



Curso
Académico
2018/ 2019

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA EN EL AULA

Propuesta de Programa de Intervención

Ana Belén Garrido Sánchez



Trabajo de Fin de Grado

Grado en Educación Primaria

Tutor: Emilio Crisol Moya

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	2
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	15
2.1. Introducción	6
2.2. Neuroeducación: neurociencia aplicada a la educación	7
2.3. Funciones Ejecutivas	9
2.4. El juego de mesa como herramienta didáctica	15
3. CONTEXTUALIZACIÓN	20
4. OBJETIVOS	22
5. CONTENIDOS	22
6. METODOLOGÍA	23
7. DISEÑO DE LA INTERVENCIÓN	28
8. EVALUACIÓN	34
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
10. ANEXOS	38

1. JUSTIFICACIÓN

Tal y como queda estipulado en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, dichas enseñanzas culminarán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Grado (TFG) orientado a la evaluación de competencias asociadas al grado cursado por el estudiante.

En el apartado 3 (Objetivos) de la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, se encuentran 12 competencias que el alumnado del grado debería adquirir. A través de este TFG, se podrán de manifiesto las siguientes competencias:

1. Interiorizar las diferentes áreas curriculares de Educación Primaria, su relación entre ellas y entre los elementos didácticos del proceso de Enseñanza- Aprendizaje.
2. Crear, programar y evaluar procesos didácticos individuales y/o cooperativamente con el resto de profesionales del colegio.
4. Proponer espacios de aprendizaje que promuevan la igualdad de oportunidades con el fin de desarrollar un ambiente favorable para adquirir valores relacionados con el respeto.
5. Conseguir un clima favorable de convivencia en el que se resuelvan problemas de manera pacífica y donde se promueva un trabajo constante en el aula, ya que el esfuerzo y la disciplina se tendrán en cuenta.
6. Percatarse de la diversidad de operaciones organizativas del funcionamiento de un centro educativo. Servir de tutor y orientador al alumnado y sus familias, teniendo en cuenta las peculiaridades de cada uno. Comprometerse con el aprendizaje permanente teniendo en cuenta las evoluciones que se pueden dar en el campo de la educación.
10. Mejorar la práctica docente sustituyendo las técnicas obsoletas por programaciones innovadoras que promueva la autonomía y colaboración del alumnado.

Este Proyecto de Intervención pretende consagrarse como una actividad innovadora en la que se demuestre cómo los juegos de mesa pueden convertirse en un magnífico aliado didáctico para los docentes. Aunque en este trabajo solo se mostrará la propuesta de intervención en un curso específico, cabe destacar que dicho Proyecto de Intervención

podría replicarse en centros y aulas con alumnado que posea unas características y necesidades similares a las descritas en el mismo.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Introducción

El fundamento de este proyecto es que el juego se convierte en *la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma* (Marín, 2018, p.14). Por este motivo, para paliar el negativo desarrollo de las FE, pretendo implementar en un aula de 4º de Primaria diferentes juegos de mesa modernos.

Los juegos de mesa constituyen una magnífico instrumento didáctico para trabajar contenidos curriculares, competencias claves, Funciones Ejecutivas (FE) y la inteligencia ejecutiva. Además, los juegos son una *herramienta muy importante para aprender, desarrollar e integrar muchas de las competencias, habilidades y valores que necesitamos para convertirnos en seres humanos y miembros activos de nuestra comunidad* (Regincós, 2018, p.143)¹.

Diferentes asociaciones y entidades han propuesto ya esta iniciativa con un resultado satisfactorio. Por un lado, encontramos a AFIM21², una asociación pionera en utilizar el juego de mesa moderno como herramienta didáctica. Actualmente, está llevando a cabo un Proyecto de Intervención llamado “Conectar Jugando”, mediante el cual pretende conectar a través del juego de mesa distintos centros situados en un ambiente desfavorecido.

Por otro lado, otra de las experiencias relacionadas con el juego son las propuestas por distintos profesionales de la educación, como es el caso del Blog “El Maestro Manu. Aprendizaje basado en el juego y la gamificación”, un espacio creado por un maestro activo en la etapa de Educación Primaria que muestra la implementación de diferentes recursos diseñados por él mismo, así como el procesos a seguir para la creación de recursos didácticos basados en el juego para esta etapa educativa. Además, este mismo

¹ Este es un capítulo de un libro dedicado específicamente a experiencias de docentes y otros profesionales con los juegos de mesa y de rol. Por ello, este material ha sido de gran ayuda.

² Atención Familia Infancia Mayores 21.

docente llevó a cabo un proyecto denominado “Desarrollo de las inteligencias múltiples con el juego de mesa” para Andalucía Profundiza.

Para Ruth Cerdán, responsable del blog y gabinete psicopedagógico “Aprender Paso a Paso³”, los juegos de mesa desarrollan beneficios a nivel cognitivo (*se favorece el desarrollo de habilidades como la atención, la memoria, la visopercepción, el lenguaje o las funciones ejecutivas*), social (*aprenden a respetar los turnos, a tolerar la frustración, a aceptar diferentes puntos de vista o a negociar para llegar a acuerdos*) (VVAA, 2018, p.42). y emocional (ya que promueven la mejora de la autoestima porque se siente partícipes de un grupo social).

La última experiencia que plasmaremos es la de Fernando Trujillo un profesor de la Universidad de Granada que en su blog, “FernandoTrujillo_” escribió algunos artículos en los que comenta el potencial educativo que él ve a los juegos de mesa después de haber hablado con algunas editoriales importantes en este sector. También clasifica diferentes juegos según las competencias que trabajan.

En este sentido, si son abundantes las experiencias didácticas basadas en el Aprendizaje Basado en Juegos, ¿por qué no trabajar con los juegos de mesa? ¿Qué beneficios nos aportan?

En primer lugar, Guzmán (2016) afirma que los juegos de mesa proporcionan una retroalimentación y recompensas inmediatas, lo que implica que el alumnado tenga que estar atento en todo momento. Asimismo, incide en que *el juego es el lugar donde encontramos todos los elementos que propone la neuroeducación, no existiendo (...) ninguna otra actividad que nos aporte reto, afán de superación, feedback inmediato, recompensas y, sobre todo, emoción* (p.8).

Además, tal y como afirma Rodríguez (2016), podemos utilizar juegos de mesa que sean rápidos como un recurso para el desarrollo tanto personal como social de nuestro alumnado, ya que estos se convierten en facilitadores de competencias, motivación y clima positivo en el aula y en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en general.

³ <https://aprenderpasoapaso.es/>

Desde la guía “A jugar... que de todo aprenderás⁴”, Lera, Ganaza, Gutiérrez y García (2000) sostienen que los juegos reglados (entre los que podemos citar los juegos de mesa) se basan en el cumplimiento de unas reglas en el que los jugadores potencian sus relaciones personales y ven la importancia de respetar unas normas porque algunos de los juegos penalizan al no cumplirlas.

Retomando lo anterior, apoyándonos en Marina (2012), podríamos concluir que trabajando la inteligencia ejecutiva (que une a la inteligencia cognitiva y emocional) se disminuirían *las conductas impulsivas, la agresividad no controlada, el consumo de drogas, los déficits de atención, los problemas de desorganización, la falta de constancia, la procrastinación, la mala gestión del tiempo, los fallos en la memoria, la pasividad, las actitudes de dependencia de otras personas, las obsesiones, la rigidez en el pensamiento o el carácter (incluido el fanatismo) y gran parte de los fracasos educativos* (p.13). Para trabajarla, se utilizarán los juegos de mesa en el aula.

2.2. Neuroeducación: la neurociencia aplicada en la educación

Nuestro cerebro trabaja por medio de neurotransmisores y redes neuronales, es decir, neuronas que se conectan entre sí mediante la sinapsis (Rodríguez, 2016). Las técnicas en neuroimagen y los avances en cuanto al estudio de nuestro cerebro han creado un nuevo término: la neuroeducación. Esta utiliza los conocimientos de la neuroimagen para aportar al proceso de Enseñanza-Aprendizaje un nuevo enfoque que permita enseñar y aprender desde los saberes que nos propone la neurociencia aplicada (Béjar, 2014).

