

ADAPTACIÓN AL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2012/2013

LA EDUCACIÓN EN VALORES MEDIANTE EL JUEGO

TEACHING VALUES EDUCATION THROUGH GAMES

Autor: Eva Revilla Amenábar

Directora: Susana Baldor Suárez

Fecha: Enero 2013

ÍNDICE

RESUMEN	2
1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	2
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA	5
2.1 APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL TERMINO VALORES	5
2.1.1 CONCEPTO Y ORGANIZACIÓN.....	5
2.1.2 IMPLICACIONES EDUCATIVAS	8
2.2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	16
2.2.1 ORIGEN Y NATURALEZA DEL JUEGO	16
2.2.2 CONCEPTO DE JUEGO Y SU IMPLICACIÓN EN EL PROFESORADO.....	18
2.2.3 TIPOS DE JUEGOS RELACIONADOS CON LA EDUCACIÓN EN VALORES.....	21
3. OBJETIVOS	22
4. PROPUESTA DIDÁCTICA DE JUEGOS	23
Anexo 1	26
Anexo 2.....	27
Anexo 3.....	28
Anexo 4.....	29
5. CONCLUSIONES.....	30
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / WEBGRAFÍA.....	30

LA EDUCACIÓN EN VALORES MEDIANTE EL JUEGO

RESUMEN

La Educación en Valores es un tema de gran relevancia en la Sociedad actual. Es por ello que el trabajo presentado se centra en poner de manifiesto diversos puntos relacionados con dicha educación.

En primer lugar, poner de relieve la importancia de potenciar valores como la libertad, solidaridad, salud, justicia, responsabilidad... como parte fundamental de nuestra labor docente; y en segundo lugar, utilizar el juego como una actividad natural en el que el niño aprende de una manera lúdica.

Palabras claves: educación, valores, juego y alumnado.

ABSTRACT

Values education is a topic of great relevance today. For this reason, this work is based on several points about that education.

First, promoting values such as freedom, solidarity, health, justice, responsibility. This is fundamental in our teaching. Second, using games as a natural activity in which the child learns in a fun way.

Keywords: education, values, game and pupils.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La educación escolar, fundamentalmente en su etapa obligatoria, tiene la finalidad básica de contribuir a desarrollar en el alumnado aquellas capacidades que se consideren necesarias para desenvolverse como ciudadanos con plenos derechos y deberes en la sociedad en la que viven. El tema de los valores ha sido, es y será siempre un asunto fundamental, trascendente y de permanente actualidad en la educación. Por esta razón,

quiero tratar el tema y hacer ver que los valores se pueden enseñar en cualquier área, momento y lugar.

Se tiende a tratar esta educación en horas de tutorías o en la asignatura “Educación para la ciudadanía” pero hay que tener en cuenta que los valores están constantemente presentes en nuestras vidas, en cada uno de nuestros actos, y es por ello que hay que hacer hincapié en el trabajo y potenciación de estos, dentro y fuera del aula y en cualquier materia, de una manera lúdica y motivadora para nuestros niños/as, es decir, utilizando la actividad que está presente en todos los seres humanos, **el juego**. No hay muchas investigaciones recientes respecto a las ventajas que tiene el juego en el desarrollo de los niños/as pero sabemos que desde que nacen, dentro del entorno familiar, el juego es algo que desarrollan activamente y les causa placer, pudiendo potenciar infinidad de valores que son de interés para la educación de los más pequeños.

Partiendo de una fundamentación teórica se entiende la Educación en Valores como el proceso que ayuda a las personas a construir racional y autónomamente sus valores. En otros términos, capacitar el ser humano de aquellos mecanismos cognitivos y afectivos, que ayuden a convivir con la equidad y comprensión necesarias para integrarnos como individuos sociales y como personas únicas, en el mundo que nos rodea.

¿Por qué esta necesidad de educar en valores? La escuela pone énfasis a los cambios continuos culturales, sociales y educativos que afectan en el desarrollo del alumnado. La actual crisis de valores, el aumento de la violencia, los cambios sociales, cambios tecnológicos exigen sistemas educativos que potencien el desarrollo integral de la persona en todos sus ámbitos, exige repensar la labor docente, analizar y reflexionar sobre el para qué y no tanto en el qué y cómo. La educación en valores responde a estas demandas potenciando la formación de futuros ciudadanos críticos, responsables, autónomos y democráticos.

Para la consecución de estos planteamientos encontramos en la Escuela Democrática el marco referente, cuyos principios se basan en el objetivo que pretendo con esta investigación: potenciar, no solo en el alumnado, sino también en toda la comunidad educativa, la participación en las diversas comunidades de aprendizaje. Esta diversidad de cultura, edad, género, origen étnico, clase socioeconómica, capacidades de cada uno..., debe verse desde un punto de vista positivo y en el cual se trabajen valores como el respeto, solidaridad, cooperación, colaboración e igualdad de oportunidades, tanto de acceso como de éxito educativo. El compromiso de este tipo de escuelas se basa en conseguir que no existan diferencias individuales, grupales o sociales, aprovechando hasta el límite sus posibilidades organizativas y curriculares, de manera que no haya dificultades para acceder a la cultura que ofrece el currículo común y obligatorio.

Desde otro ámbito es relevante tener en cuenta el Plan de convivencia que debe elaborarse en todos los centros educativos ya que tiene en consideración las características y las circunstancias tanto del centro como de su alumnado. Potenciar un clima positivo en el entorno escolar de los discentes es tarea del docente. Dar voz a las familias y al alumnado para fomentar así la participación, el debate, la reflexión y trabajar con ellos varios aspectos como la cultura para la paz y la mediación y resolución de conflictos supone un avance en la complicada tarea que es educar en valores.

También está relacionado con el presente trabajo la asignatura implantada en el 2006, "Educación para la Ciudadanía", por la cual se pretende trabajar en el alumnado la autonomía, el espíritu crítico, la autoestima, el afán de superación, el diálogo... mediante 3 bloques de contenidos que desarrollan valores relacionados con lo anteriormente comentado: el individuo y las relaciones interpersonales y sociales; la vida en comunidad y vivir en sociedad.

