



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**El trabajo de la emoción del miedo en Educación  
Infantil  
El juego de rol como recurso didáctico**

**TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EDUCACIÓN INFANTIL-MENCIÓN LENGUA INGLESA**

**AUTORA: Virginia Segovia Esteban**

**TUTORA: Ilda Laorga Sánchez**

**En Palencia a 18 de Junio de 2015**

## **RESUMEN**

El presente trabajo presenta la adaptación de un juego de rol como recurso didáctico para el trabajo de la emoción del miedo en un grupo de niños de Educación Infantil. El principal objetivo consiste en que los niños se desenvuelvan en un contexto lúdico didáctico bilingüe.

Palabras clave: juego de rol, recurso didáctico, emoción, miedo, Educación Infantil, contexto bilingüe.

## **ABSTRACT**

The present work shows the adaptation of a role game as a didactic resource to work with the emotion of fear within an Early Years group of children. The main goal consists in children getting on well in a didactic and ludic bilingual context.

Key words: role game, didactic resource, emotion, fear, Early Years, bilingual context.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	3
3. JUSTIFICACIÓN.....	4
4. MARCO TEÓRICO .....	9
4.1 LAS EMOCIONES EN LA INFANCIA.....	14
4.2 LOS MIEDOS EN LA INFANCIA.....	15
5. METODOLOGÍA Y DISEÑO .....	19
5.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA .....	19
5.2 CONTEXTUALIZACIÓN .....	19
5.3 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS .....	20
5.4 RECURSOS MATERIALES .....	22
5.5 DESARROLLO DE LAS SESIONES .....	23
5.6 EVALUACIÓN .....	26
5.6.1 Evaluación de los alumnos.....	26
5.6.2 Evaluación del diseño.....	26
6. RESULTADOS .....	28
7. CONCLUSIONES.....	30
8. REFERENCIAS .....	33
ANEXO .....	35
Anexo 1; PROPUESTA DIDÁCTICA: PEQUEÑOS DETECTIVES DE MONSTRUOS.....	35
Anexo 2; PEQUEÑOS DETECTIVES DE MONSTRUOS EN IMÁGENES.....	48

# 1. INTRODUCCIÓN

Las emociones forman parte de nuestro día a día, nos invaden a cada momento, ya sean agradables o no. Estas emociones afectan a nuestra vida diaria e influyen en nuestras decisiones, por lo que es imprescindible que se desarrolle la inteligencia emocional de las personas para que sean capaces de reconocer los propios sentimientos y los ajenos. Una persona emocionalmente inteligente está predispuesta a ser socialmente equilibrada, extrovertida, alegre y poco predispuesta a la timidez, en definitiva, se siente a gusto con ella misma y con los demás porque se desarrolla una actitud empática y social. Esta inteligencia puede fomentarse y fortalecerse en todas las personas a través de la autoconciencia emocional o auto-observación. Los maestros de Educación Infantil tienen la ardua pero agradable tarea de desarrollar esta inteligencia. Concretamente este trabajo se va a centrar en la emoción del miedo y en aquellas sensaciones que produce en los niños de Educación Infantil. Todas las personas sentimos miedo y podría decirse que nos acompañará a lo largo de toda nuestra vida. Pero ¿de dónde vienen los miedos de los niños? ¿Qué es el miedo? ¿Qué sensaciones y emociones produce el miedo? Antes de introducirnos de lleno en este tema indagaremos sobre estas cuestiones.

Este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) supone el último paso antes de finalizar el Grado de Maestro/a de Educación Infantil-Mención en Lenguas Extranjeras: Inglés, y pretende comprender la importancia que juegan las emociones y el miedo en la Educación Infantil, presentando un ejemplo de propuesta didáctica para abordar este tipo de emociones en el aula.

Parece necesario que los maestros de Educación Infantil reciban una formación inicial sobre la importancia del miedo y diferentes técnicas para sobrellevarlo, comprendiendo el miedo como un sentimiento humano que se vive diariamente en la escuela y como una emoción que atraviesa parte de nuestra vida.

Los niños también sienten miedo en muchas ocasiones y a veces lo cuentan y hacen visibles estos sentimientos, pero otras veces lo esconden, lo cual les provoca frustración en el transcurso de su vida. Por eso mismo, la escuela debe favorecer momentos en los que las emociones se manifiesten y puedan ser tratadas.

Tras esta introducción inicial, se tratará el marco teórico que comprende todos aquellos estudios y autores que se han encargado de analizar la educación de las emociones y los miedos más característicos de la etapa de Educación Infantil puesto que se ha demostrado que juegan un papel fundamental. Posteriormente, se desarrollará una propuesta didáctica de intervención que utiliza los juegos de rol para tratar el miedo a los monstruos en Educación Infantil, que se ha llevado a cabo durante el prácticum II del último curso del Grado de Educación Infantil-Mención en Lenguas Extranjeras: Inglés.

Por último, se evaluará la propuesta didáctica con el objetivo final de realizar las modificaciones correspondientes y de ofrecer este tipo de recursos en otros contextos para tratar la educación emocional y los miedos en la etapa escolar del segundo ciclo de Educación Infantil.

## 2. OBJETIVOS

A continuación se detalla el objetivo general y los objetivos específicos del presente Trabajo de Fin de Grado:

### Objetivo general

- Trabajar los miedos infantiles y superar el miedo a los monstruos en un aula con alumnos de cuatro y cinco años a través de un juego de rol.

### Objetivos específicos

- Analizar qué es la inteligencia emocional y reflexionar sobre la importancia de la misma en Educación Infantil.
- Explorar la posibilidad de utilizar los juegos de rol como medio para educar la emoción del miedo.
- Abordar el miedo en el aula, comprendiendo la importancia de esta emoción como sentimiento general en todo ser humano.
- Descubrir diferentes formas de tratar la emoción del miedo en el aula y dar a conocer las diferentes técnicas utilizadas.
- Investigar los motivos principales que provocan los miedos en los niños, cómo surgen, su desarrollo y las diferentes herramientas que podemos utilizar para su erradicación en el aula.

### 3. JUSTIFICACIÓN

*“Todos los hombres tienen miedo. El que no tiene miedo no es normal”.*

Jean Paul Sartre

El tema del presente Trabajo de Fin de Grado se relaciona con un sentimiento inherente al ser humano, que entronca con el pasado ancestral del hombre y que está impregnado en cada célula de nuestro cuerpo. El miedo, como sentimiento primigenio, que todo el mundo ha experimentado, salvo que, como dice Sartre, no se sea normal. Así, esta propuesta surge del miedo, del que todos hemos vivido, del que heredamos de otras personas, del que no sabemos afrontar y, en este caso concreto, del de la autora misma.

Esta dimensión psicológica constituye uno de los aspectos más inquietantes de la Educación Infantil, por ser una parte esencial de los niños.

Los infantes de esta etapa se enfrentan continuamente a sus emociones y a sus miedos. En muchas ocasiones este miedo lo comparten con otras personas pero, muchas otras veces, lo esconden, según se les permita expresar o no sus emociones. Todo esto se refleja en su comportamiento en el aula. La intención que se persigue con el presente TFG dentro de este tema es investigar los motivos principales de los miedos, cómo surgen, su desarrollo y las diferentes herramientas que podemos utilizar para su erradicación en el aula.

La propuesta de este tema no persigue enseñar cómo formar niños valientes, ni tampoco cómo hacer una lista infinita de los miedos reales o fantásticos que existen. La intención no es tampoco la de asustar a los niños, pues eso puede crearles traumas o despertar inquietudes, sino más bien conocer sus miedos, que ellos los sepan identificar y que, mediante la práctica en el aula, puedan desprenderse de ellos.

Esta reflexión refleja la necesidad de que los docentes se formen en la dimensión de las emociones para ayudar a que los alumnos puedan desarrollarse emocionalmente a través de propuestas lúdicas. También es muy importante la expresión abierta de las emociones y de los sentimientos y compartir los mismos.

Todo esto se llevará a cabo desde una metodología especial, en este caso los juegos de rol, para poner en práctica todo lo mencionado anteriormente y con el fin de que los alumnos adquieran aprendizajes significativos.

La justificación de este TFG se basa en las competencias básicas marcadas por la Universidad de Valladolid que habilitan para el ejercicio de la profesión de maestro de Educación Infantil. Algunas de las competencias que tienen relación con el presente trabajo son:

#### Competencias específicas del Grado de Educación Infantil

- ✓ Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- ✓ Saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
- ✓ Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
- ✓ Promover la autonomía y la singularidad de cada alumno o alumna como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- ✓ Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
- ✓ Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- ✓ Expresarse de modo adecuado en la comunicación oral y escrita y ser capaz de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción.
- ✓ Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

#### Competencias de la Mención en Lengua Inglesa

- ✓ Diseñar, elaborar y evaluar propuestas didácticas que utilicen la animación a la lectura y la dramatización en la aproximación al inglés en Educación Infantil.



- ✓ Conocer y aplicar la didáctica de la competencia comunicativa en sus diferentes componentes: competencia lingüística, sociolingüística y pragmática.
- ✓ Dominar el currículo de lengua extranjera (inglés) en Educación Infantil.

#### Competencias que debe tener un profesor CLIL (Content and Language Integrated)<sup>1</sup>

- ✓ Capacidad para garantizar los objetivos del programa que se abordan de una manera equilibrada.
- ✓ Puede identificar el tipo de CLIL que mejor se adapta a un contexto escolar determinado.
- ✓ Contextualizar la enseñanza CLIL en relación con el plan de estudios de un centro.
- ✓ Conectar los parámetros del programa y las necesidades del alumnado.
- ✓ Favorecer la integración del programa CLIL en la vida escolar (por ejemplo, recursos, asambleas, eventos del colegio...)
- ✓ Interpretar la información relevante de las evaluaciones para tomar medidas relacionadas con la mejora del programa.
- ✓ Utilizar un lenguaje objetivo en:
  - Gestión de grupos.
  - Gestión del tiempo.
  - Gestión del ruido del aula.
  - Dar instrucciones.
  - Gestión cooperativa de trabajo.
  - Mejora de la comunicación.
- ✓ Utilizar la propia producción del lenguaje oral como herramienta para la enseñanza, a través de registros del habla, cadencia, tono y volumen
- ✓ Puede utilizar el idioma que se pretende enseñar para:
  - Explicar
  - Presentar información
  - Dar instrucciones
  - Aclarar y comprobar la comprensión.

---

<sup>1</sup> Traducción propia de: [http://practeu.wikispaces.com/file/view/CLIL\\_Compences\\_Grid.pdf](http://practeu.wikispaces.com/file/view/CLIL_Compences_Grid.pdf).