La neuroeducación es, por tanto, *un cambio (...) sobre cómo enseñar y aprender mejor, y desde luego educar mejor* (Mora, 2013, p.15). Constituye una rama emergente de la neurociencia que compone una *visión de la enseñanza basada en el cerebro* (p.26).

La forma de enseñar del maestro y su actitud, también influyen en el aprendizaje del alumnado. Este factor hace que se desarrollen o se eliminen uniones sinápticas. Por ello, conocer estos datos, es decir, tener conocimientos mínimos de neuroeducación, puede ayudar a *transformar la actitud de muchos maestros y producir en ellos un tono diferente, emocional y cognitivo, en la forma en la que puedan ver la enseñanza* (Mora, 2013, p.28).

⁴ Guía editada por la Junta de Andalucía, en la que se expresa de manera crítica la utilización de los juegos y juguetes en la sociedad actual. Para ello, se adopta una perspectiva globalizadora que intente abarcar tantos principios cívicos como temas transversales.

Además, en palabras de Campos (2010) la neuroeducación es una *línea de pensamiento y acción que tiene como principal objetivo acercar a los agentes educativos a los conocimientos relacionados con el cerebro y el aprendizaje* (p.10).

Todos los profesionales de la educación deberían tener conocimientos mínimos con respecto a esta ciencia porque en palabras de Leslie Hart (2017) “*enseñar sin saber cómo funciona el cerebro es como diseñar un guante sin nunca haber visto una mano*”⁵.

En este sentido, la neuroeducación intenta facilitar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje proponiendo al profesorado ayudas y guías para llevar a su alumnado hasta un pensamiento crítico.

2.3. Funciones Ejecutivas

Las FE son un término relativamente reciente que se utiliza desde la década de los 80 en la literatura para designar a los *procesos cognitivos de control responsables de la regulación de la actividad cerebral* (García, 2018, p.14).

Este término fue acuñado por Muriel Lezak, quien las definió como la capacidad para formular y planificar nuestros objetivos, así como llevar a cabo conductas de manera eficaz. Las presentaba como las responsables de mantener el control de la conducta. Alexander Luria también fue un pionero en este ámbito al resaltar que el área prefrontal era la encargada de realizar abundante actividades cerebrales relacionadas con las FE. (Portellano, Martínez, Zumárraga, 2011).

Para Portellano y García (2014), las FE son una especie de sistema que hace posible que convirtamos nuestras ideas en decisiones o planes, ya que supervisan nuestra conducta para poder regularla y hacer que la apliquemos de una manera eficiente. Así pues, podríamos entender el significado de las FE tomando como referencia las tres características que nos proponen (p. 144).

- a) *Capacidad para llevar a cabo con éxito tareas dirigidas al logro de un objetivo.*
Para conseguir una meta determinada tenemos que poner en marcha diferentes estrategias como: *barajar entre diversos objetos, seleccionar y decidir qué*

⁵ Es el título de un programa de estudio de neuroaprendizaje creado por la Universidad de Belgrano para la facultad de Ciencias de la Salud. Extraído de: <https://docplayer.es/54993056-Ensenar-sin-saber-como-funciona-el-cerebro-es-como-querer-disenar-un-guante-sin-nunca-haber-visto-una-mano-leslie-hart.html>

objetivo se va a llevar a cabo; preparar el plan de acción para lograr dicho objetivo, tener conciencia de que se dispone de aptitudes para llevar a cabo el proceso de un modo eficaz, programar las etapas intermedias; mantener el plan de acción en la mente; iniciar la ejecución del plan y disponer de capacidad para proseguirlo; inhibir los aspectos espurios y evitar la distracción durante la ejecución, cambiar de estrategias de modo flexible, si fuera necesario; anticipar posibles efectos de cada acción intermedia, dentro del proceso de realización de conducta dirigida a fines; autorregular y evaluar el curso de la acción para asegurarse que la meta propuesta está en vías de lograrse; verificar si se ha logrado el objetivo final de forma precisa o si – por el contrario – ha existido fallo en su consecución; y preparar nuevos planes de actuación, en el caso de que no se haya logrado el objetivo planteado.

- b) *Capacidad para resolver problemas complejos para los que no se tienen una respuesta previamente aprendida.* Por eso, las tareas rutinarias no se corresponden con las FE.
- c) *Capacidad para adaptarse y responder ante situaciones novedosas, de las que se carece experiencia previa.* La novedad activa las áreas prefrontales, donde se encuentran las FE; mientras que las tareas que ya conocemos hacen que se activen otras áreas del cerebro.

Estas características permiten determinar los siguientes componentes de las FE (Herrero, 2014, p.26):

- *Inhibir la respuesta:* es importante porque permite regular el comportamiento por medio de metas y si no se hace pueden aparecer problemas de autocontrol.
- *Dirigir la atención:* hace posible que nos centremos en una actividad, que mantengamos nuestras metas y que evadamos las posibles distracciones. Si no se desarrolla de una manera eficaz, puede dar lugar a déficit de atención.
- *Control emocional:* habilidad que hace resistir las emociones que pueden entorpecer la acción y ejecuta las que la favorece.
- *Planificación y organización de las metas:* capacidad de anticipación a acciones futuras y a la transformación de proyectos.

- *Inicio y mantenimiento de la acción:* hay que activar y aprovechar los recursos (mentales y físicos) soportando la frustración y aplazando las recompensas para desarrollar nuestra inteligencia.
- *Flexibilidad:* imprescindible a la hora de cambiar de ideas o estrategias cuando las que utilizamos no son útiles.
- *Memoria de trabajo:* fundamento de toda la actividad de la inteligencia.
- *Manejo de la metacognición:* esfuerzo reflexivo para saber cómo pensamos, resolvemos problemas o buscamos información.

2.4. El juego de mesa como herramienta didáctica

Para poder utilizar el juego de mesa como un potente recurso didáctico en las aulas de Educación Primaria, tenemos que conocer una serie de términos tales como “serious game”, “gamificación” o “ludificación” y “Aprendizaje Basado en Juegos”.

Los “serious games” son aquellos juegos que además de suponer una alternativa de ocio, pretenden potenciar unas habilidades y competencias, siendo su principal objetivo servir de herramienta formativa (Peña-Miguel y Sedano-Hoyuelos, 2014). Siguiendo esta definición, podemos afirmar que son juegos creados con una intención formativa que ayudan a conseguir unas habilidades y contenidos específicos en el alumnado y esta intención es la que los diferencia de los diferentes juegos comerciales. Un ejemplo de “serious game” es el juego de mesa “Monster Kit” diseñado por Manuel Sánchez Moreno.

La “gamificación” es el resultado de la creación de contextos en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje que incluyan el juego para poder aprender conceptos e ideas en menos tiempo y con métodos diferentes. La gamificación motiva al alumnado y por este motivo, el aprendizaje se hace más divertido, interesante y por ende significativo (Vélez, 2016). Estos términos nos permiten hablar de ludificación refiriéndose esta al uso de mecánicas de diferentes juegos y las aplica en un ambiente educativo para facilitar la enseñanza. Una herramienta que podemos utilizar para iniciarnos hacia el camino de la gamificación es ClassDojo.

Sin embargo, el “Aprendizaje Basado en Juegos” (ABJ) es una metodología emergente que consiste en escoger un juego que haya sido creado específicamente para ser desarrollado en el ámbito escolar (serious game) o alguno ya existente con otra finalidad, y se utilizaría de manera directa en el aula (Gonzalo, Lozano, Padres, 2018). Aunque es

una metodología nueva, ya ha sido estudiada en profundidad y podemos destacar las siguientes ventajas de utilizar esta metodología en nuestra clase de Educación Primaria:



Imagen 1. Ocho ventajas del aprendizaje basado en juegos⁶.

En conclusión, aquí hablaremos de ABJ debido a que los juegos que seleccionamos pueden ser serious game, pero también comerciales, es decir, juegos ya existentes sin intención didáctica, a los cuales les hemos buscado la aplicación en el aula.

Aunque el ABJ podría basarse en Unidades Didácticas (UD) que desarrollaran y reforzaran diferentes contenido curriculares de las distintas áreas educativas, en este trabajo, aunque pueda haber diferentes contenidos curriculares que se trabajen con los juegos escogidos, se ha pretendido que la elección de los mismo refuercen sobre todo las habilidades sociales y las FE. Es por ello, por lo que tenemos que tener muy presente a la neuroeducación, es decir, a la manera en la que nuestro cerebro aprende y a la manera en la que lo entrenamos, en nuestro caso, mediante los juegos de mesa, ya que *el juego de mesa es [...] una herramienta pedagógico muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado* (Rodríguez, 2016, p.139).