Expuesto las razones de mi interés por el tema elegido expongo los puntos que voy a tratar en el presente trabajo:

En primer lugar parto de la necesidad de poner en relieve la Educación en valores por su valor intrínseco, analizando el concepto de Valor en sí mismo, características y organización, destacando la extensa Normativa legal que hace referencia a tal demanda. Normativa que responde a los principios de Escuela Democrática en la que se sustenta nuestro actual sistema educativo.

En segundo lugar, tras este recorrido teórico y legal, quiero detenerme en el Juego, como forma natural de aprendizaje, motivador para el alumno, refiriéndome a su origen, concepto y razones para su utilización. Proponiendo actividades que no sean solo dentro del aula sino también fuera para que puedan explorar diversas experiencias que les hagan reflexionar.

Además, haré mención continua al papel imprescindible que tienen las familias como núcleo importante para el desarrollo y crecimiento personal. Concluyendo con una presentación práctica de cómo una dinámica de juego responde a la educación de valores y a su vez a los objetivos de los planes educativos de los centros y al desarrollo de competencias de todas las asignaturas.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

2.1 APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL TERMINO VALORES

2.1.1 CONCEPTO Y ORGANIZACIÓN

Los valores son palabras. Lamentablemente, en demasiadas ocasiones son sólo eso. Sin embargo, no hay duda de que las palabras que se identifican como valores tienen una especial potencia para dar sentido y encauzar los esfuerzos humanos.

El término “*axiología*” hace referencia al estudio de estas potentes palabras, denominadas valores, y proviene del griego “*axios*”, que significa lo que es

valioso, estimable o digno de ser honrado. También significa “eje” alrededor del cual giran elementos esenciales.

El término “valor”, está relacionado con la propia existencia de la persona, afecta a su conducta, configura y modela sus ideas y condiciona sus sentimientos. Se trata de algo cambiante, dinámico, que, en apariencia, hemos elegido libremente entre varias alternativas. Depende, en buena medida, de lo interiorizado a lo largo del proceso de socialización. (Pacheco, J. A. et al. 2006).

En un primer intento por definir “valor”, Milton Rockeach (1973), profesor de la Universidad de Michigan, una de las autoridades mundiales en el estudio sobre valores, lo definiría como:

“Una convicción o creencia estable en el tiempo de que un determinado modo de conducta o una finalidad existencial es personal o socialmente preferible a su modo opuesto de conducta o a su finalidad existencial contraria”.

“La convicción razonada de que algo es bueno o malo para llegar a ser más humanos”.

Como consecuencia entenderíamos CONTRAVALOR como todo aquello que dificultara al hombre llegar a ser más persona y le restara humanidad.

El valor, por consiguiente, es algo que la persona - en cuanto ser social- añade a la condición natural de las cosas. Las cosas son lo que son, pero valen según el valor que se les atribuye. En general, el valor de una cosa (ya sea un objeto, una situación, una conducta...) es aquello que hace que sea querida o buscada. Una cosa es valiosa cuando posee algunas cualidades que consideramos importantes; es buena, bella, correcta, justa...

El término “valor”, está relacionado con la propia existencia de la persona, afecta a su conducta, configura y modela sus ideas y condiciona sus

sentimientos. Se trata de algo cambiante, dinámico, que, en apariencia, hemos elegido libremente entre varias alternativas. Depende, en buena medida, de lo interiorizado a lo largo del proceso de socialización.

Existen ciertas características que definen a los valores:

- Los valores son **trascendentes**: no están en los objetos ni entre los hechos, no son propiedades como, por ejemplo, el color o el peso. Parece que se añaden a los hechos desde fuera; por ello decimos que los trascienden.
- Son **apreciaciones mentales**, es decir, no materiales. Los valores existen de una manera distinta a como existen los objetos y los hechos del mundo. La bondad o la belleza no se pueden tocar, pero podemos considerar que existen.
- Los valores son, a la vez, **individuales y colectivos**. Son individuales en el sentido de que siempre son interiorizados por un sujeto; siempre acaban formando parte de la manera de ser de una persona. Pero son colectivos porque los valores son compartidos por una comunidad de individuos.
- Los valores son **histórico-sociales**, es decir, se atribuyen a una época y en una sociedad determinada. El individuo que valora no puede prescindir de los condicionantes que han marcado su vida en una época. Por ejemplo, los hechos que acontecen en una guerra y las experiencias vividas en ella marcan los valores y la manera de valorar de toda una generación.

Para Scheler, en su obra más famosa *El formalismo en la ética y la ética material de los valores* (1913-1916), los valores se organizan en jerarquía. Según este autor, algunos de los criterios que fijan la posición de un valor determinado son:

- **Durabilidad**: se prefieren los bienes durables a los efímeros o cambiantes.

- **Mayor o menor divisibilidad:** los valores superiores son amplios e indivisibles; los inferiores se pueden diluir y satisfacer fácilmente en varios intereses concretos. Los valores superiores como la justicia, la libertad, la belleza... unen a las personas, mientras que los valores materiales, como el dinero o el éxito, separan a las personas porque crean conflictos entre ellas.
- **Fundamentación:** muchos valores personales se fundamentan en ideales supremos que provienen del ámbito religioso, de la tradición...
- **Profundidad de la satisfacción que conlleva su cumplimiento:** la intensidad de la vivencia de los valores es también un factor que puede influir en la posición jerárquica que le dé cada persona.

En general, los valores que posee una persona o toda una comunidad se organizan jerárquicamente, es decir, forman un conjunto ordenado que suele llamarse escala de valores. Es gracias a estas escalas o tablas lo que hace que nuestras actitudes tengan cierta coherencia. Así la personalidad intelectual y sentimental de un individuo, que influye en todas sus actuaciones, depende de la composición y organización interna de la escala de valores que posee.

