GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2023/2024

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria.

El juego como recurso educativo para la construcción de la identidad y del bienestar infantil en la escuela.

Play as an educational resource for the construction of children's identity and well-being at school.

Autora: Elisa Bourgon Conde

Directora: Elena Briones

Fecha: 17/06/2024

V. º B. º Director/a

V. º B. º Autor/a

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA 3

II. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL TRABAJO 5

III. REVISIÓN TEÓRICA 6

3.1. Construcción de la identidad en la etapa de tres a seis años 6

3.2. El juego: desarrollo de la identidad en la etapa de tres a seis años.. 12

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA 17

4.1. Justificación..... 18

4.2. Destinatarios 18

4.3. Objetivos, contenidos y competencias 19

4.4. Principios pedagógicos 20

4.5. Metodología y estrategias educativas 22

4.6. Temporalización y secuenciación 24

4.7. Diseño de experiencias educativas 24

El rincón “¿Que veo?” 25

El rincón del arte 25

El rincón de los sueños 26

El rincón de los cuentos 27

El rincón de los exploradores 27

El rincón de la expresión corporal 27

Otros recursos..... 28

Estrategias educativas 29

4.8. Evaluación..... 29

V. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES 30

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 32

VII. ÍNDICE DE TABLAS 39

VIII. ANEXOS 40

Anexo 1. Estrategias educativas 40

Anexo 2. Rúbrica de evaluación del proceso de desarrollo de la identidad..... 43

RESUMEN

Un tema que suscita mucho interés es cómo abordar el tema de la identidad en las aulas del segundo ciclo de Educación Infantil. Durante esta etapa, en ocasiones se piensa de forma equivocada que no es necesario abordar este tema debido a la temprana edad del infantado, cuando en realidad se trata de un momento fundamental para el proceso de construcción de la identidad. El objetivo ~~que~~ se pretende alcanzar con este Trabajo de Fin de Grado es comprender el proceso de construcción de la identidad del infantado del segundo ciclo de E.I. y analizar cuál es el papel del juego en dicho proceso. Todo esto para posteriormente desarrollar una propuesta de intervención educativa que sirva de recurso a los docentes para favorecer este desarrollo en las aulas mediante la utilización del juego como herramienta metodológica fundamental. En concreto, la propuesta incluye una variedad de tipos de juego que han sido identificados como beneficiosos en este proceso de construcción, entre los que destacan el juego de roles, el cooperativo, el socio-dramático, y el de reglas preestablecidas, así como la música.

Palabras Clave: identidad, construcción de la identidad, bienestar, juego, Educación Infantil.

ABSTRACT

A topic of great interest is how to address the issue of identity in the second cycle of early childhood education. During this stage, it is sometimes mistakenly thought that it is not necessary to address this topic due to the early age of the infant, when in fact it is a fundamental moment for the process of identity construction. The objective of this end-of-degree thesis is to understand the process of identity construction in infants in the second cycle of primary school and to analyse the role of play in this process. All this in order to subsequently develop a proposal for educational intervention that will serve as a resource for teachers to promote this development in the classroom through the use of play as a fundamental methodological tool. Specifically, the proposal includes a variety of types of play that have been identified as beneficial in this construction

process, including role-play, cooperative, socio-dramatic, and games with pre-established rules, as well as music.

Key Words: identity, identity construction, well-being, play, Early Childhood Education.

I. INTRODUCCIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

A lo largo del presente trabajo de investigación se ahondará en el proceso de desarrollo de la identidad personal en los menores de tres a seis años de edad, así como en el papel que el juego presenta en este proceso. Para ello, se definirán términos clave como “identidad”, “identidad personal”, “identidad social”, “bienestar” y “juego”. Posteriormente, se analizarán las características y los factores que influyen en dicho proceso, así como las características del juego y el impacto que este puede llegar a tener en el correcto desarrollo de estos procesos. Por último, se presentarán unas recomendaciones en forma de propuesta educativa que podrán ser utilizadas por docentes con el objetivo de favorecer el desarrollo de la identidad personal en el aula de Infantil a través del juego.

La infancia supone un momento fundamental, en esta etapa comienza el desarrollo social, personal, intelectual y físico (De Moya y Vivar, 2015). Reside aquí entonces la importancia de la etapa de Educación Infantil (E.I.) pues conforma una oportunidad para dar respuesta a las necesidades e intereses de los y las menores con el objetivo de facilitar su desarrollo global e impactar positivamente en el mismo. Según Deci y Ryan (1990), los primeros años de vida tienen una gran influencia en el desarrollo personal y social, ya que corresponde a una etapa en la que se empieza a desarrollar la identidad y a adquirir capacidades fundamentales para integrarse en la sociedad. En definitiva, comienza el desarrollo de las personas en todas sus dimensiones y como establece Fulghum (2004), en esta etapa se aprende a aprender, a hacer, a convivir y a ser.

La identidad es una necesidad cognitiva, afectiva y activa de las personas. La utilidad de la identidad radica en sus funciones (Álvarez, 2008). Así, por

ejemplo, la identidad ofrece continuidad a nuestra existencia con posibles versiones de nosotros mismos, pero reconociéndonos siempre como cambiantes en el tiempo y también como la misma persona (Monereo y Pozo, 2011). Asimismo, permite la diferenciación de otras personas, la adaptación al medio en el que vivimos y el sentimiento de autorrealización (Álvarez, 2008). Una construcción de la identidad apropiada es clave para conseguir un aprendizaje óptimo, pues facilita la interacción y formación de lazos seguros necesarios para la predisposición a aprender (Barreto, 2008).