⁶ Extraído de : <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>

Finalmente, hemos de recalcar que como el propio título del epígrafe indica los juegos deben convertirse en un recurso, herramienta o apoyo, pero en ningún momento deben ser los sustitutos de otras técnicas que sean efectivas, al igual que tampoco eliminarán los problemas de aprendizaje del alumnado, pero sí que ayudaran a trabajarlas y hacer que disminuyan. Es decir, *el ABJ no es la panacea* (VVAA, 2018, p.48) del fracaso educativo, pero si una herramienta potentísima que puede ayudar a paliarlo.

2.4.1. Juegos de mesa modernos elegidos

Debido al emergente auge de los juegos de mesa, la elección de tan solo cinco juegos para aplicar en esta propuesta de Proyecto de Intervención ha sido difícil, aunque muy estudiada. Si se realizan otros proyectos similares al propuesto, pueden utilizarse sin ningún problema otros juegos, siempre y cuando el docente sepa el fin de dicha elección.

Para tener algunas referencias y ejemplificaciones de qué juegos de mesa se pueden utilizar en el aula y cómo se puede llevar a cabo hemos realizado una selección en “Google” de diez páginas webs y blogs que tienen en común los siguientes criterios: estar en español, tratar sobre la aplicación de los juegos de mesa a nivel de aula y/o terapéutico y ser escritos por personas que estén en continuo contacto con menores: maestros, profesores, psicólogos, padres... Las fuentes consultadas serían las siguientes:

FUENTE
El maestro Manu : aprendizaje basado en juegos y gamificación http://elmaestromanu.com/
DEVIR: juegos en el aula http://devir.es/juegos-en-el-aula/
HABA: Y tú... ¿juegas en clase?
Aprender paso a paso: gabinete psicológico y psicopedagógico https://aprenderpasoapaso.es/
Gamificación & ABJ: Una idea divertida puede marcar la diferencia https://www.alaluzdeunabombilla.com/
Gamificación aplicada a la educación, aprendizaje basado en juegos y nuevas metodologías educativas https://gamificacioneducativa.com/tag/justi-gonzalez/
Tangdenaranja https://tangdenaranja.es/
BAM! Ocio alternativo familiar https://bebeamordor.com/
Laboratori de Jocs: Catálogo de experiencias lúdicas https://www.laboratoridejocs.org/index.php/cataleg-dexperiencies-ludiques-cel/?lang=es
Ekilikua: juegos didácticos para la educación en valores https://www.ekilikua.com/

La selección de estos juegos se ha llevado a cabo siguiendo esta serie de criterios:

- Tiempo de duración del juego. Se ha intentado poner como duración máximo unos 20 minutos por juego. Estos juegos de corta duración se denominan fillers.
- Número de jugadores. Dividiremos al alumnado en grupos de cuatro, por lo que un criterio fundamental era que el juego tuviera cupo para 4 jugadores.
- Edad recomendada. Aunque no siempre es acertada, la edad estimada que proponen las editoriales para los juegos de mesa nos orienta para saber cuáles son los posibles destinatarios.
- Reglamento. Otro de los criterios que se ha intentado seguir es que las instrucciones (texto instructivo) no sean ni muy extensas ni muy enrevesadas, ya que uno de los objetivos a conseguir es que el alumnado comprenda las reglas de una manera autónoma y que sepa jugar sin necesidad de que el tutor tenga que explicarle el funcionamiento del juego (el tutor solo ayudará a clarificar reglas que no estén del todo asimiladas).
- Ambiente de juego. Aunque la mayoría de los juegos son de tipo competitivo (porque se quiere destacar también la tolerancia a la frustración), también existen juegos cooperativos que ayudan al alumnado a trabajar en grupo. Por eso, entre los juegos seleccionados los hay tanto competitivos como cooperativos.
- Disponibilidad. Para poder estudiar en profundidad si un juego podía ser aplicado o no al aula, ha sido necesario probar ese juego. Como primera opción se ha intentado que los juegos hubiera estado disponibles bien en mi ludoteca particular, bien en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada (UGR), pero en caso de no disponer el juego y tener mucho interés, se ha seguido el criterio de que este no valiese más de 25€.

Sin más dilaciones, se da paso a los juegos seleccionados, los cuales se presentan en tablas para que el contenido sea más visual y fácil de leer para los posibles lectores de este documento.

Tabla 1. Ficha juego Kingdomino.


	JUEGO	
	Kingdomino	
	Edad recomendada	
	A partir de 8 años	
	Número de jugadores	
De 2 a 4		
Duración estimada		
20 minutos		
Instrucciones/ Objetivo		
<p>El objetivo de Kingdomino es construir un reinado de 5 x 5 con el mayor número de puntos de victoria posibles. Estos puntos los otorgarán las coronas que hay en una de las esquinas superiores de algunas losetas. Las coronas se multiplicarán por el número de losetas de territorios (del mismo tipo) que se encuentren adyacentes.</p> <p>Para construir nuestro reinado, tenemos que ir colocado losetas como en el dominó (pero en todas las direcciones) de manera que coincida siempre al menos un territorio del mismo tipo (prado, bosque, mar, tierra, etc.).</p> <p>Cuando acaben las losetas (fichas de madera con números) se procederá al recuento, y el jugador con más puntos de victoria será el ganador de la partida.</p>		
¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades y FE fomenta?		
Orientación espacial	Flexibilidad cognitiva	Cálculo mental
Planificación	Toma de decisiones	

Tabla 2. Ficha juego Dobble.


	JUEGO	
	Dobble	
	Edad recomendada	
	A partir de 6 años	
	Número de jugadores	
De 2 a 8		
Duración estimada		
10 minutos		
Instrucciones/ Objetivo		
<p>Dobble es un juego de mesa muy sencillo que tan solo contiene cartas (redondas) en su interior. A este juego se puede jugar a través de 5 minijuegos. En cada carta hay 8 dibujos (luna, rayo, labios, bombilla, reloj, gato, etc.) y de estos solo uno coincide con las demás cartas (que también tendrán 8 elementos dibujados). Aunque hay diferentes modos de juego, el objetivo es siempre encontrar el dibujo que coincide con la otra carta (bien sea del compañero, bien esté en el centro de la mesa).</p> <p>Es tan conocido que se han hecho adaptaciones: dobble Kids, dobble beach, etc.</p>		
¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades y FE fomenta?		
Control inhibitorio	Atención selectiva	Percepción visual
Velocidad de procesamiento	Gestión del estrés	


Tabla 3. Ficha juego Dragones y gallinas.

	JUEGO	
	Dragones y gallinas	
	Edad recomendada	
	A partir de 8 años	
	Número de jugadores	
De 2 a 5		
Duración estimada		
20 minutos		
Instrucciones/ Objetivo		
<p>Para ganar la partida hay que ser el aventurero que más tesoros recoja (puede haber: anillo, bola de cristal, corona, cáliz, lingote, diamante o gallina). Para ello, se repartirán las cartas equitativamente y cada uno volteará una. El jugador más rápido en decir cuál es la carta que más se repite, se las llevará y las almacenará en su botín. Si hay un empate, no se debe decir nada, sino coger el cofre del tesoro. Todos los tesoros son del dragón, por lo que cuando aparezca en una carta tendréis que ir a refugiarnos poniendo la mano encima del del escudo. El menos veloz le devolverá las cartas al dragón.</p> <p>Cuando se acaben las cartas, se hace recuento y el jugador con más tesoros gana la partida.</p>		
¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades y FE fomenta?		
Control inhibitorio	Atención	Flexibilidad cognitiva
Visopercepción		

Tabla 4. Ficha juego Fast Food Fear.

	JUEGO	
	Fast Food Fear	
	Edad recomendada	
	A partir de 8 años	
	Número de jugadores	
De 3 a 6		
Duración estimada		
15 minutos		
Instrucciones/ Objetivo		
<p>Este es un juego cooperativo formado solamente por cartas (y un reloj de arena). Algunas de ellas representan a los clientes que llegan a nuestro restaurante de comida rápida y otras son los ingredientes o comidas del pedido. A cada jugador se le reparte una serie de comidas para, entre todos, intentar ir despachando a los clientes antes de que se acabe el tiempo del reloj de arena.</p>		
¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades y FE fomenta?		
Planificación	Atención	Toma de decisiones
Flexibilidad cognitiva	Cooperación	Gestión del tiempo

Tabla 5. Ficha juego El juego de la biblioteca.