2.1.2 IMPLICACIONES EDUCATIVAS

En la Normativa, Ley Orgánica (2/2006 de 3 de mayo) de Educación, encontramos numerosas referencias a la Educación en Valores en distintos aspectos regulados en la enseñanza infantil y primaria. Así por ejemplo, en el preámbulo de la ley, se recogen las siguientes:

Referidas a los objetivos generales de la etapa:

- “Fomentar el aprendizaje a lo largo de la vida implica, ante todo, proporcionar a los jóvenes una educación completa, que abarque los conocimientos y las competencias básicas que resultan necesarias en la sociedad actual, que les permita desarrollar los valores que sustentan la práctica de la ciudadanía democrática, la vida en común y la cohesión social, que estimule en ellos y en ellas el deseo de seguir aprendiendo y la capacidad de aprender por sí mismos. Además, supone ofrecer

posibilidades a las personas jóvenes y adultas de combinar el estudio y la formación con la actividad laboral u otras actividades”.

En relación a los principios de la educación ocupa un lugar relevante:

- La transmisión de aquellos valores que favorecen la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia, que constituyen la base de la vida en común.

- La necesidad de incluir en el currículo la educación para la ciudadanía. Su finalidad consiste en ofrecer a todos los estudiantes un espacio de reflexión, análisis y estudio acerca de las características fundamentales y el funcionamiento de un régimen democrático, de los principios y derechos establecidos en la Constitución española y en los tratados y las declaraciones universales de los derechos humanos, así como de los valores comunes que constituyen el sustrato de la ciudadanía democrática en un contexto global.

Entrando en el desarrollo de la ley, encontramos fines, objetivos y funciones del profesorado en relación a la educación en valores:

En el art. 2 se hacen múltiples referencias a la consecución de fines para la transmisión y puesta en práctica de valores y la formación para la paz, el respeto, cohesión social, cooperación y solidaridad entre los pueblos pero también el respeto hacia los seres vivos y medio ambiente.

Por otro lado, el art. 17 enumera los objetivos de educación primaria en relación a dicha Educación:

- “Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos”.

- “Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, y creatividad en el aprendizaje”.
- “Adquirir habilidades para la prevención y resolución pacífica de conflictos, que les permita desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar así como en los grupos sociales con los que se relacionan”.
- “Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad”.

Además, dentro de las funciones del profesorado del art. 91 se expone:

- “que las actividades del centro deben desarrollarse en un clima de respeto, de tolerancia, de participación y de libertad para fomentar en los alumnos los valores de la ciudadanía democrática.”

Por último, el proyecto educativo del centro, art. 121, indica que:

-recogerá los valores, los objetivos y las prioridades de actuación. Asimismo, incorporará la concreción de los currículos establecidos por la Administración educativa y tratará de forma transversal las áreas, materias o módulos de la educación en valores y otras enseñanzas. Dicho proyecto [...] recogerá la atención a la diversidad del alumnado y la acción tutorial, el plan de convivencia, y deberá respetar el principio de no discriminación y de inclusión educativa como valores fundamentales.

La educación en valores parece la respuesta esencial para una educación democrática y aconfesional. La actividad educativa no es una actividad neutral.

Debemos asumir que no existe instrucción como tal, sino que en la escuela se educa. Es decir, toda intención educativa por muy “aséptica” que se pretenda, siempre es intencional y debe estar basada en una concepción ética.

Los valores le dan sentido a la educación. Debemos preguntarnos qué personas queremos formar para que sean capaces de enfrentarse a la realidad del mundo actual y su problemática. En función a la persona que queramos, trabajaremos por una escuela que construya personas reproductoras de la sociedad actual y sus valores, o una que forme personas críticas capaces de transformar la sociedad en otra más justa y solidaria.

La comunidad escolar debe ser democrática y participativa, en donde el compromiso sea individual y colectivo, en el que se negocien cooperativamente proyectos, derechos y deberes de convivencia. En este ámbito se encuentra Santos Guerra, Apple M.W. y Beane J.A, 2005, entre otros.

Santos Guerra usa la metáfora de “*la nieve frita*” para argumentar por qué es imposible construir una verdadera democracia escolar desde el viejo paradigma de la escuela jerárquica tradicional, racional, tecnológica, y heterónoma.

Ese modelo de escuela está plagado de contradicciones entre lo que se “dice” y lo que se “hace” realmente en ellas. Construir una escuela verdaderamente democrática sería posible siempre y cuando se produzca un desafío de las dimensiones institucionales, curriculares, en la formación del profesorado y en la gestión de los centros educativos. Este tipo de escuela se caracteriza por ciertos aspectos:

1. Igualdad de oportunidades: de acceso y de éxito.
2. Organización flexible del currículo.
3. Compensación de las desigualdades.
4. Participación en la toma de decisiones.

Todo aquel que esté implicado directamente en la escuela (los comités escolares, los consejos, los educadores profesionales, los jóvenes, sus padres

y otros miembros de la comunidad escolar) posee un derecho participativo del proceso de toma de decisiones. En las aulas, el alumnado y los profesores colaboran en la planificación y llegan a decisiones que responden a las preocupaciones, aspiraciones e intereses de ambos.

Otorgan importancia a la cooperación y colaboración, más que a la competición y ponen de relieve la igualdad estructural en la que todos los jóvenes tienen derecho a acceder a los programas escolares y a los resultados que la escuela valora. Por ello, los que trabajan en escuelas democráticas intentan asegurar que la escuela no incluya barreras institucionales, mejorando así el clima y aumentando la autoestima de los estudiantes.

Un currículo democrático planificado y abierto subraya el acceso a una gran variedad de información y el derecho de los que tienen distinta opinión a que se oigan sus puntos de vista. Los educadores tienen la obligación de ayudar a los jóvenes a buscar entre las diversas ideas y a expresar las suyas. En este currículum los estudiantes aprenden a ser “intérpretes críticos” de su sociedad. De esta manera, intentan ayudar al alumnado a adquirir conocimientos y destrezas en muchos aspectos.

En este sentido, el profesor tiene que educar, no socializar o instruir, términos que integran una gran diferencia entre ellos. Esto no solo se consigue llevando a cabo una escuela democrática, sino también viviendo los valores dentro y fuera del aula, con planes, programas o áreas que potencien dicha educación, como por ejemplo el **Plan de Convivencia** que busca recoger y concretar los valores, objetivos y prioridades de actuación del proyecto educativo que orientan y guían la convivencia del centro, así como las actuaciones previstas para la consecución de los objetivos teniendo en cuenta las características y las circunstancias del centro y de la comunidad educativa con la finalidad de educar para la convivencia.