- ✓ Puede seleccionar los materiales de aprendizaje, la estructuración de ellos o incluso su adaptación según sea necesario.
- ✓ Saber analizar las necesidades del alumno con sus compañeros maestros.
- ✓ Cree en la capacidad de cada estudiante para aprender y evita las etiquetas de los alumnos.
- ✓ Crear un ambiente de aprendizaje alentador y enriquecedor.

### Competencias del “Libro Blanco de Magisterio”

#### *Competencias comunes a todos los maestros*

- ✓ Capacidad para comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular.
- ✓ Conocimiento de los contenidos que hay que enseñar, comprendiendo su singularidad epistemológica y la especificidad de su didáctica.

#### *Saber hacer*

- ✓ Respeto a las diferencias culturales y personales de los alumnos y demás miembros de la comunidad educativa.
- ✓ Diseño y desarrollo de proyectos educativos y unidades de programación que permitan adaptar el curriculum al contexto sociocultural.
- ✓ Capacidad para promover el aprendizaje autónomo de los alumnos a la luz de los objetivos y contenidos propios del correspondiente nivel educativo, desarrollando estrategias que eviten la exclusión y la discriminación.
- ✓ Capacidad para preparar, seleccionar o construir materiales didácticos y utilizarlos en los marcos específicos de las distintas disciplinas.
- ✓ Capacidad para utilizar e incorporar adecuadamente en las actividades de enseñanza-aprendizaje las tecnologías de la información y la comunicación.
- ✓ Capacidad para promover la calidad de los contextos (aula y centro) en los que se desarrolla el proceso educativo, de modo que se garantice el bienestar de los alumnos.
- ✓ Capacidad para utilizar la evaluación, en su función propiamente pedagógica y no meramente acreditativa, como elemento regulador y promotor de la mejora de la enseñanza, del aprendizaje y de su propia formación.

### *Saber estar*

- ✓ Capacidad para trabajar en equipo con los compañeros como condición necesaria para la mejora de su actividad profesional, compartiendo saberes y experiencias.
- ✓ Capacidad para dinamizar con el alumnado la construcción participada de reglas de convivencia democrática, y afrontar y resolver de forma colaborativa situaciones problemáticas y conflictos interpersonales de naturaleza diversa.

### *Saber ser*

- ✓ Tener una imagen realista de sí mismo, actuar conforme a las propias convicciones, asumir responsabilidades, tomar decisiones y relativizar las posibles frustraciones.
- ✓ Asumir la dimensión ética del maestro potenciando en el alumnado una actitud de ciudadanía crítica y responsable.
- ✓ Compromiso de potenciar el rendimiento académico de los alumnos y su progreso escolar, en el marco de una educación integral.
- ✓ Capacidad para asumir la necesidad de desarrollo profesional continuo, mediante la autoevaluación de la propia práctica.

## 4. MARCO TEÓRICO

Con el fin de centrar de la mejor manera posible la propuesta de intervención, en este apartado se va a profundizar en las referencias bibliográficas sobre las emociones, los sentimientos y el miedo, clasificándolos y profundizando más en el tema. También se va a abarcar todo lo relacionado con la Inteligencia Emocional, desde su origen en la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner hasta la definición de los términos que se van a utilizar a lo largo de este proyecto, es decir, el recorrido histórico y sus posibles definiciones.

En realidad, antes de introducirnos en el concepto de Inteligencias Múltiples se va a hacer un repaso del concepto, puesto que se llevaba utilizando desde hacía mucho tiempo aunque aún no se había acuñado. Por ejemplo, Johann Heinrich Pestalozzi fue un pedagogo sueco que apostó por un currículo de integración intelectual basado también en las experiencias. Friedrich Fröbel propuso un aprendizaje a través de experiencias con objetos para manipular, juegos, canciones, trabajos, etc. John Dewey consideró el aula como un microcosmos de la sociedad donde el aprendizaje se da a través de las relaciones y experiencias de sus integrantes. María Montessori propuso diferentes materiales para que el alumno se adapte según su ritmo. Todos ellos reconocían la importancia de las emociones y, a consecuencia, adaptaron a ellas su práctica docente.

Howard Gardner consiguió hacer un estudio y acuñar el concepto rompiendo con varias nociones universales: en primer lugar, con el concepto de inteligencia única y, en segundo lugar, con la definición de la inteligencia como una capacidad, que, por lo tanto, deja de ser considerada algo innato y fijo.

### *Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner*

La Teoría de las Inteligencias Múltiples fue ideada por el psicólogo Howard Gardner como contrapeso al paradigma de la existencia de una única inteligencia. Gardner propuso que los seres humanos necesitan desarrollar varios tipos de inteligencia y que ésta se divide en varios ámbitos.

Gardner junto con sus colaboradores advirtió que la inteligencia académica (expediente académico) no es un factor decisivo para conocer la inteligencia de una persona.

Gardner ha logrado identificar y definir 8 tipos de inteligencia distintas en su teoría de las Inteligencias Múltiples.



*Figura 1: Inteligencias Múltiples de H. Gardner<sup>2</sup>*

Es conveniente hacer mención de estas inteligencias debido a que se ha utilizado de base esta teoría para elaborar el proyecto de intervención, por estar presente entre los ideales del centro donde se ha puesto en práctica dicho proyecto. Se va a prestar especial atención a dos tipos de inteligencia:

- Inteligencia intrapersonal: nos permite formarnos una imagen precisa de nosotros mismos, entender nuestras necesidades, características, cualidades y defectos. Este tipo de inteligencia desarrolla la capacidad para plantearse metas, evaluar habilidades y desventajas personales y controlar el pensamiento propio.
- Inteligencia interpersonal: es la inteligencia que permite entender a los demás. Se basa en la capacidad de manejar las relaciones sociales, la empatía y la capacidad para reconocer las motivaciones. Permite trabajar con gente y ayudar a las personas a identificar y superar problemas, es decir, reconocer y responder a los sentimientos y personalidades de las personas que nos rodean.

### *La Inteligencia Emocional según Goleman*

---

<sup>2</sup> Imagen extraída de: <http://psicologiaymente.net/la-teoria-de-las-inteligencias-multiples-de-h-gardner/>. (Última consulta 16/06/2015)

En 1995, Daniel Goleman publicó su obra ‘Inteligencia emocional’ donde se trata el análisis de una nueva dimensión afectiva. Este psicólogo americano defendió en su publicación que el éxito de una persona no viene determinado únicamente por su cociente intelectual o por sus estudios académicos, sino que entra en juego el conocimiento emocional. Cuando se habla de inteligencia emocional, se refiere a la capacidad del individuo para identificar su propio estado emocional y gestionarlo de forma adecuada. Esta habilidad repercute de forma muy positiva sobre las personas que la poseen, pues les permite entender y controlar sus impulsos, facilitando las relaciones comunicativas con los demás.

Según Goleman, la inteligencia emocional se puede organizar en torno a cinco capacidades:



*Figura 2: Capacidades de la Inteligencia Emocional según Goleman<sup>3</sup>*

El grado de dominio que alcanza una persona sobre estas capacidades resulta decisivo en su vida. El entrenamiento y/o educación de estas habilidades ayudará a conseguir el éxito y una vida más satisfactoria.

La vida emocional es la que nos mueve a comportarnos, percibir y actuar de determinada manera en la vida. Los seres humanos establecemos una visión particular de la realidad en función de nuestro pasado, nuestras vivencias y nuestras emociones. De ahí la importancia de tener una educación emocional que nos permita hacernos

---

<sup>3</sup> Imagen extraída de: <https://larealidadpsicologica.wordpress.com/tag/inteligencia-fluida/>. (Última consulta: 16/06/2015)

conscientes de aquello que sentimos, es decir, poder convertirnos en nuestros propios observadores para ir analizando, descubriendo y, por lo tanto, controlando aquello que nos mueve a actuar y tener cada vez mayor control de nuestras respuestas.

Esta inteligencia emocional nos permite, entre otras cosas:

- Tomar conciencia de nuestras emociones.
- Comprender los sentimientos de los demás.
- Tolerar las presiones y frustraciones que soportamos en el trabajo.
- Acentuar nuestra capacidad de trabajar en equipo.
- Adoptar una actitud empática y social que nos brindará mayores posibilidades de desarrollo personal.
- Participar, deliberar y convivir con todos y todas desde un ambiente armónico.

Los maestros de Educación Infantil deben tener conocimiento sobre la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional y de la puesta en práctica de propuestas que fomenten su desarrollo.

#### *Alfred Binet y Théodore Simon*

Binet fue un pedagogo y psicólogo francés que en colaboración con Théodore Simon entre los años 1905 y 1911, desarrolló unas escalas para la medida de la inteligencia de los niños llamadas escalas de Binet-Simon. En ellas introdujo el concepto de edad mental y sirvieron de base para todas las pruebas de inteligencia posteriores.

Los resultados de ese test se expresan en términos de “cociente de inteligencia”, que se obtiene al dividir la “edad mental”, derivada de los resultados de la prueba, por la edad cronológica del niño multiplicada por cien. En 1916 estas pruebas se tradujeron al inglés y pasaron a llamarse “Test de Standford” debido a que se tradujo en esta Universidad.

#### *Teorías del lenguaje*

Benjamin Lee Whorf (1897-1941) defendió la teoría del determinismo, donde expone que el lenguaje es una herramienta que determina el pensamiento de los seres humanos. Este autor realizó diversos estudios comparando las lenguas de distintos países, a través de lo cual se dio cuenta de que las diferencias en el pensamiento estaban marcadas por

las diferentes lenguas, pues para él una de las funciones esenciales del lenguaje era configurar el pensamiento.

Burrhus Frederic Skinner (1904-1990) es el primer autor en enfocar el origen del lenguaje desde una perspectiva conductista. Este autor opina que el ser humano no posee ninguna característica innata a la hora de aprender el lenguaje, sino que lo considera como una conducta más.

Para Avram Noam Chomsky (1928-), el lenguaje es una capacidad innata del ser humano para comunicarse. Afirma que todos los seres humanos poseen competencia lingüística y competencia comunicativa, es decir, la capacidad para aprender su propia lengua y para comunicarse. En su teoría explica que aunque todas las personas posean estas capacidades innatas hay un período crítico para el desarrollo del lenguaje desde el nacimiento hasta la pubertad.

Jean Piaget (1896-1982) utiliza la teoría del constructivismo para explicar el lenguaje. Según este autor el ser humano conoce y aprende mediante los errores. Los seres humanos pasan por diferentes períodos evolutivos, llamados estadios, los cuales no se puede superar salvo que se haya pasado el anterior. Defiende que existen dos fases diferentes de lenguaje hablado: egocentrismo (hasta los tres años) y lenguaje social (cuando las relaciones sociales marcan el lenguaje).