	JUEGO	
	El juego de la biblioteca	
	Edad recomendada	
	A partir de 8 años	
	Número de jugadores	
De 2 a 8		
Duración estimada		
20 minutos		
Instrucciones/ Objetivo		
<p>El objetivo de este juego es deshacer el hechizo que el mago ha echado al ratón consiguiendo las doce páginas del cuento secreto. Para ello, tendremos que trabajar cooperativamente tirando un dado y cayendo en las casillas correspondientes para conseguir las páginas perdidas. Una vez que las consigamos tendremos que ir todos a la sala de lectura para elaborar la historia. En ese momento se reparten las fichas (“páginas”) al azar y cada uno escribe una parte de la historia. Finalmente, se lee en voz alta.</p>		
¿Por qué utilizarlo en el aula? ¿Qué habilidades y FE fomenta?		
Escritura creativa	Ortografía	Flexibilidad cognitiva

3. CONTEXTUALIZACIÓN

El siguiente Proyecto de Intervención tendría por objetivo ser implementado en un Colegio de Educación Infantil y Primaria situado a unos 20 kilómetros de la capital granadina. Es un centro público de una sola línea situado en un ambiente rural, lo que hace que la gran mayoría de los 177 alumnos y alumnas que conforman el centro sea originarios del pueblo.

Las familias del alumnado son de tipo tradicional y cada familia tiene una media de dos hijos. El nivel socioeconómico y cultural es medio-bajo, siendo la principal fuente de ingresos el padre de la familia. Sus trabajos se relacionan con la agricultura y la construcción principalmente. En cuanto a las madres, sus principales oficios son: amas de casas y limpiadoras, aunque bien es cierto que algunas de ellas se dedican a la educación o la sanidad.

El colegio está formado por un único edificio, el cual se encuentra rodeado por dos patios (uno para Infantil y otro para Primaria), un pequeño huerto y una sala donde se guarda el material de Educación Física.

Dentro del edificio podemos encontrar dos plantas. En la planta alta encontramos solamente el despacho del Equipo Directivo y una habitación donde se llevan a cabo principalmente los claustros de profesores.

En la planta baja encontramos todas las aulas. A la izquierda de la puerta principal se encuentran las tres clases de los infantiles separadas de las de Primaria por un largo y amplio pasillo, en el que podemos encontrar dos aulas reservadas para impartir docencia con los alumnos que presentan alguna dificultad de aprendizaje. A la derecha de la entrada principal se disponen las seis aulas de Educación Primaria.

El personal del centro es el siguiente: la directora, la jefa de estudio y la secretaria. De ellas, solo la secretaria es tutora además de un curso. Además, hay otros ocho profesores que son tutores de los diferentes cursos. Destacar que entre estos docentes se encuentran el especialista de Música y la especialista de Francés. Los especialistas de Inglés y Educación Física no tienen ninguna tutoría, ni tampoco los dos maestros especialistas en Educación Especial.

Descrito el colegio de una manera general, pasamos a explicar las características del aula donde se va a llevar a cabo de manera específica el proyecto.

Es un aula de 4º curso de Educación Primaria que consta de 12 alumnas y 8 alumnos. Estos alumnos son homogéneos en cuanto a diversidad cultural, pues todos son originarios de Granada y, además, es una clase que lleva unida desde los 3 años de Infantil.

Una excepción a destacar es el caso de una alumna procedente de Marruecos que llegó en el curso escolar 2017/2018. Su mayor dificultad al llegar a este centro fue la del idioma, pues esta alumna llegó a España sin saber nada sobre la lengua.

A nivel de aprendizaje, sí que se trata de un aula heterogénea porque como es sabido, a estas edades cada alumno tiene unas estrategias de aprendizaje, unas motivaciones e intereses diferentes.

Debido a estas diferencias en cuanto a lo que al aprendizaje se refiere, además de una mera y simple observación constante de nuestro alumnado, se han realizado otras evaluaciones. La que se destaca en este proyecto es la evaluación psicopedagógica que se ha llevado a cabo con tres alumnos de este aula.

La evaluación psicopedagógica queda definida en el Decreto 147/2002 (artículo 6), de 14 de mayo, por el que se establece la ordenación de la atención educativa de los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a sus capacidades personales, como: *el conjunto de actuaciones encaminadas a recoger, analizar y valorar la información sobre las condiciones personales del alumno o alumna, su interacción con el contexto escolar y familiar y su competencia curricular.*


Tras realizar la evaluación psicopedagógica correspondiente, llevada a cabo por los profesionales pertinentes durante un proceso interactivo, global y contextualizado, se concluyó que son tres los alumnos que necesitan una intervención en esta clase de 4º curso de Educación Primaria.

Como se ha comentado los destinatarios de este programa de intervención serán los alumnos de 4º de Primaria. La necesidad de crear este programa de intervención, surge de las evaluaciones psicopedagógicas realizadas (gracias a los expertos en educación especial, equipo directivo, tutor del grupo y familias) al alumnado que así lo han necesitado.

Atendiendo al artículo 5 (Deber de confidencialidad) de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales,

todos aquellos que seamos responsables de trabajar con información que impliquen datos personales debemos tener en cuenta el deber de confidencialidad. Por este motivo, los nombres del alumnado a los que se le ha realizado dicha evaluación habrán sido modificados para no romper este principio. A continuación se presenta un resumen con los datos más relevantes.


Tabla 6. Resumen psicopedagógico de Mara Maalouf.

ALUMNA	Experiencia en el centro	Procedente de Marruecos, llegó al centro en el último trimestre del pasado curso escolar.
	Desarrollo psicomotor	No necesita ningún apoyo específico pues su psicomotricidad es totalmente funcional.
<p data-bbox="293 1021 496 1055">Marwa Maalouf⁷</p> 	Desarrollo sensorial	La vista y audición del Marwa también son funcionales por lo que no necesitará ningún recurso específico.
	Desarrollo cognitivo	El principal disabled ⁸ de la alumna es el idioma. Por este motivo, a nivel comunicativo y lingüístico, Marwa presenta un pequeño desfase respecto a sus compañeros.
	Desarrollo social y emocional	Es una chica bastante tímida y con baja autoestima (no está segura de sí misma). Aun así, desde el primer momento Marwa estuvo muy bien integrada por parte de sus compañeros. A pesar de lo anterior, las habilidades sociales de la alumna están ya adquiridas. Su competencia emocional y su autonomía también son las correctas, puesto que solicita ayuda cuando la necesita y sabe expresar sus emociones (teniendo siempre presente que hay cierto vocabulario o contenidos en español que aún se le resisten).
	Tipo de aprendizaje	Aprendizaje de tipo visual puesto que es una alumna que asimila de una manera más rápida y efectiva a través de dibujos y esquemas (posiblemente porque aparezcan menos palabras en el idioma). La mayoría de las veces termina la tarea de manera exitosa, pero suele necesitar la aprobación del tutor cuando la finaliza.
	Motivaciones	Entre sus motivaciones se encuentra las áreas curriculares relacionadas con Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales; mientras que los idiomas son las áreas que más se le resisten. Esto último es comprensible puesto que todavía no tienen asimilado al completo el español.
	Familia	Debido a que sus padres no conocen nada del idioma, Marwa tiene que estar presente en todas las tutorías que el tutor solicita con su familia.

⁷ Extraído de : <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/292910-ni-a-y-ni-o-de-la-india>


⁸ Sustituto actual de hándicap.

Tabla 7. Resumen psicopedagógico de Manuel Herrera García.