El profesorado favorecerá un clima de aula positivo en el que se potencia la participación de los alumnos y alumnas y se establezcan relaciones positivas entre el alumnado- profesorado tratando aspectos como:

- Cultura para la paz.
- Participación democrática.
- Igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
- Mediación y resolución pacífica de conflictos.

Para el desarrollo de este plan es fundamental, como en todos los aspectos de la Educación, contar con la participación y colaboración de las familias. Exige que desde el centro educativo se establezcan herramientas y estrategias de información eficaces para todos los aspectos de funcionamiento y organización que establece el colegio. Por eso el profesorado informará sobre las normas de convivencia, las actividades promotoras de un clima favorable y de los recursos para regular este clima.

En torno a esto, en 5º de Primaria, se tratará el área de “**Educación para la Ciudadanía y los derechos humanos**” recogida en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, artículo 18, cuya tarea se basará en educar en democracia de una manera compartida, sin excluir a las familias, instituciones públicas, centros educativos y a la misma sociedad.

Esta asignatura estará dividida en 3 bloques relacionados con el desarrollo de aspectos destacados de varias competencias pero se relaciona directamente con la *competencia social y ciudadana* propiciando habilidades sociales para vivir en sociedad, fomentando el respeto, la tolerancia, la solidaridad, la justicia, la igualdad, la ayuda mutua, la cooperación, y proponiendo el conocimiento de normas y principios de convivencia establecidos por la Constitución; además, desarrolla en el alumnado la construcción de personas dignas e íntegras, reforzando su autonomía, su autoestima, su afán de superación y favoreciendo el espíritu crítico, mejorando las relaciones interpersonales mediante el diálogo.

Hay que tener en cuenta que los valores se transmiten constantemente, consciente o inconscientemente, en todas las actividades (tono de voz, juegos que proponemos, actividades programadas que llevamos a cabo, en la hora de la comida, etc.) que se proponen a los alumnos o en la relación con ellos.

Es importante establecer unos valores básicos para la vida, consensuados desde la legitimidad de la participación en la elaboración de las finalidades educativas, así como desde el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro que están recogidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos y en la Constitución Española: Libertad, Justicia, Igualdad, Respeto, Solidaridad, Responsabilidad, Compromiso, Tolerancia, Paz, Participación-Cooperación, Honestidad, Salud. A estos valores considerados mínimos y básicos, cada comunidad educativa podrá añadir aquellos que considere necesarios para dar respuesta a los problemas que hayan sido detectados y priorizados en el Centro.

Entendemos que inevitablemente un valor conlleva a otro, que muchos abarcan necesariamente otros más y todos comienzan a incluirse mutuamente. Hay algunos que aparentan mayor jerarquía que otros y fundamentan la posibilidad de desarrollar el resto de los mismos. Se trata de valores indispensables de señalar y enseñar en primer término, (Pacheco, J. A. et al. 2006).

Libertad: aquella facultad natural que posee el ser humano de poder obrar según su propia voluntad. Comenzó a unirse a otras facultades como la justicia y la igualdad. Reflexionar qué hacemos con nuestra libertad, para qué nos sirve y cómo protegerla. Conocer cuáles son los límites.

Justicia: Lo que debe hacerse de acuerdo a lo razonable, lo equitativo o lo indicado por el derecho. Saber lo que es justo o no. La justicia depende de los valores de una sociedad y de las creencias individuales de cada persona.

Igualdad: la igualdad social al contexto o situación donde las personas tienen los mismos derechos y las mismas oportunidades en un determinado aspecto o a nivel general.

Respeto: nos permite reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad. Se puede decir que el respeto esta

muy relacionado con la tolerancia e igualdad. Así también fomentar el respeto por el medio ambiente en términos ecológicos.

Solidaridad: es ayudar a alguien sin recibir nada a cambio y sin que nadie se entere. Valor que viene de la mano con la generosidad y la empatía. Ejes indispensables de la convivencia. Darse cuenta que el otro es tan importante como yo, se integran el respeto, la nobleza, la responsabilidad, el amor, la sensibilidad y la compasión, por dar algunos ejemplos.

Responsabilidad: una persona que se caracteriza por su responsabilidad es aquella que tiene la virtud no sólo de tomar una serie de decisiones de manera consciente sino también de asumir las consecuencias que tengan las citadas decisiones y de responder de las mismas ante quien corresponda en cada momento. Un elemento que tiene que estar presente y que sin él es imposible hablar de responsabilidad es el de libertad.

Compromiso: implica ser consecuentes con las propias convicciones, ejercitando la propia conducta y colaborando en acciones con uno mismo y con el entorno.

Tolerancia: respeto por los pensamientos y las acciones de terceros cuando resultan opuestos o distintos a los propios. Implica otro valor como es el respeto.

Paz: No entendida como ausencia de conflicto, puesto que en las diferencias diarias el conflicto es permanente, sino como una actitud para analizar y resolver los mismos. La paz como valor social logra obtener los frutos del equilibrio, la justicia y la igualdad.

Participación- cooperación: Implicación de las personas para conseguir logros y beneficios en el ámbito educativo o social. Nadie quiere ganar individualmente sino beneficiarse en conjunto.

Honestidad: Consiste en comportarse y expresarse con sinceridad y coherencia, respetando los valores de la justicia y la verdad.

Salud: Estado en que la persona ejerce normalmente sus funciones. La calidad de vida está condicionada por un buen estado de salud. Se le considera básico para que la persona pueda alimentarse, educarse, trabajar, compartir con amigos y familia, participar de la vida en común, disfrutar del paisaje.

De esta forma se despiertan muchas más virtudes para enseñar que van fortaleciéndose y construyendo una forma de ser. Así, en la integración de más valores, que van surgiendo casi naturalmente, encontramos la paciencia, la alegría, la bondad, la gratitud, el optimismo, la sencillez, el perdón, la comprensión, la fe, la esperanza, la sensibilidad, la confianza, el sacrificio, la superación, la lealtad, el altruismo, el orden, la sabiduría y una lista casi interminable de valores y virtudes entrelazados completamente entre sí. Todos y cada uno de ellos merecen y necesitan ser enseñados (con definiciones, además de ejemplos) y comprendidos e integrados individualmente para poder ser transmitidos a la forma de convivir en el aula y en la escuela en general.