Con Vygotsky (1896-1934) se fundamenta la teoría del enfoque social. Esta concepción considera el lenguaje como instrumento de interacción social, es decir, una herramienta que utilizan los seres humanos para comunicarse, y retoma las teorías anteriores sobre la función del lenguaje como configurador del pensamiento y motor de una serie de desarrollos.

Aleksander Románovich Luria (1902-1977) explica en su teoría del neurolingüismo el funcionamiento del cerebro y cómo afecta éste al desarrollo del lenguaje. Además, avanza en las teorías y postulados que desarrolló Vygotsky. Para Luria el lenguaje tiene una importancia decisiva en la creación de una dimensión psicológica del individuo social, lo cual se relaciona con la inteligencia intrapersonal de Gardner.

Jerome Bruner (1915-) utiliza la teoría neurolinguista para explicar el lenguaje. Este autor pretende conciliar el pensamiento de Piaget y el de Vygotsky, afirmando que el



lenguaje modifica el desarrollo del pensamiento. Bruner declara que todos los seres humanos tienen un sistema de apoyo a la adquisición del lenguaje (SAAL).

#### **4.1 LAS EMOCIONES EN LA INFANCIA**

*"Casi todo el mundo piensa que sabe qué es una emoción hasta que intenta definirla. En ese momento prácticamente nadie afirma poder entenderla"*

(Wenger, Jones y Jones, 1962, pg. 3).

Es necesario aclarar qué se entiende por emoción antes de profundizar en el tema y diferenciarlo de otros conceptos con los que se pueda confundir como, por ejemplo, un sentimiento. Según el diccionario de la RAE la emoción es una “alteración del ánimo intensa y pasajera, que va acompañada de cierta conmoción somática”<sup>4</sup>.

La psicología de la emoción pertenece a una de las áreas de la psicología en la que existe un mayor número de modelos teóricos, pero quizás también un conocimiento menos preciso. Probablemente se deba a que es un campo difícil de investigar.

Existe un gran número de investigaciones y estudios sobre la emoción, pero la diversidad de modelos teóricos y de significados hace que exista un conocimiento menos preciso. Las emociones son estados personales difíciles de definir, describir o identificar. El estudio de este tema constituye un tema clásico en la historia del pensamiento filosófico. De esta manera, disciplinas como la psicología y la filosofía han realizado aportaciones muy importantes que han influido en el desarrollo posterior de teorías sobre las emociones.

##### *La educación de las emociones en Educación Infantil*

Las emociones y la vida emocional de los seres humanos activan los factores fisiológicos, cognitivos, sociales y componentes cognitivos internos. Existen diferentes investigaciones acerca del papel que desempeñan las emociones en la vida de las personas, que demuestran que el desarrollo emocional y el cognitivo suceden paralelamente.

Podría afirmarse que el conocimiento desempeña un papel fundamental en la experiencia activa, por lo que educar las emociones se asemejaría a educar también la vida.

---

<sup>4</sup>Acepción 1 (DRAE). Como segunda acepción acepta también “Interés expectante con que se participa en algo que está ocurriendo”.

Desde el nacimiento de una persona se puede empezar a educar sus emociones. Se han señalado cuatro pilares fundamentales de la educación (aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser) en el informe de Delors (1996) y, en principio, los dos últimos pilares contribuyen a fundamentar la necesidad de la educación emocional en el marco educativo de la escuela.

La educación emocional es un proceso educativo continuo y permanente que tiene como fin el desarrollo íntegro de las personas para prepararlas para la vida y favorecer el bienestar personal y social por lo que debe estar presente en la formación de todos los alumnos. También se puede entender como una forma de prevención a determinados estados de ánimo (estrés, agresividad, depresión...). Los objetivos que persigue la educación emocional son:

- Adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones.
- Identificar las emociones de los demás.
- Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones.
- Prevenir los efectos nocivos de las emociones negativas
- Desarrollar la habilidad para generar emociones positivas
- Desarrollar la habilidad de automotivarse y adoptar una actitud positiva ante la vida.

## **4.2 LOS MIEDOS EN LA INFANCIA**

Reír al sentirnos felices, llorar cuando nos sentimos tristes, enrojecer cuando sentimos vergüenza son respuestas emocionales propias de las personas. Todas las personas han sentido miedo alguna vez en su vida, por ejemplo, miedo a la oscuridad, al coco, a la soledad... De todos los miedos existentes algunos son reales y otros son ficticios. Normalmente los seres humanos sienten alguna vez miedo a algo en su vida; la mayoría son pasajeros, otros acompañan a lo largo de la vida.

El miedo es una emoción que surge cuando sentimos que estamos en peligro, es una respuesta innata ante amenazas reales o imaginarias. Según el Diccionario de la Real Academia Española, el miedo es una “perturbación angustiada del ánimo por un riesgo

o daño real o imaginario”<sup>5</sup>. Durante la infancia es cuando el ser humano siente más miedos y, normalmente, la respuesta suele ser evitar esa situación que los provoca.

No obstante, el miedo es también una emoción necesaria, puesto que, al surgir cuando estamos en peligro, despierta la adrenalina y nos hace reaccionar buscando la supervivencia. Por lo tanto, se trata de una emoción negativa por las reacciones de disgusto que genera en el individuo, pero también es una emoción normal y esperable en todos los seres humanos.

Como decíamos, el miedo es una de las emociones que está más presente en la etapa infantil, por lo que su aparición debe ser algo esperable en los niños y, en ocasiones, esa aparición podrá darse en el entorno escolar. La mayoría de esos miedos, en cualquier caso, suelen desvanecerse con el paso del tiempo, y solo algunos son de alta intensidad y siguen presentes en la adolescencia o incluso en la edad adulta<sup>6</sup>.

### *El juego en Educación Infantil*

El juego en la etapa infantil es una necesidad básica para lograr un buen desarrollo de la inteligencia y del equilibrio físico-emocional de los niños y niñas. Es importante que el juego infantil básico suceda en el colegio con su maestra/o y sus compañeros/as y en casa con la colaboración de sus familias.

Desde el nacimiento hasta los tres años de edad, los niños van tomando conciencia de su propio cuerpo y empiezan a descubrir el mundo que les rodea. Es una etapa donde los niños dedican gran parte de su tiempo a experimentar con su cuerpo y con su entorno. La mayoría de juegos a esta edad se basan en la imitación, generalmente de las mismas tareas que observan en los adultos.

Entre los tres y los cinco años, la imaginación juega un importante papel ya que se desarrolla y los niños son capaces de imaginar cosas extraordinarias que están fuera del alcance para la mayoría de los adultos. Por este motivo se va a utilizar los juegos de rol en Educación Infantil. Como afirma H. Heine, “Aquellos que se toman el juego como

---

<sup>5</sup>Acepción 1 según el DRAE.

<sup>6</sup> Para el desarrollo de este Trabajo Fin de Grado nos centraremos únicamente en aquellos miedos propios de la infancia y, de forma especial, en los aspectos ya mencionados.

un simple juego y el trabajo con excesiva seriedad, no han comprendido mucho ni lo uno ni lo otro”<sup>7</sup>.

Se va a prestar especial atención a un tipo de juego en especial que predomina en la etapa de Educación Infantil: el juego simbólico. Se llama juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Este tipo de juego ayuda a los niños y niñas a comprender su entorno, a desarrollar su lenguaje e imaginación, a superar situaciones estresantes y a empatizar con las personas que están a su alrededor, contribuyendo activamente en su desarrollo emocional.

Según Jean Piaget, el juego simbólico estaría situado dentro del Estadio preoperacional (2-7 años) de los niños y cuenta con diferentes fases de maduración. Este juego simbólico está muy cercano a la concepción más básica de los juegos de rol, puesto que, en el fondo, en este tipo de juegos el niño adoptará un rol y tendrá que actuar conforme a las instrucciones, como veremos a continuación.

#### *Los juegos de rol como recurso en Educación Infantil*

Rol es un término que proviene del inglés *role*, que a su vez deriva del francés *rôle*. El concepto está vinculado a la función o papel que cumple alguien o algo.

Hay que tener en mente que un juego de rol se diferencia del resto de juegos porque, además, se narra una historia que se crea paralelamente. Hay diversos tipos de juegos de rol: videojuegos, cartas, representación de unas figuras sobre una mesa o incluso viviéndolo en primera persona, entre muchos ejemplos.

Una de las mayores ventajas de este tipo de juegos frente a otros es su alto nivel de flexibilidad. Al no ser un juego ni una historia cerrada, las posibilidades que ofrecen son mucho mayores que las de los cuentos infantiles (que presentan una historia cerrada) o los juegos de mesa (donde solo existe una función meramente lúdica). Además, este tipo de juego se puede adaptar en cada partida a los jugadores que vayan a participar.

Otra de las ventajas de los juegos de rol es que los participantes viven las historias y las aventuras en primera persona. A esto se suma que los juegos de rol fomentan el trabajo en equipo, y que en ellos nadie es vencedor ni vencido, sino que se busca el bien común

---

<sup>7</sup> En alemán en el original: *Jeder, der Spielnur für Spielereihält und die Arbeit zu ernstnimmt, hat von beidem wenig begriffen* (Franco (1997), p. 6).

para los participantes. Se aprende a compartir, a respetar a los demás, a buscar soluciones a los problemas y a desarrollar la imaginación. Son, en definitiva, una actividad colaborativa y cooperativa donde la emoción y la creatividad suben a escena con gran relevancia.

Para tratar el tema de los miedos infantiles a los monstruos en la etapa de Educación Infantil se va a utilizar como base un juego de rol ya publicado en Nosolorol Ediciones. Tras investigar acerca de los proyectos existentes sobre esta temática, se ha elegido el libro “Pequeños Detectives de Monstruos” (De Blas, Corcin, 2014) como punto de partida para la elaboración de las sesiones que se han llevado a cabo<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup>De Blas, P.; Corcin, A. (2014), Pequeños Detectives de Monstruos, Madrid, Nosolorol ediciones. Para más información sobre el juego y su puesta en práctica, los creadores comparten publicaciones periódicas en su página web de Facebook (<https://www.facebook.com/detectivesdemonstruos>), donde además enlazan las experiencias de diversos docentes que también han llevado este juego a sus aulas.

## **5. METODOLOGÍA Y DISEÑO**

### **5.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA**

La presente Propuesta Didáctica recibe el nombre de “Pequeños Detectives de Monstruos”, como el Juego de Rol homónimo<sup>9</sup>. El objetivo es formar pequeños detectives de monstruos para superar el miedo a los mismos.