ALUMNO	Experiencia en el centro	Manuel es alumno del centro desde el primer curso de Educación Infantil (3 años).
<p data-bbox="248 775 536 801">Manuel Herrera García⁹</p> 	Desarrollo psicomotor	No necesita ningún apoyo específico pues su psicomotricidad es totalmente funcional.
	Desarrollo sensorial	Tiene una perfecta audición y para solventar los problemas de visión que se le detectaron con 6 años, Manuel utiliza gafas.
	Desarrollo cognitivo	<p data-bbox="775 510 1356 875">Se ve mermado en gran parte en tareas de lectura. Comete mucho errores de sustitución y realiza lexicalizaciones en pseudopalabras. Su lectura es rápida y por ello, podemos deducir que la lectura es mecánica. Además, se ha detectado que a pesar de entender a grandes rasgos la lectura, es incapaz de identificar y distinguir las ideas principales de las secundarias. Tampoco capta los detalles. Esto le hace tener un desfase curricular con respecto a sus compañeros de un año escolar.</p> <p data-bbox="775 878 1356 1077">Manuel es un alumno que suele hablar con cierta impulsividad, y en la escritura comete errores de ortografía. Generalmente es redundante por falta de léxico. Su desarrollo lingüístico y comunicativo es algo más bajo a lo normal debido a estas dificultades que presenta.</p> <p data-bbox="775 1079 1356 1205">Tiene baja flexibilidad cognitiva y no razona de manera lógica, por lo que sus respuestas en muchas ocasiones se realizan de manera correcta a través del ensayo-error.</p>
	Desarrollo social y emocional	Muestra baja autoestima porque es consciente de su dificultad, a pesar de estar muy bien integrado por sus iguales.
	Tipo de aprendizaje	Finalmente, destacar que es poco probable que Manuel haga una tarea de manera autónoma o termine algo que empezó sin el tutor no le da su aprobación final. Hay que repetir constantemente las tareas que tiene que hacer, se distrae con facilidad y prefiere trabajar en pequeños grupos.
	Motivaciones	Entre sus aficiones destacan los superhéroes y los animales. Sus materias favoritas son: Ciencias Naturales y Educación Física.
	Familia	Los padres de Manuel pasan poco tiempo con su hijo por motivos laborales. Es la abuela de este quien se encarga principalmente de su escolarización y nos consta que ella apenas sabe leer y escribir.

⁹ Extraído de : https://es.pngtree.com/freepng/childrens-cartoon-character_2444240.html

Tabla 8. Resume psicopedagógico de Javier Única González.

ALUMNO/A	Experiencia en el centro	Javier es alumno del centro desde el primer curso de Educación Infantil (3 años).
	Desarrollo psicomotor	No necesita ningún apoyo específico pues su psicomotricidad es totalmente funcional.
<p>Javier Única González¹⁰</p> 	Desarrollo sensorial	Completamente funcional, no presenta dificultades destables.
	Desarrollo cognitivo	<p>Tras diferentes pruebas realizadas, se observó que Javier era incapaz de planificar sus acciones, que su tendencia a resolver problemas se basaba en el ensayo-error y que le resultaba muy complicado abandonar respuestas poco efectivas en la realización de un conflicto.</p> <p>Muestra locus de control externo ya que suele achacar sus suspensos a las acciones de otros o incluso al azar.</p>
	Desarrollo social y emocional	Respecto a su desarrollo social y emocional, tras la realización de sociogramas y puesta en marcha de otros instrumentos, se ha podido observar que Javier es el líder de la clase, que se niega a trabajar con algunos de sus compañeros y que algunos de sus compañeros tampoco quieren trabajar con él.
	Tipo de aprendizaje	<p>Generalmente, es un niño bastante espontáneo e impulsivo y en determinadas ocasiones no es capaz de controlar sus emociones.</p> <p>Otros datos importante a resaltar es que Javier presenta un aprendizaje de tipo cinestésico porque prefiere aprender mediante actividades que impliquen manipulación de objetos.</p>
	Motivaciones	Por otra parte, este alumno presenta una baja motivación intrínseca con todas las áreas curriculares excepto con Educación Física, aunque a pesar de tener unas capacidades excepcionales, su calificación se ve mermada por las constantes interrupciones que Javier hace durante las sesiones.
	Familia	El entorno familiar de Javier se ve muy preocupado por la actitud que su hijo presenta debido a que este comportamiento no se limita solo al aula, sino que se traslada a su hogar.

¹⁰ Extraído de : <https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Cara-sonriente-de-un-vector-de-ni%C3%B1o-dibujando/28919.html>

4. OBJETIVOS

Los objetivos del siguiente Proyecto de Intervención se dividirán en dos grupos. Los primeros hacen referencia a los que desarrolla el propio Proyecto, mientras que los del segundo grupo son aquellos que los participantes, el alumnado, lleva a cabo. Por tanto, los objetivos generales del Proyecto son:

- Fomentar la participación en las actividades de clase.
- Incentivar la comunicación verbal.
- Impulsar las metodologías activas en el aula¹¹.

Los objetivos específicos, es decir, los que el alumnado deberán conseguir tras la puesta en marcha de la Intervención son:

- Trabajar las FE mediante diferentes juegos de mesa.
- Aprender a trabajar en pequeños grupos¹².
- Leer y comprender, de manera autónoma, textos instructivos¹³.
- Respetar las normas del juego.
- Controlar nuestras emociones al no obtener el objetivo propuesto, al perder o ganar una partida, etc.
- Fomentar la participación en las actividades de clase.
- Tomar decisiones para poder llevar a cabo una estrategia planificada.
- Incentivar la comunicación verbal.
- Saber gestionar el tiempo.

¹¹ También se desarrolla en la Orden pero se explicará con mayor detalle en el epígrafe de "Metodología".

¹² En la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, se determinan los aprendizajes básicos para cada área curricular. Por este motivo, nos basaremos en dicho documento y poder justificar el porqué de trabajar en pequeños grupos:

El clima de aula debe potenciar el diálogo entre el alumnado y con el profesor y favorecer la libertad para expresar sus sentimientos con naturalidad. La agrupación de los alumnos/as en pequeños grupos se perfila como la más idónea para contribuir a la mejora de las competencias comunicativas y (...) como las actividades por excelencia para la identificación de emociones y estados de ánimos

¹³ Algunas ejemplificaciones de la Orden que ejemplifican la utilización de textos instructivos en el aula de Educación Primaria son:

La lectura, (...), requiere el entrenamiento en las habilidades y estrategias que son necesarias para su dominio. (...). Se comenzará a trabajar en el primer ciclo con textos narrativos y descriptivos y se incrementará progresivamente en el segundo y tercer ciclo la proporción de textos expositivos y argumentativos en contextos diferentes a la escuela (...). Estos serán de carácter, formato y finalidad diversa: revistas, periódicos, folletos, instrucciones, etc.

Las producciones escritas en Educación primaria giran en torno a la escritura de cuentos, poemas, cartas, descripciones, narraciones, instrucciones o diálogos.

Por otra parte, el contenido 1.4. del bloque 1 del área de Lengua Castellana y Literatura propone: 1.4. Expresión y reproducción de textos orales: narrativos (...); expositivo (...); instructivos (reglas de juegos, instrucciones para llegar a un lugar, recetas, avisos y notas); argumentativos (...).

STD.8.1. Actúa en respuesta a las órdenes o instrucciones dadas para llevar a cabo actividades diversas.

- Impulsar las metodologías activas en el aula¹⁴.

Los objetivos didácticos del mismo se plantearán en el epígrafe en el cual se desarrolle la propuesta en sí (apartado 7).

5. CONTENIDOS

Se contemplarán los siguientes contenidos:

- El trabajo en ambientes competitivos y cooperativos.
- El respeto de las normas y los componentes del juego.
- La toma de decisiones.
- La comprensión lectora en los textos instructivos.
- La creatividad.

6. METODOLOGÍA

La metodología del Proyecto queda apoyada por la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Se habla de las metodologías activas como metodologías que motivan el aprendizaje del alumnado y si estas están contextualizadas crearán un aprendizaje significativo y más duraderos. Por tanto, el ABJ, metodología que se utiliza para esta propuesta de Programa de Intervención, formaría parte de este tipo de metodologías.

Además, las metodologías activas *han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo*. Es por este motivo, que dos de los cinco juegos seleccionados son de este tipo. Así pues, mediante la resolución conjunta de diferentes problemas (despachar a los clientes de un restaurante de comida rápida¹⁵ en el juego de *Fast Food Fear* y crear una historia para romper el hechizo del ratón en *El juego de la biblioteca*).

