos o sugerir variables en el juego?

De acuerdo a los valores que se transmiten a través del juego:

1. ¿Sois conscientes, como padres y educadores, de que se transmiten valores a través del juego? ¿Cuáles?
2. ¿Intentáis promover aprendizajes en las situaciones de juego? ¿De qué tipo?
3. ¿Qué creéis que debéis mejorar a la hora de jugar con los niños?

MUCHAS GRACIAS POR COLABORAR.

ANEXO II

ENCUESTA SOBRE EL JUEGO DE REGLAS DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL CENTRO

Esta es una encuesta anónima para un trabajo de acreditación de la Carrera de Educación Infantil (UNIR). Agradecemos vuestra disposición.

En cuanto al contexto del juego de reglas:

1. ¿A qué juegos de reglas juegan los niños?
2. ¿En qué momentos juegan?
3. ¿Cuánto tiempo se le dedica al juego?

Respecto al desarrollo del juego:

1. ¿El profesor dirige el juego o los niños juegan libremente?
2. ¿Conocen las reglas de los juegos?
3. ¿Se pactan las reglas previamente antes de comenzar el juego?
4. ¿Lideran el juego de manera conjunta o hay líderes?
5. ¿Se presentan conflictos durante el juego? ¿de qué tipo?
6. ¿Asumen la derrota cuando pierden?
7. ¿Cómo reaccionan cuando pierden?
8. ¿Muestran satisfacción cuando ganan?
9. ¿Son conscientes de que se juega para pasar un rato divertido o su preocupación es únicamente ganar?
10. ¿Tienen capacidad e iniciativa de inventar nuevos juegos o proponer variables a los existentes?

De acuerdo a los valores que se transmiten a través del juego:

1. ¿Qué valores creéis que se transmiten a través del juego de reglas?
2. ¿En cuáles deberíamos poner más énfasis?
3. ¿Qué deberían mejorar los niños a la hora de jugar?

MUCHAS GRACIAS POR COLABORAR.