### **5.2 CONTEXTUALIZACIÓN**

El diseño de la propuesta didáctica en torno a los miedos infantiles a los monstruos y los juegos de rol que a continuación se presenta ha sido realizado en un colegio concertado en la capital de Valladolid situado en un barrio de clase mayoritariamente obrera. Este centro trabaja en modelos de calidad y en la consolidación de mecanismos de gestión y control que garanticen la prestación de un servicio satisfactorio para alumnos, familias y entorno. El centro ha conseguido los dos sellos que certifican el cumplimiento de lo establecido en normas tan distintas como son la de Calidad Educativa y la de Gestión Medioambiental. El centro ofrece en un horario continuo de mañana: Escuela Infantil, Educación Infantil, Educación Primaria, E.S.O y Bachillerato.

Este proyecto se ha puesto en práctica en el segundo curso de Educación Infantil en un aula con 25 niños y niñas de cuatro años. En general, todos los niños tienen una relación muy buena. Existen ciertos grupos de niños que tienen y demuestran tener una gran madurez, puesto que en muchas ocasiones ayudan a la profesora si esta lo necesita. Durante la realización de ciertas actividades que requieren más destreza, los niños que mejor se desenvuelven, cuando terminan, ayudan a los compañeros que tienen más dificultades. La mayoría de los niños tienen altas capacidades de aprendizaje y lo potencian con el interés que demuestran cada día. La relación que se tiene con los alumnos se basa en el respeto, el amor y la confianza. Este clima permite que los niños, cuando van al colegio, se sientan como en su casa.

La actitud general de los alumnos es de interés por las actividades que realizan y de ganas por aprender. No existe ningún caso con necesidades educativas especiales por lo que no se han tenido que adaptar las sesiones. El centro no cuenta con un plan bilingüe específico en la etapa de Educación Infantil, ya que se comienza en Educación Primaria,

---

<sup>9</sup>Cf. Nota 6 y apartado 5.5 Recursos materiales.

si bien los alumnos de tres a seis años cuentan con dos sesiones de inglés de 30 minutos cada una de duración a la semana. La tutora de esta clase es la profesora de inglés y aprovecha diferentes momentos de la mañana para introducir a los niños a una segunda lengua. De esta manera, con las clases de inglés fijadas en el horario y con el trabajo extra que se realiza en inglés, los niños y las niñas han adquirido un alto nivel de inglés tanto oral como de comprensión.

Para la puesta en práctica de las sesiones del proyecto se ha utilizado exclusivamente la zona de trabajo del aula que cuenta con nueve mesas en las que los niños se sientan de dos en dos o de cuatro en cuatro. La maestra del aula decide el lugar donde se sientan los niños con el objetivo de lograr el mayor rendimiento posible. En la mayoría de las sesiones los niños han participado desde sus asientos para no alterar el ambiente, pero en otras ocasiones, se han utilizado diversos espacios para colocar las pistas que los niños tenían que localizar. Para el desarrollo de una de las sesiones se ha utilizado el espacio que hay delante de la pantalla digital puesto que se ha puesto un video musical en la pantalla y los niños han podido cantar y bailar delante de la misma.

El material que se ha llevado al aula para el desarrollo de las sesiones se ha colocado por el aula estratégicamente en lugares que los niños conocen y están a su alcance para que les resulte más fácil encontrarlos.

Tras haber recabado información acerca del tema de los miedos infantiles y su tratamiento en el aula se ha observado como hasta entonces nunca se había tratado. Este motivo ha sido uno de los alicientes para elegir el tema del presente TFG.

### **5.3 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Para desarrollar este proyecto se han tenido en cuenta en todo momento los intereses y necesidades del alumnado para fomentar y enriquecer sus conocimientos<sup>10</sup>. Se ha procurado crear un ambiente cálido, acogedor y seguro donde los niños pudieran expresar con libertad sus ideas y conocimientos, sintiéndose así más confiados. Los agrupamientos para la realización de las actividades se han dispuesto en: gran grupo (narración del cuento, conversación, canción...), pequeño grupo (talleres, actividades) e individuales (realización de actividades, observación...).

---

<sup>10</sup> Muchas de las referencias de este proyecto y de las consideraciones metodológicas son propias de la propuesta ya realizada, si bien son aplicables a posteriores usos de este proyecto.

Se ha procurado que el aprendizaje de los alumnos fuese significativo, es decir, relacionando los conocimientos que ya poseían con los nuevos. Se ha buscado un aprendizaje por descubrimiento que fuese diferente del que están acostumbrados, orientando y acompañando a los alumnos en sus aprendizajes para que fuesen ellos mismos los protagonistas y los adquirieran ellos mismos. Las actividades propuestas tienen, por tanto, una intención motivadora, un sentido claro y están pensadas para atraer su atención.

El aprendizaje también cuenta con un enfoque globalizador. Cada niño es un ser único en el que se unen todas sus capacidades. Con este proyecto se pretende una aproximación al niño desde una perspectiva integrada, diversa y realista, estableciendo relaciones significativas entre los conocimientos previos que ya posee y los nuevos aprendizajes que va adquiriendo, construyendo de esta manera conocimientos más amplios y diversificados.

El maestro va a actuar como mediador, acompañando a los niños y niñas en su proceso de aprendizaje. Va a procurar crear una conexión entre las actividades y las áreas del currículum para conseguir el objetivo principal que se está buscando: la superación del miedo a los monstruos.

Las actividades que se han planteado se han basado en un aprendizaje activo para los niños y las niñas ya que estos serán los protagonistas de su aprendizaje y participarán de forma activa en todo momento.

Aunque en la clase en la que se va a llevar a cabo la propuesta no hay ningún niño con necesidades educativas especiales, se tendrán en cuenta los ritmos de aprendizaje de cada alumno y alumna, generando así un aprendizaje flexible.

En cuanto a la organización temporal, este proyecto ha estado condicionado por el horario habitual del centro, teniendo en cuenta la jornada establecida habitual, es decir de 9:10 de la mañana hasta 14:10 contando con dos recreos de 30 minutos cada uno.

Se ha utilizado el misterio, los cuentos, la mascota de la clase y, principalmente, el juego de rol para introducir a los niños a este tema.



## 5.4 RECURSOS MATERIALES

Para la realización de este proyecto se han utilizado diferentes materiales para el desarrollo de las sesiones. Estos materiales se pueden dividir en dos tipos (fotografías adjuntas en el anexo 2):

- Materiales bibliográficos: en este tipo de materiales se incluyen los libros que se han utilizado para poner en práctica en las sesiones del proyecto.
  - ~ De Blas, P.; Corcin, A. (2014), *Pequeños Detectives de Monstruos*, Madrid, Nosolorol ediciones.
  - ~ Balmes, S. (2015), *Yo mataré monstruos por ti*, Barcelona, Principal de los libros.
  - ~ McDonnel, P. (2014), *El monstruo de los monstruos*, Barcelona, Editorial Océano.
- Materiales físicos: para poder llevar a cabo las sesiones del proyecto, además de los materiales bibliográficos, se necesitarán diferentes materiales y recursos para hacer manualidades.
  - ~ Se ha utilizado el ordenador y la pizarra digital interactiva debido a que se han visto videos y se han escuchado canciones relacionadas con el tema.
  - ~ Se han utilizado gomets, cartulinas, goma eva, folios de colores, pegamento, lapiceros, pinturas.
  - ~ Además, se han preparado manualmente diversos juegos y recursos: flashcards, la caja negra, el super contrato, Moly, monstruo del desorden, pictogramas, insignia al niño más observador, gamusinos, carta, canción “Go away big green monster”, insignia al niño que muestre más entusiasmo durante la canción, papel continuo, pinturas fosforitas, fluorescente, dibujo del monstruo de los ruidos extraños, música relajante con ruidos extraños que representen al monstruo, dibujos de monstruos, insignia del trabajo grupal, cartulinas de diferentes formas, palos de médico, insignia al niño o niña más creativo/a e insignia final.

La explicación de todos los recursos que se han mencionado aparece detallada dentro del desarrollo de las sesiones (cf. Punto 5.6 Desarrollo de las sesiones), y de algunos de ellos se incluyen fotos en el Anexo 1.

## **5.5DESARROLLO DE LAS SESIONES**

Previamente a la puesta en práctica de las sesiones diseñadas, se ha realizado una investigación sobre el tipo y el número de monstruos que iban a aparecer a lo largo de este proyecto. Se ha tenido en cuenta los intereses y las motivaciones de los alumnos para crear sesiones originales y motivadoras para ellos. Se ha tomado de base el juego de rol *Pequeños Detectives de Monstruos* y se han seleccionado algunos de los monstruos que aparecen en él. Se ha decidido entregar a los niños diferentes insignias en cada sesión (2 insignias por sesión) para captar la atención de todos ellos y conseguir que todos quieran llevarse esta recompensa. Este proyecto se dispuso en tres semanas del segundo trimestre del curso en las cuales se desarrollaron tres sesiones en la primera semana, dos sesiones en la segunda semana y, por último, dos sesiones en la tercera semana.

Se muestra a continuación un resumen de las sesiones que conforman el proyecto “Pequeños Detectives de Monstruos”. El desarrollo completo se encuentra ubicado en el Anexo al final de este trabajo.

- **Primera Semana**

Sesión 1: “Yo mataré monstruos por ti”

Esta sesión corresponde con la primera toma de contacto con los niños. Alguien llama a la puerta y deja una caja negra con el libro “Yo mataré monstruos por ti” (se ha modificado el título: “Yo espantaré a los monstruos por ti” debido a que se considera que no es apropiado para la edad de los alumnos). A partir de ahí los niños contarán los miedos que tienen, lo que ellos creen que es el miedo y se les permitirá hacer una asamblea donde todos ellos participen narrando sus experiencias. Después, con la ayuda de flashcards, se identificarán una serie de emociones en español y en inglés. Por último se planteará la posibilidad de que los niños se hagan detectives de monstruos.

Sesión 2: Nos hacemos detectives

Los monstruos comienzan a hacer sus travesuras y se tiene que empezar a investigar. Lo primero, antes de empezar, es que los niños escriban su nombre en el contrato de detective que se les ha entregado. Para ello tienen que comprometerse a que van a ser buenos detectives, buscando pistas y descubriendo las necesidades de los monstruos que

encuentren por clase. Después, se empieza a investigar. Se conducirá la atención de los alumnos al lugar donde siempre está descansando Moly (la mascota de clase) para que se den cuenta de que el monstruo del desorden lo ha escondido. Para encontrarle los niños tienen que descifrar unas frases con pictogramas; cuando lo consigan, podrán colocar a Moly en su sitio.