Los juegos de carácter competitivo (los restantes) se justifican desde el punto de vista del ABJ y sobre todo del desarrollo de las FE. A grandes rasgos, con *Kingdomino* podemos trabajar la orientación espacial (con la colocación de losetas), la flexibilidad cognitiva (cuando alguien coge la loseta que también nosotros queríamos tenemos que cambiar la estrategia), toma de decisiones (primero cuando hay que escoger loseta y

¹⁴ También se desarrolla en la Orden pero se explicará con mayor detalle en el epígrafe de "Metodología".

¹⁵ Se podría hacer hincapié con este juego a la hora de los contenidos del Bloque 2: "El ser humano y la salud" en Ciencias de la Naturaleza, y explicar que este tipo de comida se tendría que comer muy rara vez al mes.

segundo cuando hay que colocarla en nuestro terreno), el cálculo mental (al hacer el recuento de puntos al final), etc.; a través del *Dobble* podemos potenciar el control inhibitorio (controlar la impulsividad de decir un objeto al azar), la atención selectiva (porque tenemos que eliminar los estímulos que no nos interesan y fijarnos tan solo en el objeto que se repite), la percepción visual (capacidad de interpretar y discriminar información de los estímulo visuales), etc.; finalmente, con *Dragones y gallinas* podemos desarrollar la atención (hay que fijarse en varios estímulos de las cartas: tesoros, dragón, etc.), el control inhibitorio (al tener que pensar y razonar antes de emitir una respuesta de manera impulsiva, en caso de error hay penalización), la flexibilidad cognitiva (porque normalmente hay que buscar el tesoro que más se repite y anunciarlo en voz alta, pero algunas veces hay empates y entonces hay que coger el cofre en vez de decir el tesoro, o si sale el dragón escondido hay que coger el escudo para protegerse), etc.

Si hacemos una mirada rápida en la literatura, Pérez (2007) nos avala. Afirma que entre las metodologías inclusivas, *que son pilares fundamentales porque favorecen la atención a la diversidad y la inclusión* (p.16), podemos destacar: el trabajo por proyecto; el trabajo en equipo; el aprendizaje cooperativo; la tutoría entre iguales; enseñanza multinivel; las tareas integradas; las tareas contextualizadas; el aprendizaje servicio; y el aprendizaje basado en el juego y la gamificación.

Por tanto, llevando a cabo la metodología propuesta no solo intentamos motivar al alumnado sino que proponemos una metodología inclusiva, cumpliendo además el derecho a jugar, derecho que queda reflejado en el principio VII de la Declaración de los Derechos del Niño: *el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho*¹⁶.

7. DISEÑO DE LA PROPUESTA

La idea para esta propuesta de Proyecto de Intervención es hacer en la clase de 4º curso cinco grupos de cuatro personas cada uno. Así, a cada grupo le corresponde un juego.

El horario de este curso es el siguiente:

¹⁶ Extraído de : <https://www.humanium.org/es/wp-content/uploads/2013/09/Declaraci%C3%B3n-de-los-Derechos-del-Ni%C3%B1o1.pdf>

Tabla 9. Ejemplo de un horario de 4º curso de Educación Primaria.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:45	Inglés	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
9:45-10:30	Matemáticas	Lengua	Lengua	Lengua	Lengua
10:30-11:15	Matemáticas	Lengua	Artística (P)	E.F	Inglés
11:15-11:45	RECREO				
11:45-12:30	Lengua	E.F	Religión/valores	Inglés	Francés
12:30-13:15	Lengua	Artística (M)	Francés	Ciencias	Ciencias
13:15-14:00	Ciencias	Ciencias	Acción Tutorial	Ciencias	Ciencias

Aunque este Proyecto va más allá de lo curricular (el objetivo principal es trabajar las habilidades sociales y las FE), para poder relacionarlo con el currículo lo integraremos en el área de *Lengua Castellana y Literatura*.

Tabla 10. Ejecución primera sesión.

PRIMERA SESIÓN	
¿Cuándo?	Lunes, durante las dos sesiones de lengua (una hora y media).
¿Qué?	Dar a cada grupo un juego sin instrucciones para que a través de sus componentes tengan que inventar unas reglas sencillas ¹⁷ . Se plantearán un borrador con los resultados.
¿Por qué?	En la Orden del 17 de marzo de 2015, para el segundo ciclo de Educación Primaria, en el <i>bloque 3: Comunicación escrita: escribir</i> , aparecen los siguientes contenidos: <i>3.1. Escritura y reescritura individual o colectiva de textos creativos, copiados o dictados, con diferentes intenciones tanto del ámbito escolar como social con una caligrafía, orden y limpieza adecuados y con un vocabulario en consonancia con el nivel educativo. Plan de escritura.</i> <i>3.2. Planificación de textos: inclusión de los recursos lingüísticos más adecuados para escribir textos narrativos, descriptivos, predictivos, argumentativos y explicativos.</i> <i>3.3. Uso del lenguaje no verbal en las producciones escritas: tebeos, emoticonos, imágenes etc.</i>
¿Qué se pretende?	Desarrollar la creatividad en el alumnado. Trabajar de manera cooperativa hasta llegar a un acuerdo entre los participantes. Incentivar el “sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor”.

¹⁷ Se tendrá en cuenta que el grupo al que le toque un juego no lo conozca.

Tabla 11. Ejecución de la segunda sesión.

SEGUNDA SESIÓN	
¿Cuándo?	Miércoles, durante la sesión lengua (45 minutos).
¿Qué?	Escribir a limpio las reglas del juego propuesto.
¿Por qué?	<p>3.1. <i>Escritura y reescritura individual o colectiva de textos creativos, copiados o dictados, con diferentes intenciones tanto del ámbito escolar como social con una caligrafía, orden y limpieza adecuados y con un vocabulario en consonancia con el nivel educativo. Plan de escritura.</i></p> <p>3.2. <i>Planificación de textos: inclusión de los recursos lingüísticos más adecuados para escribir textos narrativos, descriptivos, predictivos, argumentativos y explicativos.</i></p> <p>3.3. <i>Uso del lenguaje no verbal en las producciones escritas: tebeos, emoticonos, imágenes etc.</i></p> <p>3.5. <i>Revisión de un texto para mejorarlo con la ayuda de los compañeros y compañeras y teniendo en cuenta la ayuda guías textuales (organizadores lógicos).</i></p> <p>3.6. <i>Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación.</i></p>
¿Qué se pretende?	<p>Creatividad.</p> <p>Cooperación.</p> <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>

Tabla 12. Ejecución de la tercera sesión.

TERCERA SESIÓN	
¿Cuándo?	Miércoles, durante la Acción Tutorial (45 minutos).
¿Qué?	Describir la metodología que se va a llevar a cabo en las próximas sesiones y terminar la creación de la reglas si fuera necesario. Dar las pautas para realizar la exposición en la próxima sesión.
¿Por qué?	Para mantener informado al alumnado de la manera de trabajar en las semanas siguientes.
¿Qué se pretende?	Que los alumnos tengan clara la manera de proceder en las semanas próximas.

Tabla 13. Ejecución de la cuarta sesión.

CUARTA SESIÓN	
¿Cuándo?	Viernes, durante la sesión de Lengua (45 minutos).
¿Qué?	Cada grupo expondrá a sus compañeros las reglas que han elaborado para el juego que se le propuso. La exposición no debe durar más de ocho minutos, deberán hablar todos los integrantes del grupo y tienen que utilizar un soporte digital.
¿Por qué?	<p>Porque hay que desarrollar tanto la creatividad como la expresión oral en los alumnos y alumnas de Primaria. Nos apoyamos en el <i>Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar</i>.</p> <p><i>1.1. Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: asambleas, conversaciones y diálogos reales o simulados así como coloquios sobre temas escolares.</i></p> <p><i>1.2. Expresión, interpretación y diferenciación de mensajes verbales y no verbales. Utilización de estrategias de comprensión de mensajes orales: atención, retención, anticipación del contenido y de la situación mediante el contexto, identificación de las ideas principales y secundarias, intención del hablante, formulación de hipótesis sobre significado, contenido y contexto a partir del análisis de elementos significativos lingüísticos y paralingüísticos (modulación y tono de la voz, gestualidad, lenguaje corporal y postural).</i></p> <p><i>1.3. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, respetar las intervenciones y normas de cortesía, sentimientos y experiencias de los demás.</i></p> <p><i>1.4. Expresión y reproducción de textos orales literarios y no literarios: narrativos (...), descriptivos -(...)-, expositivos -(...)-; instructivos -reglas de juegos, instrucciones para realizar trabajos, para orientarse en un plano, de funcionamiento de aparatos, así como para resolver problemas -; argumentativos -(...).</i></p> <p><i>1.6 Comprensión, interpretación y valoración de textos orales literarios o no literarios, con finalidad didáctica y de uso cotidiano procedentes de la radio, televisión y próximos a su experiencia y que resulten significativos en su entorno.</i></p>
¿Qué se pretende?	Que los alumnos sepan hablar en público: con un tono de voz adecuado, las pausas necesarias, las posturas correctas, etc.