2.2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

2.2.1 ORIGEN Y NATURALEZA DEL JUEGO

La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada (juegos tradicionales). Se han formulado muchas teorías para tratar de explicar por qué juega el hombre. Los caminos de observación e investigación se pueden concretar en dos grandes líneas (Prieto Bascón, Miguel Ángel 2010):

a) Teoría de causa eficiente: tratan de buscar y analizar las causas que determinan la actividad lúdica en el niño. Se trata de averiguar: ¿por qué juega el niño? Entre ellas, destacamos:

- *Descanso o recreo* (Schiller): actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente humanas. El juego como: distracción, elemento de recreo, esparcimiento placentero, mediante una actividad

compensatoria, en contraposición al trabajo. El juego sirve de recreo y descanso en el adulto pero no explica el juego de los niños: la vida suele ser para ellos, un juego continuo.

- *Energía superflua* (Spencer): el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que no se gastan durante las prácticas utilitarias. El juego es una simulación, una parodia de la vida seria en la que se emplea la energía sobrante.

- *Recapitulación o atavismo* (Hall): El juego le sirve de estímulo y medio para lograr el desarrollo y llegar a etapas superiores.

- *Catártica* (Carr): las actividades lúdicas canalizan las actividades humanas y son el medio de liberarse de las tensiones y frustraciones. Las tendencias antisociales se subliman y descargan a través del juego. La mayoría de los autores manifiestan que la función catártica no se manifiesta en los niños.

b) Teorías de causa final: tratan de explicar la finalidad que persigue el ser humano, cuando realiza una actividad lúdica:

- *Ejercicio preparatorio* (Gross): considera el juego como un ejercicio preparatorio para la vida adulta y como instrumento de autoafirmación natural del niño. A través de las actividades jugadas, va ensayando y desarrollando capacidades; el juego le sirve como mecanismo de estimulación del desarrollo y aprendizaje. Escapan a esta interpretación los juegos de ficción que no tienen aplicación en la vida adulta.

- *Evasión* (Freud): a través del juego se pueden realizar los sueños o deseos que no se pueden conseguir en la vida real. El niño cuando juega vive como propios los roles que asume, no diferenciando entre la ficción y la realidad. Toma de modelo el juego simbólico (juego de imitación, capacidad de simbolizar, es decir, crear representaciones mentales que serán de utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura).

Existen otras teorías, pero ninguna lo suficientemente acertada como para abarcar el amplio espectro del juego. El juego no obedece a un comportamiento único sino diferenciado, pero con aspectos comunes que hacen que la realidad del mismo sea significativa para el hombre en todas las etapas de su vida.

2.2.2 CONCEPTO DE JUEGO Y SU IMPLICACIÓN EN EL PROFESORADO.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos y desarrollan muchas facetas de su personalidad. (López Chamorro, I. 2010).

En la actualidad no existen explicación teórica concreta que defina la actividad lúdica, bien porque se aborda desde diferentes marcos o bien porque se centran en distintos aspectos.

Son muchos los autores (Spencer, Gross, Hall, Piaget, Vigotsky...) que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano. El desarrollo del mismo está plenamente vinculado con el juego, debido a que es una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible y desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y motoras y le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Irá descubriendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes para expresar sus

sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales.

Atendiendo a Moyles (1990) el juego tiene una clara función educativa. Este entiende que:

- El juego es un proceso, no necesariamente con un resultado pero capaz de tener alguno si lo desea el participante.
- El juego es necesario para niños y adultos.
- El juego no es la antítesis del trabajo: ambos son parte de la totalidad de nuestras vidas.
- El juego siempre está estructurado por el entorno, los materiales o contextos en que se produce.
- La exploración constituye un paso preliminar a formas más retadoras del juego que, en el entorno escolar, probablemente estarán dirigidas por el profesor.
- Un juego adecuadamente dirigido asegura al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas.
- Los padres tienen derecho a esperar que el juego en las escuelas se organicen de un modo significativo y distinto del practicado en casa y en otros sitios. Si pueden ver que esto es así es más probable que le otorguen valor e importancia.
- El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje.

Estas características exigen que los maestros sean mediadores en el juego, convirtiéndolo en una actividad constructiva esencial para el crecimiento integral de nuestro alumnado. Esta idea engloba un cambio en el perfil del profesorado pasando de ser un mero instructor para convertirse en guía/orientador/tutor. Por este motivo, el juego es una buena estrategia para los nuevos retos a los que se enfrentan los docentes en la actualidad.

El profesorado tiene que intervenir en el juego desde tres perspectivas diferentes:

- Según en el momento en el que se produce el juego.
- Según el tipo de juego que los/as niños desarrollan.
- Según la estructura de la actividad lúdica.

Se necesitan estrategias que fomenten el juego en la etapa educativa y faciliten la adquisición de aprendizajes significativos y funcionales:

- a) Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen (disponer de un espacio apto para jugar, dedicar tiempo para el juego, seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales).
- b) Enunciar las normas básicas del juego.
- c) Presenciar el juego de los niños.
- d) Enseñar los juegos tradicionales.
- e) Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego. Es decir, se tratara de enseñar también a los pequeños a resolver los conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos, a negociar o a compartir.
- f) Respetar las preferencias de juego de cada niño.
- g) Fomentar en las familias el interés por el juego.
- h) Observar el juego de los niños y niñas. Mediante dicha observación el educador puede seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. (Pérez Cordero, Cristina 2010)

Según la autora López Chamorra, I. (2010), el juego tiene ciertas ventajas con respecto al desarrollo social y emocional, entre otros. Dentro de cada uno, mejora ciertos aspectos que es de interés mencionar:

Desarrollo social	<p><i>Juegos simbólicos:</i> procesos de cooperación y comunicación con los demás; conocimiento del mundo del adulto; preparación para la vida laboral.</p> <p><i>Juegos de cooperación:</i> favorecen la</p>
--------------------------	---

	comunicación y confianza en sí mismo; disminuye las conductas agresivas y pasivas.
Desarrollo emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Produce satisfacción emocional. - Controla la ansiedad. - Controla la expresión simbólica de la agresividad. - Facilita la resolución de conflictos.