### Sesión 3: Los gamusinos nos visitan

Los gamusinos son monstruos buenos que dan pistas y ayudan a los detectives a encontrar monstruos. Los gamusinos van a explicar a los niños la manera de ahuyentar a los monstruos: dibujar monstruos y colocarlos por la clase. También, se utilizará la canción “Go away big green monster” en el propio idioma (inglés) para que los niños poco a poco la aprendan y la puedan cantar cuando tengan miedo.

- **Segunda Semana**

### Sesión 4: El monstruo de la oscuridad

Entre todos los niños y niñas se va a realizar un mural con pinturas fosforitas. Cuando terminen, se va a apagar la luz y con un fluorescente morado se va a alumbrar hacia el mural para que los niños vean el efecto que tienen estas pinturas estando a oscuras con este tipo de luz. Se va a trabajar el concepto de oscuridad y del monstruo que a veces asusta a los niños cuando se apagan las luces. Mientras estén disfrutando del efecto que producen las pinturas con la luz, los alumnos descubrirán en un lugar de la clase unas huellas, que les llevará a encontrar al monstruo de la oscuridad. Cuando le encuentren, los niños observarán que el monstruo tiene miedo y se establecerá un diálogo con ellos para encontrar soluciones para que el monstruo deje de tener miedo. Los niños cogerán una caja pequeña donde guardarán al monstruo para que esté a oscuras y se tranquilice.

### Sesión 5: El monstruo de los ruidos extraños

En la pizarra de la clase estará pegado el dibujo de un monstruo, el cual tendrán que analizar los niños. Al mismo tiempo, durante el análisis, se trabajarán las partes del cuerpo en inglés. El monstruo dibujado será el de los ruidos extraños. Se va a ambientar la clase y se va a disfrutar de una sesión de relajación con una música tranquila con diferentes sonidos. Mientras los niños estén relajados en sus sitios, se dejará encima de las mesas el dibujo de un monstruo. Cuando termine la música se hará una reflexión

sobre el monstruo de los ruidos extraños y sobre las sensaciones que han tenido. Para demostrarles que el monstruo no quería asustarles, éste les ha dejado dibujos de monstruos para que los coloreen y formen una guirnalda a modo de barrera que impida que entren los monstruos.

- **Tercera Semana**

Sesión 6: El monstruo de los monstruos

Se va a leer el libro *El monstruo de los monstruos*<sup>11</sup> a los niños y niñas para fomentar el buen comportamiento y los buenos modales. Después, cada niño va a crear un monstruo educado y amable utilizando cartulinas de colores con diferentes formas geométricas (triángulo, círculo y cuadrado) y palos de madera. El vocabulario de las formas geométricas se trabajará en inglés. Los niños tendrán que pegar los palos en los bordes de la cartulina y dibujarán unos ojos, una nariz y una boca.

Sesión 7: Devolvemos a los monstruos a su lugar

Tras finalizar esta gran aventura, los niños devuelven a los monstruos a su lugar. Se meterán en la caja negra que encontraron al principio todos los monstruos que hayan ido descubriendo, la sacarán de clase y la dejarán en el suelo para que se la lleven de nuevo. También se realizará una asamblea para comprobar los objetivos que se han cumplido y, finalmente, los niños se desprenderán de todos sus miedos cantando de nuevo la canción en inglés “Go away big green monster”. Después, se entregará a cada niño la insignia final por haber participado y por ser oficialmente un detective de monstruos.

---

<sup>11</sup> Cf. Bibliografía.

## **5.6 EVALUACIÓN**

### **5.6.1 Evaluación de los alumnos**

La evaluación que se va a llevar a cabo durante este proyecto va a ser continua debido a que la intención es que los niños vayan mejorando y ampliando sus conocimientos en el transcurso del juego. La evaluación se basa en la observación sistemática y dirigida durante toda la puesta en práctica de las sesiones. Los datos obtenidos se recogerán en el diario de aula que se realizará desde el primer día para poder así llevar un seguimiento grupal e individual de los alumnos.

Se van a tener en cuenta tres momentos para la evaluación de los alumnos: el primero estará situado al inicio del proyecto, donde se observarán los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre la temática y sobre los temas transversales que se van a tratar. Para saber los conocimientos que tienen, se realizará una asamblea donde los niños compartan sus conocimientos y vivencias.

El segundo momento de evaluación se establecerá en la fase de acción, es decir, durante el desarrollo de las actividades. La observación directa en las sesiones es un factor muy importante ya que a partir de esto se obtendrá la información necesaria sobre las problemáticas que puedan surgir. A través de las actitudes de los niños, acciones y resultados de las sesiones se recabará toda esta información.

Al acabar el proyecto, se realizará una evaluación más detallada con los datos recogidos a lo largo de la puesta en marcha de las sesiones y de los conocimientos que hayan adquirido los niños. Se pueden utilizar tablas con diferentes ítems orientativos.

### **5.6.2 Evaluación del diseño**

Este punto es también fundamental, aunque de cara al propio maestro. La autoevaluación del diseño y de las actividades servirá para poder introducir las modificaciones necesarias en posteriores puestas en práctica y para poder adaptarlo a las necesidades concretas de los alumnos.

Para poder llevar a cabo esta reflexión, se comprobará que los objetivos perseguidos se cumplen en cada una de las sesiones. En el caso concreto de esta puesta en práctica, las actividades han sido útiles, coherentes y flexibles. Las sesiones puestas en práctica se

han podido realizar sin ningún contratiempo. Los materiales son originales, lo cual ha contribuido al interés de los alumnos y, la participación y creatividad de los alumnos han sido satisfactorias y motivadoras incluso de cara al docente.

Los alumnos se han mostrado muy interesados durante el desarrollo de sesiones y han participado con entusiasmo y dedicación en la creación de los materiales correspondientes. En algunas sesiones se han programado actividades en las que los alumnos tenían que crear y decorar el material que la autora del proyecto había preparado previamente y, en ocasiones, se lo podían llevar a casa. Todos los niños han comentado que les había gustado participar en el proyecto.

## 6. RESULTADOS

Como se ha indicado anteriormente, este proyecto se ha puesto en práctica en un centro de Valladolid, en un aula con 24 alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil.

A la hora de valorar los resultados de dicho proyecto, se hace necesario explicar que, aun siendo buenos, podrían haber sido mejores. La razón para esto es una cuestión meramente administrativa.

Durante la realización de las diversas sesiones, los niños han respondido de forma muy positiva en todo momento. Desde el comienzo se han sentido cómodos, lo cual les ha hecho abrirse al grupo y que la autora del TFG, como profesora, pudiese tomar nota de todos sus miedos, de su comportamiento y reacciones, y de las medidas de autorregulación de su miedo cuando estaban fuera del aula.

Esto ha hecho que el ambiente fuese distendido y que el objetivo de conocer y desarrollar la Inteligencia Emocional y de trabajar con el miedo de los niños se cumpliera satisfactoriamente.

Además, el uso del juego de rol como recurso didáctico ha resultado ser un gran acierto. Como actividad se ha revelado muy motivadora porque, desde la presentación en la Sesión 1, los alumnos estaban siempre atentos a la posible presencia de los monstruos, buscaban pistas (incluso en el desarrollo de la Programación General de Aula del colegio), disfrutaban en las actividades, participaban activamente y hasta su comportamiento mejoró.

Un tercer objetivo de este Trabajo Fin de Grado era el desarrollo del lenguaje en el niño tanto en inglés como en español, relacionado con la inteligencia emocional y con la función intrapersonal y social del lenguaje humano. A lo largo de estas sesiones, los alumnos han mejorado sus capacidades lingüísticas mediante la expresión de sus emociones, miedos y sentimientos; mediante la participación en actividades orales dentro de algunas de las sesiones (p. ej., 1 y 3); mediante la canción, etc., por lo que este objetivo también se ha cumplido.

Ahora bien, como decíamos antes, los resultados podrían haber sido aún mejores. A pesar del esfuerzo y del tiempo dedicados a este proyecto, los resultados no han sido en parte los esperados.

El hecho de haber podido poner en práctica el proyecto durante el Prácticum II ha sido una experiencia muy gratificante y hace que la concepción derivada del proyecto sea más realista y tenga una base de trabajo real sobre la cual reflexionar. No obstante, la

desventaja de esa aplicación real viene por el hecho de tener que adaptarse a la programación previa del centro y del curso.

Estas sesiones se han programado con detalle pero, dado que en algunas ocasiones ha pasado demasiado tiempo entre las mismas, el hilo conductor del tema de los monstruos infantiles en algunas ocasiones perdía el sentido. En general, durante el trascurso de las sesiones los niños se han mostrado interesados en el tema y han tenido iniciativa en todos los momentos que lo requerían, pero la continuidad del proyecto y su unidad temática han sido débiles.

El problema, por tanto, no es la temática ni la actividad elegida (y, de hecho, a los alumnos les encantaba trabajar con los monstruos y muy a menudo reclamaban más actividades de la temática), sino el tiempo que se ha podido dedicar a esta cuestión.



## 7. CONCLUSIONES

El miedo es un sentimiento innato en todos los seres humanos, una emoción que surge de lo más profundo y que se experimenta sin importar la edad ni el momento de la vida en que se alcance. Por eso es conveniente aprender a sobrellevarlo y a vivir con ello, afrontándolo de la mejor manera posible.

Un adulto debería ser capaz de gestionar su temor y de encontrar mecanismos de control y supresión del miedo, pero los niños carecen de ellos, por lo que será responsabilidad de los adultos que se encargan de su educación suplir estas carencias. Eso supone que una parte de esa responsabilidad corresponderá a los maestros de Educación Infantil.

Conocer las emociones de los niños servirá para saber gestionarlas, así que el maestro deberá ser capaz de manejar diversos recursos para obtener los mejores resultados. El juego, las dinámicas de grupo, la fantasía..., son medios útiles y probados para lograr un ambiente en el que los niños se sientan cómodos para expresar sus emociones y sentimientos. A partir de ahí, será el profesor quien deba enseñarles a gestionarlos.

Para ello deberá tener en cuenta nociones básicas, como las presentadas antes en este trabajo, como la existencia de diversos tipos de inteligencias que hay que trabajar en este caso, de forma especial, la intra e interpersonal de Gardner o la consideración de la función configuradora de pensamiento del lenguaje, que defienden diversos autores, y que en nuestro caso se podría relacionar también con el miedo a lo desconocido y con la puesta de nombres a nuestros temores, sería una vía muy interesante de investigación ver la relación entre el miedo y el desconocimiento, ¿por qué se teme a lo que no se conoce?, y su reflejo en la etapa infantil.