Tabla 14. Ejecución de la quinta sesión.

QUINTA SESIÓN	
¿Cuándo?	Lunes, durante las sesiones de lengua (una hora y media).
¿Qué?	Entrega de las instrucciones de los juegos que se le entregaron a cada grupo en la primera sesión. Lectura y comprensión de las misma. Resolución de dudas por parte del tutor. Primera aproximación a los juegos de mesa en el aula (jugar).
¿Por qué?	<i>Bloque 2: Comunicación escrita: leer.</i> <i>2.1. Lectura de textos en distintos soportes (impresos, digitales y multimodales) tanto en el ámbito escolar como social. Lectura en silencio y en voz alta con pronunciación correcta y entonación y ritmo adecuados, en función de los signos de puntuación.</i> <i>2.2. Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.</i> <i>2.3. Audición y lectura de diferentes tipos de textos: leyendas, romances, anotaciones, anuncios, películas, cartas, noticias sencillas, diarios, correos electrónicos, mapas, planos, gráficos y canciones.</i> <i>2.4. Estrategias para la comprensión lectora de textos: aplicación de los elementos básicos de los textos narrativos, descriptivos y expositivos para la comprensión e interpretación de los mismos.</i>
¿Qué se pretende?	Comprensión de reglas de manera autónoma. Entrenar el cerebro trabajando las FE a través de los juegos. Respetar los turnos y las normas durante la partida. Cooperar para poder lograr ganar el juego (en los juegos cooperativos). Gestionar las emociones en los juegos competitivos.

Tabla 15. Ejecución de la séptima sesión.

SÉPTIMA SESIÓN	
¿Cuándo?	Martes, durante las sesiones de lengua (una hora y media).
¿Qué?	Se rotarán los juegos de grupo (dos diferentes; en total ya habrán probado 3 juegos de mesa). Se leerán las instrucciones del nuevo juego y serán los propios alumnos los que resolverán las dudas de sus compañeros.
¿Por qué?	Por los contenidos de la sesión anterior. Los alumnos deben ser capaces de leer por sí mismo diferentes tipos de textos entre los que podemos destacar los instructivos. Resolver las reglas unos a otros puede mejorar la autoestima y confianza del alumnado.
¿Qué se pretende?	Comprensión de reglas de manera autónoma. Resolver las dudas de los juegos entre iguales (ahora resolverán las dudas ellos mismos y no el tutor). Entrenar el cerebro trabajando las FE a través de los juegos. Respetar los turnos y las normas durante la partida. Cooperar para poder lograr ganar el juego (en los juegos cooperativos). Gestionar las emociones en los juegos competitivos.

Tabla 16. Ejecución de la octava sesión.

OCTAVA SESIÓN	
¿Cuándo?	Miércoles, durante las sesiones de lengua (45 minutos).
¿Qué?	Se rotará el último juego de mesa. Se leerán las instrucciones del nuevo juego y serán los propios alumnos los que resolverán las dudas de sus compañeros.
¿Por qué?	Por las mismas razones que las dos últimas sesiones.
¿Qué se pretende?	Comprensión de reglas de manera autónoma. Resolver las dudas de los juegos entre iguales. Entrenar el cerebro trabajando las FE a través de los juegos. Respetar los turnos y las normas durante la partida. Cooperar para poder lograr ganar el juego (en los juegos cooperativos). Gestionar las emociones en los juegos competitivos.

Tabla 17. Ejecución de la novena sesión.

NOVENA SESIÓN	
¿Cuándo?	Jueves, durante las sesiones de lengua (45 minutos).
¿Qué?	Realización de una ficha para evaluar el criterio de “Valoración final” ¹⁸ .
¿Por qué?	Es necesario que lo alumnos y alumnas sepan ser críticos con las actividades que realizan y porque tienen que mostrar su opinión respetando a su vez la del resto.
¿Qué se pretende?	Desarrollar la actitud crítica en el alumnado. Hacer que expresen sus emociones ante una nueva experiencia. Crear críticas constructivas sobre cosas a mejorar de las sesiones.

8. EVALUACIÓN

Esta propuesta de intervención supondría un 30% en la valoración de la nota final de la materia de Lengua Castellana y Literatura de uno de los trimestres. Las sesiones implementadas sustituirían cualquier tipo de examen, ya que aquí se valorarán los escritos, exposiciones, actitud y compromiso prestados durante las nueve sesiones que ha durado este plan. El porcentaje quedaría dividido de la siguiente forma:

¹⁸ Véase esta ficha en los anexos.

CRITERIO	PORCENTAJE (%)
Creación reglas del juego	8
Exposición reglas inventadas	8
Comprensión autónoma de las instrucciones	4
Juego sin conflicto	4
Valoración final	6
<i>TOTAL</i>	<i>30</i>

Para poder valorar los criterios se crearán rúbricas (una por cada criterio) que constarán de cuatro indicadores. Cabe destacar que la evaluación se hará de manera grupal por lo que de cada rúbrica, deberemos tener cinco copias para poder evaluar a cada uno de los grupos que participarían en el Proyecto. Las rúbricas tendrían este aspecto:

NOMBRE DEL GRUPO					
<i>Creación de las reglas del juego</i>					
CRITERIO	Mal	Regular	Bien	Muy bien	
Creatividad	El grupo no es capaz de crear unas reglas para el juego dado.	El grupo crea unas reglas similares a juegos que ya conocían.	El grupo crea unas reglas diferentes, llamativas e innovadoras.	El grupo crea unas reglas perfectamente estructuradas para poder jugar al juego con estas reglas alternativas.	
Ortografía y puntuación	No se respeta ninguna regla ortográfica ni de puntuación.	Se cometen algunos errores impropios de 4º de primaria.	Tanto la ortografía como la puntuación es correcta, aunque existe algún error leve.	Perfecta ortografía y puntuación.	
Estructura	El grupo no sigue la estructura de referencia.	El grupo es incapaz de completar todos los apartados que se le proponen en la estructura.	El grupo se ciñe a la estructura dada. La mayoría se hace de manera correcta, pero hay algún fallo.	La estructura se presenta de manera que está totalmente organizada y se sigue el guion que se aportó.	
Cooperación	No existe, ni si quiera se trabaja. Demasiados conflictos.	Se trabaja, pero de manera individualizada. No existe la cooperación.	Gran parte del trabajo se realiza de manera cooperativa. Ante situaciones problemáticas se elimina dicho problema.	Se trabaja de manera cooperativa y en situaciones problemáticas, no se elimina sino que se resuelve.	

NOMBRE DEL GRUPO					
<i>Exposición reglas inventadas</i>					
CRITERIO	Mal	Regular	Bien	Muy bien	
Tiempo	La exposición dura menos de 3 minutos. La exposición dura más de 8 minutos.	La exposición oscila entre los 3 y los 5 minutos.	La exposición fluctúa entre los 5 y los 6 minutos.	La exposición supera los 6 minutos, pero no supera los 8.	
Expresión no verbal	Se aprecian evidentes signos de nerviosismo. No hay contacto ocular. La postura inadecuada.	Realiza una acción de manera adecuada y dos acciones siguen siendo erróneas (de la columna de la izquierda).	Realiza dos acciones de manera adecuada y una de la primera columna sigue siendo incorrecta.	No hay gestos que indiquen nerviosismo. Existe contacto visual con los compañeros. La postura es adecuada.	
Expresión verbal	Exposición monótona: poca fluidez y claridad en las ideas; la velocidad impide la comprensión; el volumen y la entonación no son las adecuadas.	Existen errores de entonación y volumen que dificultan la comprensión de la exposición.	Gracias a la claridad de la exposición de las ideas se comprende la mayor parte de la exposición, aunque la rapidez de la misma hace que se pierdan algunos detalles.	Existe cohesión en la exposición. Todas las ideas se presentan con claridad y tanto la fluidez, la velocidad y el tono son los adecuados.	
Introducción	No saluda, ni presenta a su grupo. Tampoco dice el título de su juego y del tipo que es.	No saluda, ni presenta al grupo. Comienza directamente con el título del juego sin decir su tipología.	Saluda y se presenta al grupo. Se dice el juego que se va a presentar pero sin indicar su tipología.	Saluda al resto y se presenta al grupo. El juego se presenta mediante su título y se presenta su tipología.	