2.2.3 TIPOS DE JUEGOS RELACIONADOS CON LA EDUCACIÓN EN VALORES.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. En este trabajo me detendré en la clasificación propuesta por Piaget que estableció una secuencia común para el desarrollo de los comportamientos de juego, jerarquizada:

Juegos de ejercicio (0-2 años): Durante los primeros meses los niños repiten toda clase de movimientos y gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Son ejercicios simples como soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro, abrir y cerrar una puerta, etc. Actúan con objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Juegos simbólicos: representación de un objeto por otro. El lenguaje ayudará en esta representación. Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes (juegos de ficción), por ejemplo un cubo de madera se puede convertir en un camión. Simulan acontecimientos imaginados

interpretando escenas mediante roles o personajes ficticios o reales. Al final de esta etapa (4-7 años) el simbolismo va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasías más socializados aproximando al niño a la aceptación de la regla social.

Juegos de construcción o montaje: marcan una posición intermedia entre los niveles de juego y las conductas adaptadas. Si un trozo de madera servía para representar un camión, ahora puede servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas, recurriendo a la capacidad de juntar varios elementos para hacer un todo.

Juegos de reglas: su inicio depende del medio en el que se mueva el niño o niña. Se suele dar sobre todo entre los 7- 11 años. Estos juegos subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada (ajedrez, cartas, juegos de estrategias, damas...). Desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo, cooperando entre ellos, y en sí mismo.

3. OBJETIVOS

- Conocer el significado y la importancia que tienen los valores en nuestra sociedad.
- Saber la relevancia del juego, tanto para niños como para adultos, no solo con un fin lúdico, sino de aprendizaje.
- Poner de relieve la necesidad de trabajar la Educación en Valores para un desarrollo personal para la integración del mismo en la sociedad en la que vive.
- Proporcionar prácticas educativas a través del juego incluyendo en ellas la Educación en Valores.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA DE JUEGOS

La inclusión de la educación en valores a través del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la práctica tutorial-docente, es posible.

A modo de ejemplo, pretendo mostrar como el desarrollo de estos 4 juegos potencian la educación en valores pero, además, responden a los objetivos prescritos en su currículo, respondiendo a diferentes competencias como a objetivos determinados en los distintos planes de centro.

He escogido 4 juegos para ampliar el abanico de acción y los destinatarios (diversidad de edades, diversidad de objetivos, diversidad de planes, diversidad de espacios) exponiendo en cada uno los objetivos que se quieren alcanzar.

Los materiales que se utilizarán para desarrollar dichos juegos serán los siguientes:

- Ideas y actividades en familia: Educación Infantil y Primaria. Educación responsable. Fundación Botín. “Juego: la oca de las emociones”
- Tablero Trivial tradicional.
- Cartulinas
- Pinturas
- Ordenadores

Juego 1: “¡Vamos a la compra!” (4º de primaria, Matemáticas)

El alumnado trabajará en grupos. Cada equipo, guiado por el profesor, realizará una compra online en diversos supermercados. El objetivo de este juego es saber resolver un problema real, así como poner en marcha valores como responsabilidad, cooperación, hábitos alimenticios y respeto hacia sus compañeros. Trabajarán, además del área de matemáticas, el área de conocimiento del medio y el de lengua promoviendo en todas ellas las diversas competencias básicas: Competencia matemática; C. aprender a aprender; C. en comunicación lingüística; C. en el conocimiento e interacción con el mundo

físico; C. social y ciudadana; C. cultural y artística; C. autonomía e iniciativa personal; Tratamiento de la información y competencia digital. Una vez calculado cada compra, pondrán en común la diferencia de precios entre un establecimiento y otro, y verán como es posible ahorrar dependiendo que alimentos compres y/o marcas de cada uno. (Anexo 1).

Juego 2: “Convivir es vivir” (5º de primaria, Lengua)

El objetivo de este juego es trabajar el autoconcepto, así como valores relacionados con la convivencia y la amistad: solidaridad, respeto, tolerancia, cooperación, igualdad, honestidad... Se comenzará de una manera individual, donde cada niño debe de describirse así mismo, por escrito, para posteriormente realizar una dinámica de conocimiento, comentar a sus compañeros como cree que se comporta él/ella con sus iguales. Una vez realizado esta ronda de presentación, en grupo, inventarán un cuento según los valores asignados por el profesor, cuya temática seguirá tratando de la “amistad”. Esto fomentará la lectura, y podrán ir a otras aulas de cursos inferiores a contar sus composiciones y mostrar a los demás niños/as del colegio que el respeto hacia los demás y el compañerismo es una base fundamental para la convivencia positiva, tanto en el colegio-aula como en la sociedad. Principalmente se trabajará la competencia en comunicación lingüística y social y ciudadana, pero a su vez, podremos tratar todas las demás competencias como bien veremos en el Anexo 2.

Juego 3: “La oca de las emociones”. 1º ciclo de primaria.

Consiste en expresar emociones como la alegría, el miedo, la ira, la tristeza, el asco o la sorpresa, utilizando el juego de la oca como excusa. El juego sigue las mismas reglas que el tradicional. La única diferencia estriba en que cuando caemos en una oca, en lugar del clásico “tiro porque me toca”, solo se repetirá el tiro si quien ha caído en la oca expresa bien con su cuerpo y cara, la emoción que otro de los participantes le propondrá. El resto del juego será igual. Además es una oca que está orientada al valle del Nansa para que trabajen la competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico, a la

vez que desarrollan la competencia matemática, C. social y ciudadana y C. en comunicación lingüística. Este juego lo trabajaremos en relación a los planes que están inmersos en cada centro, en este caso, relacionado con el Plan Lector, el Plan de Atención a la Diversidad, el Plan de acción Tutorial y el Plan de Convivencia del cual se derivan muchos valores de gran relevancia como es la solidaridad, la cooperación, el respeto, la igualdad, la responsabilidad, la empatía.... En el Anexo 3 veremos como llevar a cabo su desarrollo.