Se ha presentado aquí una propuesta teórica y práctica para la gestión de las emociones infantiles, sobre el caso concreto del miedo. El juego de rol, con la temática de “Pequeños Detectives de Monstruos”, sumamente motivador, divertido y llamativo para los niños. Su potencial como recurso para el trabajo del miedo es muy amplio, pero no ha tenido la repercusión esperada por los problemas mencionados de disponibilidad temporal por la adaptación a una programación previa. El riesgo que se corre en este caso es el de que estas sesiones queden en la memoria de los niños como solamente “un juego divertido de monstruos”.

Lo ideal para esta propuesta, por tanto, sigue dos caminos. O bien, por un lado, enfocarlo como una programación por proyectos, que se desarrolle a largo plazo, y que englobe bien un curso entero o, al menos, una gran parte de él. En este caso, todos los

contenidos que se deban impartir estarían subordinados a la temática general, que sería la de los “Detectives de Monstruos”. Así, por ejemplo, el aprendizaje de las vocales y los números, que se imparte en el segundo curso de Educación Infantil, se podría relacionar con los nombres de monstruos, con la numeración de monstruos que existen en el Universo de los Monstruos, etc. Todo estaría combinado dentro de un hilo temático general de trabajo del curso (o del trimestre), que buscaría el desarrollo de las capacidades emocionales, en especial, del miedo.

La otra opción sería su trabajo en actividades extraescolares, dentro o fuera del centro, donde no hubiera restricciones horarias ni temporales. Un ejemplo de este contexto serían los campamentos de vacaciones, o el programa de Madrugadores o de Continuadores del centro, etc.

Los niños de Educación Infantil viven una etapa en sus vidas en la que tratan de imitar a los adultos, por lo que todas las personas adultas que rodean a los niños, tanto familiares como maestros, deben mantener un buen comportamiento y transmitir seguridad y buenas sensaciones y de calidad hacia los niños para que de esta manera se sientan más agusto y seguros de sí mismos. Un proyecto como este obtendrá siempre mejores resultados si existe una colaboración constante entre familias y centro educativo, puesto que, además, la educación de las emociones no sucede de manera instantánea sino que requiere de un aprendizaje continuo que ocupará gran parte de la formación como personas socialmente y emocionalmente estables.

Este trabajo se ha realizado con la intención de poner en práctica un proyecto innovador: el uso de los juegos de rol para el trabajo del miedo en Educación Infantil. Con las modificaciones necesarias y con una mayor disponibilidad horaria, los resultados obtenidos apuntan a un mayor aprovechamiento tanto para el profesor como para el alumnado. Servirá para que los niños sepan cómo controlar sus emociones, cómo diferenciar los miedos reales y los imaginarios, y cómo superar sus propios temores haciendo florecer las emociones positivas que también llevan dentro, conociendo a estos monstruos de manera lúdica, divertida y didáctica.

Aquí nos hemos centrado únicamente en los miedos ficticios a los monstruos, pero, como ya se ha apuntado anteriormente, las posibilidades de desarrollo son infinitas.

Con respecto a los objetivos que se han propuesto desde un primer momento, se puede afirmar que se han trabajado satisfactoriamente los miedos infantiles y que los alumnos han superado el miedo a los monstruos que se han tratado durante las sesiones.

Este proyecto, como se ha mencionado con anterioridad, ha investigado los motivos principales que provocan los miedos en los niños, cómo surgen y su desarrollo consiguiendo superar este sentimiento a través de un juego de rol.

## 8. REFERENCIAS

Para la realización de este trabajo se han empleado diversos materiales, tanto analógicos como digitales, que se citan a continuación:

### **Bibliografía general:**

AA. VV. (2005). *Libro Blanco: Título de grado en magisterio. Vol. I*. ANECA.

Agostini, F. (1997). *Weltsbilds Mathematische Denkspiele*. Augsburg: Bechtermünz und Weltbild.

Bames, S. (2015), *Yo mataré monstruos por ti*, Barcelona, Principal de los libros.

Bertaux, P., Coonan, C. M., Frigols-Martín, M. J. & Mehisto, P. (2009). *The CLIL teacher's competences grid*. Common Constitution and Language Learning (CCLL). Comenius-Network.

De Blas, P.; Corcin, A. (2014), *Pequeños Detectives de Monstruos*, Madrid, Nosolorol ediciones.

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana.

Francisco Xavier, M. C. (1999). *Miedos y temores en la infancia: ayudar a los niños a superarlos*. Madrid: Pirámide.

Gardner, H. (2014). *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.

Goleman, D. (1999). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.

McDoneel, P. (2014), *El monstruo de los monstruos*, Barcelona, Editorial Océano.

Ministerio de Educación y Ciencia (2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid.

Rafael, B. A. (2015). *Inteligencia emocional en educación*. Madrid: Síntesis, D.L.

Universidad de Valladolid. *Competencias Generales y Específicas del Grado en Educación Infantil*. Universidad de Valladolid.

Wenger, M.A., Jones, F.N. y Jones, M.H. (1962). “*Emotional behavior*”, en D.K. Candland (Ed.), *Emotion: Bodily change*. Princeton: N.J.-van Nostrand.

**Webgrafía:**

Hervás, E. (2008). “*El toro Ferdinando*”, *Revista Digital CSIF*, nº 6, publicación digital. Última consulta 17/06/2015: [http://www.csi-csif.es/andalucia/mod\\_ense-csifrevistad\\_6.html](http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad_6.html)

# ANEXO

## **Anexo 1; PROPUESTA DIDÁCTICA: PEQUEÑOS DETECTIVES DE MONSTRUOS**

### **1. Contextualización**

El diseño de la propuesta didáctica en torno a los miedos infantiles a los monstruos y los juegos de rol que a continuación se presenta va a ser realizado en el colegio Nuestra Señora del Carmen, Valladolid. Se va a poner en práctica en el 2º curso de Educación Infantil en un aula con 25 niños y niñas de 4 años. Los alumnos de esta aula demuestran cada día interés por las actividades que realizan y ganas por aprender. No existe ningún caso con necesidades educativas especiales por lo que no se han tenido que adaptar las sesiones.

### **2. Justificación**

Este proyecto se va a llevar a cabo durante el segundo y el tercer trimestre. A través de los proyectos, haciendo partícipes a los alumnos, se puede conseguir que los aprendizajes se consoliden de manera más eficaz, facilitando su participación en la elección, realización y toma de decisiones en las diferentes actividades que se van a realizar.

El miedo es un hecho que se vive diariamente en la escuela y en el día a día de los niños. Plantearse el tema del miedo infantil en la escuela ha servido para pretender que los niños compartan sus inseguridades y temores del mismo modo en que otras veces se comparten alegrías y conocimientos. No se trata de asustar al niño, sino de hacer que se liberen de estos miedos y angustias.

Pequeños Detectives de Monstruos (PDM) es un juego de interpretación (también llamado juego de rol) para jugar con niños a partir de los 3 años que persigue la sana intención de perdurar en el corazón de los jugadores, proponiéndoles crear momentos mágicos mediante la herramienta más poderosa: la imaginación. En este juego los participantes asumen el rol de unos detectives y su misión es buscar pistas por un lugar y descubrir el monstruo que está causando problemas. A veces, las partidas consisten en

encontrar y atrapar al monstruo en un frasco para convertirlo en bueno; otras veces hay que ayudar al monstruo porque igual está asustado o triste; o también la misión puede basarse en encontrar algo que el monstruo ha escondido o robado.

Este proyecto es una herramienta pedagógica en potencia para tratar de superar los miedos infantiles a los monstruos, a la oscuridad, a los ruidos... Al ser un juego donde los niños son los propios protagonistas, se crea un clima de diversión, aventuras... haciendo que los niños asocien sus experiencias negativas a acontecimientos positivos. Además, se va a trabajar con contenido en español y en inglés para potenciar el bilingüismo en el aula.

Este proyecto se ha desarrollado a largo plazo, en 7 sesiones de 15 a 40 minutos. Comenzó en el mes de abril, después de las vacaciones de semana santa (13 de abril hasta 30 de abril).

### **3. Objetivos**

Este proyecto cuenta con 7 sesiones que se van a desarrollar en el aula y cada una de ellas tiene objetivos específicos. Pero también este proyecto cuenta con una serie de objetivos generales que se han planteado antes de poner en práctica las sesiones:

- Reconocer las sensaciones que provoca el miedo.
- Expresar ante los demás sus vivencias sobre el miedo.
- Compartir experiencias y conocimientos sobre los miedos.
- Gestionar sus miedos.
- Reconocer gestos o expresiones y asociarlos a sentimientos.
- Diferenciar los miedos que son peligrosos (los perros, las alturas...) y los miedos que provienen del mundo de la fantasía (los monstruos, las brujas...)

### **4. Contenidos**

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
  - Los juegos de rol como método de enseñanza.
  - Los sentimientos y las emociones propios y de los demás.
  - Manifestaciones corporales del miedo (temblor, llanto...).

- Manifestación verbal y no verbal de los sentimientos y de las emociones.
- Escucha activa de las manifestaciones de los demás sobre sus experiencias con el miedo.
- Aceptación de sí mismo y respeto a los demás.
- Autonomía en las actividades e interés en los temas que se tratan.
- Conocimiento del entorno
  - Los miedos reales e imaginarios a través de los cuentos y del juego de rol.
  - Lugares que dan miedo.
  - Pesadillas.
  - Observación y atención a los acontecimientos u objetos del entorno que pueden producir miedo.
  - Toma de conciencia de los peligros reales que existen en el entorno y prudencia ante los mismos.
  - Respeto ante las actitudes y opiniones de los demás.
  - Autonomía en la resolución de conflicto con los compañeros.
- Lenguaje: comunicación y representación
  - El diálogo y la asamblea como medio para comunicar lo que uno piensa y siente.
  - La literatura infantil y los miedos infantiles.
  - Canciones acompañadas de gestos y “hechizos” que se pueden relacionar con el miedo, la alegría...
  - Escritura de su nombre.
  - Relato de experiencias en torno al tema del miedo.
  - Producción de elaboraciones plásticas: creación de un monstruo.
  - Expresión de los propios sentimientos y emociones.
  - Actitud de escucha y respeto hacia los demás.

## **5. Estrategias metodológicas**

Para desarrollar este proyecto se han tenido en cuenta en todo momento los intereses y necesidades del alumnado para fomentar y enriquecer sus conocimientos. Se va a intentar crear un ambiente cálido, acogedor y seguro donde los niños puedan expresar con libertad sus ideas y conocimientos, sintiéndose así más confiados. Los agrupamientos para la realización de las actividades se han dispuesto en gran grupo



(narración del cuento, conversación, canción...), pequeño grupo (talleres, actividades) e individuales (realización de actividades, observación...).