NOMBRE DEL GRUPO				
<i>Comprensión autónoma de las instrucciones</i>				
CRITERIO	Mal	Regular	Bien	Muy bien
Compresión	Los participantes esperan a que acabe el tiempo para leer las reglas para que el tutor les explique el juego sin necesidad de haberlo leído.	Tan solo uno o dos de los estudiantes comienzan a leer los instrucciones. El resto espera para que sus compañeros se lo expliquen.	La mayoría intenta comprender las reglas, pero no todos.	Todos intenta comprender las reglas para poder jugar de manera correcta al juego propuesto.

NOMBRE DEL GRUPO				
<i>Juego sin conflicto</i>				
CRITERIO	Mal	Regular	Bien	Muy bien
Respeto a las normas	Incumplimiento total de las normas. No se puede desarrollar el juego con normalidad.	Se respetan algunas normas, pero no es suficiente para que el juego se lleve a cabo con normalidad.	Se respetan las normas pero algún integrante del grupo hace trampas.	El juego transcurre sin incidencias. Se respetan todas las reglas.
Respeto a los compañeros/as	Desde el principio hay malos comentarios a otros compañeros bien sea por ir perdiendo, ganado o por haber rotpido la estrategia de uno.	El respeto hacia los compañeros es bajo. Hay momentos en los que se respeta, pero el juego se ralentiza por este motivo.	El conflicto solo viene al no ganar el juego (cuando es cooperativo) o cuando se conoce el ganador (cuando es competitivo).	El grupo es consciente de que si no se gana en el modo cooperativo es culpa de todos y no hay enfado cuando se conoce el ganador o perdedor en el competitivo.

NOMBRE DEL GRUPO				
Valoración final ¹⁹				
CRITERIO	Mal	Regular	Bien	Muy bien
Autoevaluación y coevaluación (general)	No existe ni la autoevaluación ni la coevaluación.	No existe autoevaluación y la coevaluación se realiza mediante críticas no constructivas.	Se hacen los dos tipos de evaluación aunque con sus compañeros son más estrictos y algunas críticas siguen sin ser constructivas.	Tanto la autoevaluación como la coevaluación se hacen de manera constructiva, lo que ayuda a mejorar a ellos y al resto.
Opiniones y propuestas de mejora.	Nulas en ambos casos.	Hay opiniones pero no se explica el porqué de dicha opinión. No existen propuestas de mejora.	Se argumentan las opiniones, pero el apartado de propuestas queda incompleto.	Las opiniones quedan argumentadas y el apartado de propuestas tiene al menos una sugerencia.

¹⁹ Para valorar este criterio, se evaluará la ficha que podemos encontrar en anexos que deberá estar hecha por el alumno en la novena sesión.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOE nº 25(29/01/2015). Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Béjar, M. (2014). Una mirada sobre la educación: neuroeducación. *Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (355), pp. 49- 52.
- BOE nº 294 (06/12/2018). Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.
- BOE nº 312 (29/12/2007). Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.
- BOJA nº 58 (18/5/2002). Decreto 147/2002, de 14 de mayo, por el que se establece la ordenación de la atención educativa a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales asociadas a sus capacidades personales.
- García Molina, A. (2018). *Evaluación neuropsicológica de las funciones ejecutivas*. Madrid: Síntesis.
- Gonzalo Iglesia, J.L., Lozano Monterrubio, N. y Padres Tena, J. (2018). Evaluando el uso de juegos de mesa no educativos en las aulas: Una propuesta de modelo. *Communication Papers: Media Literacy & Gender Studies*. Vol. 7, (14), p. 37-48.
- Guzmán Sanjaume, N. (2016). *Propuesta de innovación educativa para desarrollar competencias del alumnado (ABJ)*. Barcelona: Dharma Factory.
- Herrero, C.A. (2014). Inteligencias múltiples y funciones ejecutivas. *Revista Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (357), 24-27.
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos?* Barcelona: Espasa (Paidós Educación).
- Marina, J.A. (2012). *La inteligencia ejecutiva*. Barcelona: Planeta S.A.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza.
- Peña- Miguel, N. y Sedano- Hoyuelos, M. (2014). Serious Games: herramientas para el aprendizaje. *Revista Internacional de Tecnologías en la Educación*. Vol. 1, (1), 1-12.
- Portellano Pérez, J.A. y García Alba, Javier. (2014). *Neuropsicología de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria*. Madrid: Síntesis S.A.
- Portellano, J.A. (2005). *Introducción a la neuropsicología*. Madrid: McGraw- Hill.
- Portellano, J.A., Martínez Arias, R. y Zumárraga, L. (2011). *ENFEN: Evaluación Neuropsicológica de las Funciones Ejecutivas en Niños*. Madrid: TEA Ediciones.
- Vélez Osorio, I.M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*. Vol 18, (33), 27-38.

- VVAA. (2018). El Aprendizaje Basado en Juegos progresa adecuadamente. *2d6magazine: Revista mensual interactiva de juegos de mesa. Wargames y ocio*, (9), 1-61.
- Rodríguez Bueno, J.A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. En P.J. Lavado Paradinas y V.M. Lacambra Gambau (Coords.), *Juegos y juguetes en la vida social* (pp. 139-152). Teruel: Perruca.
- Rodríguez, N. (2016). *Neuroeducación para padres*. Barcelona: B.S.A.
- Regincós, P. (2018). Ludus Mundi: Festival lúdico educativo. En. VVAA, *Educación jugando: un reto para el siglo XXI* (pp. 141-146). Zaragoza: Nexo ediciones.

10. ANEXOS

NOMBRE DEL GRUPO: _____

NOMBRE DEL ALUMNO/A : _____

1. AUTOEVALUACIÓN

<i>¿Qué nota crees que merece vuestro grupo?</i>	
<i>¿Cuáles han sido vuestros puntos fuertes ?</i>	
<i>¿En qué crees que podéis mejorar ?</i>	

2. COEVALUACIÓN

<i>NOMBRE DEL GRUPO</i>	
<i>¿Qué nota crees que merecen ?</i>	
<i>¿Cuáles han sido sus puntos fuertes ?</i>	
<i>¿En qué crees que pueden mejorar ?</i>	

<i>NOMBRE DEL GRUPO</i>	
<i>¿Qué nota crees que merecen ?</i>	
<i>¿Cuáles han sido sus puntos fuertes ?</i>	
<i>¿En qué crees que pueden mejorar ?</i>	

<i>NOMBRE DEL GRUPO</i>	
<i>¿Qué nota crees que merecen ?</i>	
<i>¿Cuáles han sido sus puntos fuertes ?</i>	
<i>¿En qué crees que pueden mejorar ?</i>	

<i>NOMBRE DEL GRUPO</i>	
<i>¿Qué nota crees que merecen ?</i>	
<i>¿Cuáles han sido sus puntos fuertes ?</i>	
<i>¿En qué crees que pueden mejorar ?</i>	

3. OPINIONES

<i>¿Qué juego te ha gustado más ? ¿Por qué ?</i>		<i>¿Qué juego te ha gustado menos ? ¿Por qué ?</i>	
<i>¿Te han gustado más los juegos competitivos o los cooperativos ?</i>		<i>¿Repetirías la experiencia con otros juegos ?</i>	
<i>¿Crees que has aprendido algo ? ¿Qué ?</i>			
<i>¿Te has sentido frustrado en algún momento ? ¿Cuándo?</i>			

4. PROPUESTAS DE MEJORA

<p><i>Escribe a la derecha todas las propuestas que se te ocurran para hacer las sesiones más dinámica, con menos problemas, etc. Indica qué cambiarías de la misma.</i></p>	
--	--