Juego 4: “El Trivial de la clase”. **Cualquier curso de primaria.** (Realizar adaptaciones en las preguntas sobre el contenido de cada bloque, dependiendo del curso al que pertenezcan).

Este juego se trabajará en parejas o grupos reducidos (3-4 personas). El profesor-tutor, creará una serie de preguntas relacionadas con 4 bloques: matemáticas, lengua castellana y literatura, conocimiento del medio natural y social y cultura general sobre cosas tratadas en clase relacionado con las diversas culturas, etnias de las que provienen otros compañeros, así como problemas que tengan que ver con la vida real para que busquen la solución más adecuada. Cada pregunta tendrá 3 opciones de respuesta, de las cuales, solo una, será la correcta. El tablero podrán crearlo ellos o valdrá el mismo que se utiliza en el juego tradicional, donde ganarán “felicitos” los más pequeños, y “positivos” en las notas para los más mayores por cada pregunta que acierten. Deberán aprender a respetar el turno de juego, las normas (las entregará el profesor en un papel para cada grupo o alumno), y aprender que no es una actividad lúdica para competir, sino para disfrutar con sus compañeros, convivir, socializarse, aprender los unos de los otros, respetando a cada miembro de los grupos que participen y colaborando en todo momento. No solo estará relacionado con las diversas áreas de Educación Primaria, comentadas anteriormente, sino también con el Plan de Convivencia, Plan de Atención a la Diversidad, Plan de Acción Tutorial y Plan Lector como indica el Anexo 4.

Anexo 1

NÚMEROS Y OPERACIONES

- Realizar operaciones con números enteros y decimales para poder resolver una situación real. ¿Cuánto nos costará la compra?
- Utilización de estrategias de cálculo mental y algoritmos estándares.
- Aproximación del precio final en euros.

LA MEDIDA: MAGNITUDES

- Conocer las magnitudes con las que se miden los diversos alimentos: kg, g, l, ml...
- Diferenciar una magnitud de otra y saber a que medidas pertenecen: longitud, masa, capacidad.

JUEGO:

“¡Vamos a la compra!”

GEOMETRÍA

- Llevar cada alumno/a un alimento, o si el colegio dispone de comedor, visitar la instalación y saber diferenciar los cuerpos geométricos mediante la forma de cada alimento. Ej: lata de coca-cola, forma cilíndrica.
- Trabajar en grupo la construcción de alimentos con diversas formas geométricas para construir un pequeño supermercado y realizar situaciones diversas a esta actividad.

TRATAMIENTO DE LA INFORMACION, AZAR Y PROBABILIDAD.

- Realización de una tabla (con el Microsoft Word o Excel) dividiendo los alimentos según la pirámide alimenticia estudiada en el área de Conocimiento del Medio.
- Elaboración de un gráfico según los alumnos/as que ingieren unos alimentos u otros. Comentario de dicha gráfica en clase, pequeño debate.

Anexo 2

ESCUCHAR, HABLAR Y CONVERSAR

Exposición oral de las descripciones sobre uno mismo/a, para mostrar a sus compañeros su forma de ser con los demás.

Participar en la actividad de “cuenta-cuento” en aulas de cursos inferiores, representando las composiciones que han realizado.

Respetar el turno de palabra en la presentación de cada alumno/a y en el debate que se llevará a cabo sobre la importancia que tiene una convivencia positiva en el colegio/ aula/ sociedad.

EDUCACIÓN LITERARIA

Composición de un cuento, en grupos de 4-5 personas, siguiendo unas pautas dadas por el profesor.

Lectura de los cuentos compuestos por sobre la amistad, donde tratan valores relacionados con la solidaridad, tolerancia, honestidad...

JUEGO:

“Convivir es vivir”

CONOCIMIENTO DE LA LENGUA

Localizar tanto en las descripciones como en los cuentos:

- Nombres comunes y propios.
- Adjetivos.
- Estructura de textos narrativos y descriptivos.
- Aplicación de normas de ortográficas en la corrección de los textos.

COMPETENCIA LECTORA

Uso de estrategias lectoras para una buena representación y presentación a los compañeros.

Uso de las TIC para subir al blog del colegio las diversas composiciones.

Uso de la biblioteca para buscar otros cuentos que tengan relación con los ya realizados.

Anexo 3

PLAN LECTOR

Leyendo las instrucciones del juego podrán potenciar el desarrollo del hábito lector, mejorando la competencia lectora para que de una manera lúdica se convierta en un elemento prioritario tanto en los centros educativos, como en las familias y alumnos.

PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con este juego podemos potenciar la creación de un espacio adecuado para todo el alumnado, independientemente del país que sea o la discapacidad que tenga teniendo en cuenta las necesidades de cada uno.

JUEGO:

“La oca de las emociones”

PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL

Favorece la acogida y la integración del alumnado, potenciando el desarrollo personal y emocional y mejorando las relaciones entre iguales. Además es un juego que puede servir para incorporar a las familias en la comunidad educativa, de esta forma trabajarán junto a sus hijos emociones y competencias de gran importancia para el desarrollo de enseñanza- aprendizaje. Por otro lado, se integran y potencian estrategias de aprendizaje, en este caso, en matemáticas, trabajando el cálculo mental y el concepto y operaciones de sumas y restas.

PLAN DE CONVIVENCIA

Se desarrollarán estrategias en el juego para la resolución de posibles conflictos, de esta manera se potenciará la consecución de la no violencia en el ámbito familiar, social y personal. El profesor propiciará un clima positivo entre los iguales creando una convivencia de respeto, diálogo, colaboración, cooperación, libertad, haciéndolo compatible con el cumplimiento de las normas de centro-aula-juego.

Anexo 4

PLAN LECTOR

Con la lectura de las normas para llevar a cabo el juego y las preguntas que se harán a cada grupo, junto con las respuestas, el alumnado fomentará el hábito lector. Además podrán visitar las bibliotecas para ayudar al profesor en la creación de preguntas, o para consultar preguntas que no supieron responder.

PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Este juego sirve como recurso para desarrollar el PAD fomentando la integración escolar y la inclusión social, favoreciendo la cooperación entre alumnado-profesorado y familias, las cuales podrán participar siempre que quieran en este juego, ayudando a cada grupo a resolver cuestiones o a los profesores a plantear preguntas.

JUEGO:

“El Trivial de la clase”

PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL

El PAT se potenciará desde varios aspectos: potenciando el desarrollo personal y emocional de cada discente; integrando en el aula estrategias de aprendizaje y técnicas de estudio, ya que al tratarse de un juego van a aprender de una forma más motivadora y van a prestar mayor atención a cada aspecto; mejorando el sentido grupo-clase y las relaciones entre iguales y además, potenciando la intervención de las familias en el centro escolar, aspecto que influye positivamente en el proceso de enseñanza- aprendizaje del alumnado

PLAN DE CONVIVENCIA

Mediante este juego se desarrollarán muchos valores relevantes, inmersos en las preguntas, para potenciar una buena convivencia entre sus iguales propagando el ejercicio de la tolerancia, respeto, solidaridad, libertad, autonomía, hábitos para la salud, igualdad, cooperación, entre otros muchos, y propiciando un clima positivo entre todos los miembros que forman la comunidad educativa. Además, al tener que respetar unas normas, se desarrollarán también estrategias para la resolución pacífica de conflictos.

5. CONCLUSIONES

Todos sabemos que frente a currículo explícito desarrollado en las escuelas, existe otro de carácter oculto que actúa de manera eficaz en el proceso de enseñanza- aprendizaje del alumnado, pero no solo afecta a estos, sino también al profesorado, aprendiendo concepciones, actitudes y formas de comportamiento. Este currículo podría definirse, según Santos Guerra (1994), como el conjunto de normas, creencias, costumbres, lenguajes y símbolos que se manifiestan en la estructura y funcionamiento de una institución. La cuestión planteada es la siguiente: ¿es posible educar en la democracia, en el respeto, en la solidaridad, en la cooperación, en todo lo que engloba a la educación en valores, desde una institución que es competitiva y autoritaria? (Santos Guerra, 1995). Este trabajo da respuesta a la pregunta planteada. Desde mi punto de vista, sí es posible educar a los alumnos y alumnas bajo esta concepción siempre y cuando la escuela cambie en varios aspectos: fomentando la escuela democrática que actúa bajo el desarrollo de múltiples valores citados constantemente en la presente investigación y formando a los profesores para potenciar la educación en valores dentro y fuera del aula. Dichos valores no deben ser sólo explicados, deben predicar de alguna manera, y, bajo mi punto de vista, una de las mejores opciones, es tratarlos mediante una actividad natural y motivadora como es el juego ya que los niños y niñas desarrollan un aprendizaje significativo, creativo y motivador, dejando de lado el memorístico, el cual solo se da uso a corto plazo, no pudiéndolo usar en un futuro dentro de la sociedad en la que están inmersos.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / WEBGRAFÍA

ESPAÑA. 2006. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, *Boletín Oficial de Cantabria*, 4 de mayo de 2006, 106, pp. 17158- 17207.

CANTABRIA. 2005. Decreto 98/2005, de 18 de agosto, de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en

Cantabria. *Boletín Oficial de Cantabria*, 29 de agosto de 2005, 165, pp. 9203-9212.

CANTABRIA. 2009. Decreto 53/2009, de 25 de junio, que regula la convivencia escolar y los derechos y deberes de la comunidad educativa en la Comunidad Autónoma de Cantabria. *Boletín Oficial de Cantabria*, 3 de julio de 2009, 127, pp. 8959- 8971.

APPLE MW & BEANE JA. 2005. *Escuelas democráticas* (4ª ed.). Madrid: Morata. ISBN: 978-84-7112-409-8.

ELKONIN, Daniil B. 2003. *Psicología del juego*. Traducido por Venancio Uribes. 2º edición. Boadilla del Monte (Madrid): A. Machado Libros. Aprendizaje, 22. ISBN: 84-7774-422-X.

FERNÁNDEZ GARCÍA, I. & ORLANDINI G. 2001. La ayuda entre iguales. *Cuadernos de pedagogía: Convivencia en los centros*. Monográfico, nº 304, 97-100. ISSN: 0210- 0630.

GUARRO PALLÁS, A. 2002. Un sistema educativo y una escuela democráticos para una sociedad democrática. *Currículum y democracia: por un cambio en la cultura escolar*. Barcelona: Octaedro, pp. 21- 30. ISBN: 84-8063-519-3.

MOYLES, Janet R. 1990. *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Traducido por Guillermo Solana. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Centro de publicaciones: Morata. Educación infantil y primaria, 16. ISBN: 84-7112-350-9.

PALOMERA MARTÍN, R. & LÁZARO RIANCHO, S. 2011. *Ideas y actividades en familia: educación infantil y primaria*. Fundación Botín. Santander. ISBN: 978- 84- 96655- 83-6.

LÓPEZ CHAMORRO, I. 2010. El juego en la Educación Infantil y Primaria. *Autodidacta* [en línea], 3 (2), 19-37. [Consulta: 23 septiembre 2012]. ISSN: 1989- 9041. Disponible en: <http://anpebadajoz.es/autodidacta/>

PACHECO CALVO, J.; ZORRILLA HIDALGO, M^a; CÉSPEDES ROLDÁN, P. 2000. *Plan de acción tutorial para la Educación Infantil y Primaria* [en línea]. Proyecto GADES, Junta de Andalucía. Delegación Provincial de Educación. Cádiz. [Consulta: 23 septiembre 2012]. Disponible en: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/educacion/nav/contenido.jsp?pag=/Contenidos/PSE/orientacionyatenciondiversidad/orientacion/PublicacionesII>

SANTOS GUERRA, M.A. 1994. Currículum oculto y aprendizaje en valores. *Coeducación: Espacio para educar en igualdad*. [Blog]. Consejería de Educación y Ciencia del Principado de Asturias. [Consulta: 10 diciembre 2012]. Disponible en: http://web.educastur.princast.es/proyectos/coeduca/?page_id=4