El aprendizaje de los alumnos y alumnas será significativo. Se buscará un aprendizaje por descubrimiento que sea diferente al que están acostumbrados. Las actividades propuestas tienen una intención motivadora, tienen un sentido claro y están pensadas para atraer su atención.

El aprendizaje también cuenta con un enfoque globalizador. Cada niño es un ser único en el que se unen todas sus capacidades. Con este proyecto se pretende una aproximación al niño desde una perspectiva integrada, diversa y realista, estableciendo relaciones significativas entre los conocimientos previos que ya posee y los nuevos aprendizajes que va adquiriendo, construyendo de esta manera conocimientos más amplios y diversificados.

El maestro va a actuar como mediador, acompañando a los niños y niñas en su proceso de aprendizaje. Va a procurar crear una conexión entre las actividades y las áreas del currículum para conseguir el objetivo principal que se está buscando: la superación del miedo a los monstruos.

Las actividades que se han planteado se han basado en un aprendizaje activo para los niños y las niñas ya que estos serán los protagonistas de su aprendizaje y participarán de forma activa en todo momento.

Aunque en la clase en la que se va a llevar a cabo la propuesta no hay ningún niño con necesidades educativas especiales, se tendrá en cuenta los ritmos de aprendizaje de cada alumno y alumna, generando así un aprendizaje flexible.

En cuanto a la organización temporal, este proyecto ha estado condicionado por el horario habitual del centro, teniendo en cuenta la jornada establecida habitual.

Se ha utilizado el misterio, los cuentos, la mascota de la clase y, principalmente, el juego de rol para introducir a los niños a este tema.

## **6. Desarrollo de las sesiones**

## •Primera semana

### Sesión 1: “Yo espantaré a los monstruos por ti”

La primera sesión va a servir como toma de contacto con los niños. Cuando finalice la asamblea, se oirán ruidos en la puerta y cuando se abra, los alumnos podrán ver una caja negra en el suelo. Se preguntará a los niños y se hará una reflexión sobre qué es lo que puede haber dentro y quién habrá dejado esa caja en la puerta.

Cuando se abra la caja se encontrará el libro “Yo espantaré a los monstruos por ti” (el título original del libro es “Yo mataré monstruos por ti” pero para que el título no fuera tan agresivo, se modificó) para introducirse en el tema de los monstruos. Aunque este libro y “Pequeños Detectives de Monstruos” son independientes, se puede utilizar dicho cuento para empezar a contar los propios miedos de la maestra para que los niños observen que los adultos también tienen miedo y descubrir los miedos de los alumnos.

Este cuento narra la historia de dos protagonistas principales: Martina y Anitram. Martina es una niña que piensa que bajo el mundo en el que vivimos, existe otro igual pero al revés, habitado por monstruos que caminan cabeza abajo. Cada noche se va a dormir con miedo pensando que ambos mundos podrían unirse al romperse la frontera que los separa. Anitram es un monstruo de color rosa con similares temores a los de Martina, aunque a la inversa. La finalidad del cuento es superar el miedo o darle una importancia relativa al mismo.

Después de la lectura del cuento, se hará una ronda de preguntas: ¿Qué es el miedo? ¿Qué es tener miedo? ¿Por qué tenemos miedo? ¿Tener miedo es malo? ¿Cómo quitarnos el miedo? ¿A quién se lo dices cuando tienes miedo? Posteriormente, los niños contarán sus temores y preocupaciones. Esto servirá como una evaluación inicial donde se comprobarán los conocimientos previos que tienen los niños.

Se pensará en la caja y en la persona o cosa que la ha dejado en la puerta. Se explicará a los niños que identificar emociones, comprender que todos sentimos miedo no es algo asociado al género. También contarán qué monstruos son los que más les asustan: monstruo de debajo de la cama, monstruo de los ruidos extraños...

Más tarde, con la ayuda de flashcards, se identificarán emociones en dibujos y en fotografías. En estas imágenes, los niños podrán ver personas mostrando diferentes expresiones asociadas a emociones. Se trabajarán las emociones en inglés y en español. La profesora les preguntará: “How do you feel today?”, a lo que los niños tendrán que saber responder dependiendo de cómo se sientan: I’m happy, I’m sad... Se podrá añadir esta parte a la rutina de las clases de inglés.

Cuando se termine, se planteará a los niños la posibilidad de hacerse detectives de monstruos. Entre todos, se tratará de averiguar qué labores realizan estos detectives, posteriormente se explicará a los niños que los detectives tienen que ser valientes y estar alerta para descubrir pistas y encontrar monstruos.

<b>Duración:</b> 20 minutos
<b>Recursos y materiales:</b> Caja negra, cuento “Yo mataré monstruos por ti”, flashcards.
<b>Objetivos:</b> -Averiguar qué saben los niños sobre el miedo. -Identificar los principales miedos de cada alumno. -Reconocer emociones en español y en inglés.

### Sesión 2: Nos hacemos detectives

Los monstruos empiezan a hacer sus fechorías por la clase: esconden objetos, descolocan el material, hacen ruido... Se empezará a indagar sobre qué ha podido suceder en la clase y se recordará el libro que se leyó en la sesión anterior. Se recordará a los niños que lo único que nos queda para empezar a buscar a los monstruos es firmar un contrato.

Se explicará que desde el momento en que se firme el contrato tienen que ser niños responsables para poder solucionar el problema con los monstruos. A lo largo de esta carrera como detectives, existen una serie de insignias: valor, trabajo en equipo, puntos positivos por aportar ideas brillantes... al finalizar cada sesión se entregará a cada niño que se lo haya ganado una insignia para promover el interés y el buen comportamiento de los mismos. Se explicará todos los tipos de insignias que existen y el tipo de insignia que pueden ganar en cada sesión.

Cuando hayan pensado su nombre y hayan firmado el contrato se empezará con la primera misión: encontrar un objeto perdido.

Algunos monstruos tienen la fea costumbre de apropiarse de objetos a los que se tienen especial cariño o simplemente un objeto que se necesita para trabajar. En este caso el monstruo habrá escondido el peluche de “Moly”. Moly es la mascota de la clase, la que aparece en todos los libros viviendo y narrando diferentes aventuras.

Para ayudar a los niños se colocarán las huellas del “monstruo del desorden” en el lugar donde haya escondido al peluche. También se esconderán una prueba que será una frase con pictogramas que les indique donde está Moly.

Cuando los niños encuentren a “Moly”, le colocarán en su sitio y se sentarán todos en sus sillas para seguir con las actividades que tengan programadas para ese día.

<b>Temporalización:</b> 10 minutos
<b>Recursos y materiales:</b> El super contrato, Moly, monstruo del desorden, pictogramas, insignia al niño más observador.
<b>Objetivos:</b> -Encontrar un objeto de manera colectiva. -Escribir su nombre. -Descubrir al monstruo del desorden. -Descifrar una frase escrita con pictogramas.

### Sesión 3: Los gamusinos nos visitan

Los niños descubrirán cuando lleguen a clase que un gamusino se ha colado. El gamusino tendrá una carta en la que les explicará que ha descubierto la manera para ahuyentar a los monstruos del desorden. Este método consistirá en que los niños creen y dibujen monstruos y los coloquen por la clase para que, así, los monstruos se asusten y no vuelvan a molestar más. El dibujo más original recibirá una insignia de idea brillante para motivar a los niños.

Escucharán la canción “Go away big green monster” para que cuando tengan miedo la canten y hagan que los monstruos se vayan.

<b>Temporalización:</b> 10 minutos
<b>Recursos y materiales:</b> Gamusinos, carta, creación de un dibujo de un monstruo, canción “Go away big green monster”, insignia al niño que mejor cante la canción.
<b>Objetivos:</b> -Fomentar la imaginación y la creatividad. -Memorización de una canción y conocimiento sobre el uso de los “amuletos”.

•**Segunda semana**

Sesión 4: El monstruo de la oscuridad

En esta sesión se trabajará el concepto de oscuridad. La actividad propuesta consistirá en realizar un mural entre todos con pinturas fluorescentes. Cada uno realizará un dibujo con pinturas fosforitas y cuando terminen, se apagará la luz y se encenderá un fluorescente morado para que resalten los dibujos que han realizado. Esto servirá para explicar a los niños que la oscuridad no tiene por qué dar miedo. Cuando los niños estén viendo su mural con la luz apagada, encontrarán unas huellas que brillarán en la oscuridad en una esquina de la clase, serán las huellas del monstruo de la oscuridad. Cogerán una caja y guardarán el monstruo dentro para que no se asuste y pueda seguir descansando. Para el fluorescente morado, se utilizará una linterna con un trozo de celo pegado en el foco. El trozo de celo estará pintado con permanente azul, lo que simulará que es una luz especial. De esta manera, los colores brillantes (blanco, rosa fucsia...) resaltarán mucho más.

<b>Temporalización:</b> 15 minutos
<b>Recursos y materiales:</b> Papel continuo, pinturas fosforitas, fluorescente, insignia al niño o niña más observador.
<b>Objetivos:</b> -Aprender sobre la oscuridad. -Desarrollar la creatividad creando un mural con nuestros compañeros. -Observar y encontrar pistas.

Sesión 5: “El monstruo de los ruidos extraños”

Se comenzará la sesión con un dibujo de un monstruo pegado en la pizarra, el cual los niños tendrán que analizar para descubrir el monstruo que es. Se trabajará el vocabulario del cuerpo humano en inglés y en español. El monstruo tendrá unas orejas enormes, una boca bien grande con dientes con forma de instrumentos y una cola muy larga. Se irán analizando todas sus partes hasta descubrir que es el monstruo de los ruidos extraños.

Se va a explicar a los niños que todos los ruidos tienen su magia y su incertidumbre y que eso no significa que tenga que dar miedo. Se va a crear un ambiente tranquilo con los niños, se van a bajar ligeramente las persianas para ambientar la clase y se va a poner música tranquila de fondo, con diferentes sonidos. Los niños pueden apoyar la cabeza encima de sus brazos y, si quieren, pueden cerrar los ojos. Según vaya transcurriendo el tiempo, se irán diciendo cosas dulces y tranquilas para que se relajen, para buscar un momento que sea único para ellos. En silencio y con cuidado se irán dejando dibujos de monstruos, uno para cada niño. Cuando acabe el momento de relajación y se pare la música, se explicará que el monstruo de los ruidos extraños ha ido a clase y que era él el que cambiaba las canciones. Ese monstruo ha ido a clase para hacer que los niños pasen unos minutos especiales. Para demostrarles que no quería asustarles, les ha dejado una muestra de cariño, que son el dibujo de su grupo de amigos monstruosos, pero que son buenos. Con esos monstruos, se creará una guirnalda entrelazando unos con otros. Esto creará una barrera sonora en la clase para que no puedan ir más monstruos a molestar.

<b>Temporalización:</b> 15 minutos
<b>Recursos y materiales:</b> Dibujo del monstruo de los ruidos extraños, música relajante, dibujos de monstruos, insignia del trabajo grupal.
<b>Objetivos:</b> -Conseguir relajarse con música tranquila. -Trabajo cooperativo.

### •Tercera semana

#### Sesión 6: cuento “El monstruo de los monstruos”

'El monstruo de los monstruos' es un cuento que está protagonizado por tres criaturas pequeñas y horribles, que se consideran los monstruos más malvados del mundo. Son gruñones, negativos y traviosos, y aterrorizan a los habitantes que viven cerca de un oscuro castillo. Los tres engendros se pasan todo el día discutiendo quién es el más malo, el más horrible y el más aterrador de los tres; pero nunca se ponen de acuerdo. Así que un día se les ocurre crear un enorme monstruo: el más malo, horrible y aterrador de todos los que hayan existido sobre la faz de la Tierra, una especie de Frankenstein que sea recordado por sus fechorías. El problema surge cuando este monstruo regresa a la vida como un ser bondadoso y agradecido.

Este cuento va a tratar el tema de los monstruos y del comportamiento en general. No todos los monstruos dan miedo ni tienen mal carácter. Aquí se reforzará la conducta de los niños explicando que si los monstruos son capaces de ser educados y buenos, ellos pueden portarse mejor y cuidar más a sus compañeros y amigos. Para ello, se van a crear monstruos buenos. Se van a utilizar palos de madera y cartulinas. Las cartulinas tendrán diferentes formas geométricas y así se trabajará ese vocabulario en inglés. Los niños pegarán los palos alrededor y ojos y una o varias bocas en el interior.

Cuando terminen, los niños se podrán llevar ese monstruo a su casa para que les cuide. Después se repartirá la insignia al niño que haya creado el monstruo más original.

<b>Temporalización:</b> 15 minutos
<b>Recursos y materiales:</b> cuento “el monstruo de los monstruos” cartulinas de diferentes formas, palos de médico, insignia al niño o niña más creativo/a.
<b>Objetivos:</b> -Escuchar activamente durante la lectura del cuento. -Dibujar creativamente un monstruo. -Reconocer las diferentes formas geométricas en inglés y en español.

### Sesión 7: Devolvemos a los monstruos a su lugar

Tras finalizar esta gran aventura llena de ilusión, aventuras y misterio, se devolverá a todos los monstruos a su lugar. Se meterán en la caja negra del principio todos los monstruos que se han ido recogiendo a la vez que se van recordando las características de cada uno. Cuando se haya acabado, se cerrará bien la caja y se sacará de clase,

colocándola en el suelo al otro lado de la puerta. Eso servirá para que “la cosa” que trajo la caja, se la vuelva a llevar con todos los monstruos dentro. Cuando la caja haya desaparecido, se entregará una insignia a cada niño para agradecerle su trabajo a lo largo de este proyecto.

Con este proyecto se intenta que los niños disfruten mientras ven de manera positiva sus miedos, asociándolos a situaciones positivas. Se utilizarán las manualidades y los dibujos que han hecho para colocarlos por la clase, de manera que si los monstruos vuelven a aparecer huyan al verlos.

Cada niño se llevará a su casa el carné de superdetective, las insignias correspondientes que se entregaban en cada sesión (si las ha conseguido) y una insignia especial por haber colaborado satisfactoriamente en la búsqueda y captura de los monstruos. Estas insignias les servirán para recordarles que pueden superar cualquier situación y conseguir que asocien el miedo a situaciones agradables.

<b>Temporalización:</b> 30 minutos
<b>Recursos y materiales:</b> Caja negra, monstruos, insignia final
<b>Objetivos:</b> -Participar de forma activa. -Superar el miedo a ciertos monstruos.

## **7. Evaluación**

### **7.1 Evaluación de los alumnos**

La evaluación que se va a llevar a cabo durante este proyecto va a ser continua debido a que la intención es que los niños vayan mejorando y ampliando sus conocimientos en el transcurso del juego. La evaluación se basa en la observación sistemática y dirigida durante toda la puesta en práctica de las sesiones. Los datos obtenidos se recogerán en el diario de aula que he estado realizando desde el primer día para poder así llevar un seguimiento grupal e individual de nuestros alumnos.

Se van a tener en cuenta tres momentos para la evaluación de los alumnos: la primera estará situada al inicio del proyecto donde se observarán los conocimientos previos que



tienen los alumnos sobre la temática y sobre los temas transversales que se van a tratar. Para saber los conocimientos que tienen se realiza una asamblea donde los niños comparten sus conocimientos y vivencias.

El segundo momento de evaluación se establece en la fase de acción, es decir, durante el desarrollo de las actividades. La observación directa en las sesiones es un factor muy importante ya que a partir de esto se obtendrá la información necesaria sobre las problemáticas que puedan surgir. A través de las actitudes de los niños, acciones y resultados de las sesiones recabaremos toda esta información.

Al acabar este proyecto se realizará una evaluación más detallada con los datos recogidos a lo largo de la puesta en marcha de las sesiones y de los conocimientos que hayan adquirido los niños. Se pueden utilizar tablas con diferentes ítems orientativos. En este caso yo no he utilizado tablas, únicamente la observación y el análisis de las anotaciones tomadas a lo largo de la propuesta didáctica.

## **7.2 Evaluación del propio trabajo como profesor**

Como profesora subjetiva y consciente de mis actuaciones he podido observar cómo a pesar del esfuerzo y del tiempo dedicado a este proyecto los resultados no han sido los que yo esperaba.

Debido a la escasez de tiempo no se ha tratado demasiado el tema por lo que, a mi parecer, las sesiones han resultado ser actividades divertidas de monstruos pero que no han tenido la repercusión que a mí me hubiera gustado.

A pesar de que considero que el tema elegido es muy importante para tratar en Educación Infantil, al no haber tenido el tiempo suficiente no se ha podido lograr una conexión y un ambiente para tratarlo con los alumnos y alumnas.

El tema de los miedos infantiles y, en especial, a los monstruos podría tener una gran repercusión y podría ser un tema a tratar muy interesante si se trabaja por proyectos. Considero que el problema no han sido ni los materiales, ni la puesta en escena ni los alumnos sino el escaso trabajo que se ha podido dedicar a la propuesta didáctica.

De las 7 sesiones diseñadas he puesto en práctica con los alumnos 5. Estas sesiones estaban detalladamente estudiadas y programadas para que nada saliera mal pero he observado como el hilo conductor del tema de los monstruos infantiles en algunas ocasiones no estaba del todo claro.

### **7.3 Evaluación del diseño**

Estoy muy orgullosa con respecto al diseño de las actividades que he diseñado. Considero que todas ellas eran útiles, coherentes y flexibles. De las sesiones que he puesto en práctica, todas ellas se han podido realizar sin ningún contratiempo. Los materiales que he fabricado son originales y, en la mayoría de las sesiones, tenían como fin la participación y el desarrollo de creatividad de los alumnos.

Todas las actividades puestas en práctica se han llevado a cabo en el aula debido al amplio espacio que existe y a que las actividades estaban pensadas para no perder el tiempo alterando el orden del mobiliario.

Los alumnos se han mostrado muy interesados durante el desarrollo de sesiones y han participado con entusiasmo y dedicación en la creación de los materiales correspondientes. En algunas sesiones los alumnos tenían que innovar y decorar material que yo les entregaba, a cambio se lo podían llevar a casa. Todos los niños han comentado que les había gustado participar en el proyecto.

## Anexo 2; PEQUEÑOS DETECTIVES DE MONSTRUOS EN IMÁGENES

Recursos visuales utilizados y fotos realizadas durante la puesta en práctica del proyecto.



Flashcardsemotions



Huellas de un monstruo



Vídeo “go away big green monster”



Monstruos elaborados por los alumnos



Monstruo de los ruidos extraños



Contrato de detective



Monstruo



Pictogramas



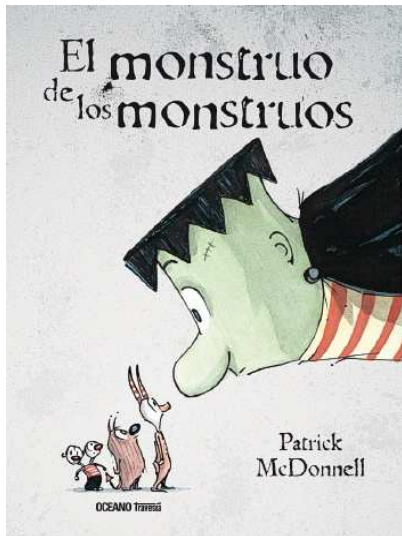
Insignia



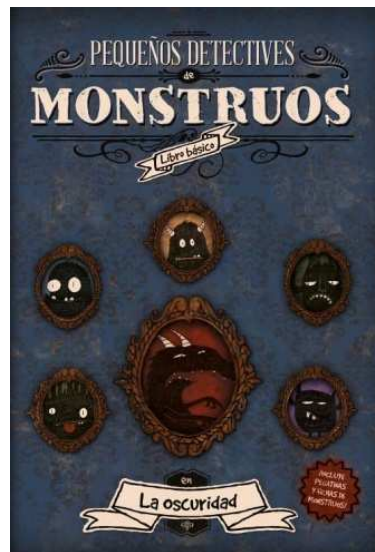
Insignia final



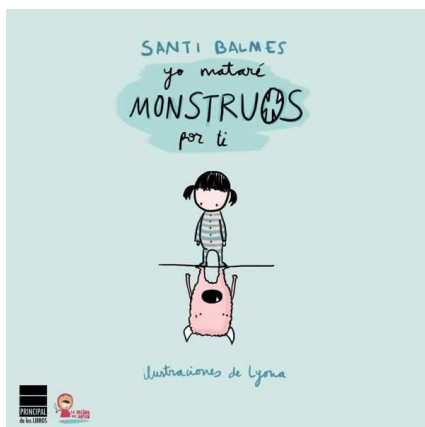
Monstruo elaborado por un alumno



El monstruo de los monstruos



Pequeños Detectives de Monstruos



Yo mataré monstruos por ti