De igual manera, resulta imprescindible el desarrollo de una identidad positiva como necesidad básica y como recurso para lograr el bienestar psicológico de las personas (Álvarez, 2008; Amani y Shariatipour, 2021; Warin, 2010). La identidad positiva se compone de autoestima, autodefinición y confianza en la propia persona, permitiendo experimentar la individualidad pero también el sentido de pertenencia a un mundo social, desarrollando habilidades y competencias que facilitan el bienestar emocional (Brooker y Woodhead, 2008; Sandhu et al., 2012; Kutkienė, 2008). Un fracaso en la creación de una identidad positiva tendrá repercusiones en el desarrollo psicosocial de las personas así como trastornos de la personalidad y problemas de depresión, según explican Jung et al., (2013).

En consonancia con la relevancia señalada de un correcto desarrollo de la identidad la normativa que regula la Educación Infantil en la comunidad de Cantabria (BOC, 2022) establece que uno de los objetivos de esta etapa es proporcionar al estudiantado las oportunidades que les permita conformar su propia identidad. Asimismo, el currículum de Educación Infantil se encuentra dividido en tres áreas curriculares: Identidad y Autonomía Personal, Medio Físico y Social, y Comunicación y Representación. No obstante, en el mismo documento se habla de un desarrollo holístico, para lo cual se debe atender a las tres áreas de forma simultánea. Pero, ¿acaso el juego no permite trabajar de forma holística? Es justamente en los múltiples beneficios del juego donde reside la importancia de que sea la metodología por excelencia de las aulas de E.I., y el medio a través del cual los infantes aprenden y se desarrollan de forma holística.

Este, en cualquier grupo de edad, resulta fundamental para el proceso de formación de valores, cooperación e identidad (García, 2022), pero en la etapa de infantil, sin el juego y afectos permanentes no hay nada, no se produce un desarrollo y aprendizaje adecuado (Yauri, 2019). Supone una experiencia con potencial para contribuir a la construcción de la identidad, pues como se atenderá más adelante, constituye un papel imprescindible en el desarrollo de la afectividad y de la expresión (García, 2019; López, 2010). Por tanto, el juego también aparece mencionado en multitud de ocasiones en el BOC (2022), ya que es identificado como imprescindible: “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en experiencias de aprendizaje significativas y emocionalmente positivas y en la experimentación y el juego” (p.5); “A través del juego viven experiencias que contribuyen a su desarrollo armónico e integral” (p.27); “El juego libre como actividad propia para el bienestar, aprendizaje y disfrute” (p.31).

Como consecuencia, es imprescindible contar con recursos que faciliten el desarrollo de una identidad positiva fundamental para su bienestar y desarrollo.

II. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL TRABAJO

La principal finalidad del presente trabajo es diseñar una intervención con la intención de favorecer al desarrollo de la identidad personal del estudiantado de entre 3 y 6 años a través del juego. Para ello, se presentan los siguientes objetivos específicos:

- Profundizar en cómo se produce el proceso de construcción de la identidad personal en la etapa de tres a seis años.
- Ahondar en los beneficios y la importancia del juego, así como en los tipos de juego característicos de la etapa de tres a seis años.
- Identificar y diseñar recursos basados en el juego para favorecer el desarrollo de la identidad personal del alumnado en el aula.

III. REVISIÓN TEÓRICA

A lo largo de la revisión teórica se ahondará en la relevancia de la E.I. para un desarrollo holístico de las personas. Asimismo, se reflexionará acerca de lo importante de un adecuado desarrollo de la identidad personal desde el comienzo de la vida, así como también sobre las consecuencias que aparecen como resultado de su incorrecto desarrollo. Para ello se analizará el complejo concepto de identidad, así como la identidad personal y social. Posteriormente, se ahondará en el juego, su importancia para esta etapa, así como la influencia que éste tiene en el desarrollo de la identidad y en el bienestar infantil. Todo esto será realizado con el objetivo final de crear una propuesta de intervención educativa para favorecer el desarrollo de una identidad positiva en las aulas de E.I.

3.1. Construcción de la identidad en la etapa de tres a seis años.

Los primeros años de vida constituyen la base de la salud mental y física, la seguridad emocional, y la identidad personal y cultural (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2005). Y es que durante este período, la infancia experimenta un rápido crecimiento físico e intelectual y establecen sus primeras relaciones de apego. En la infancia cada niño y niña empieza a construir y tener una noción de su identidad, y es cuándo empiezan a surgir preguntas muy relevantes como ¿quién soy? o, ¿cuál es mi papel en este mundo? (Siraj, 2009).

3.1.1. El concepto de identidad.

La identidad es un proceso de construcción permanente, cambiante y múltiple. Citando a Gimeno (2002, p.141), se trata de un “constructo en el que se combinan creencias, valoraciones y sentimientos acerca de lo que somos cada uno, es decir, que es una referencia esencial del propio yo nutrida en las diversas esferas de relaciones sociales en las que participamos”. Debido a la era globalizada en la que vivimos, los modelos de identidad se mueven cada vez más, significando como consecuencia que los procesos de construcción de

identidad cada vez son más complejos (Monereo y Pozo, 2011; Mortimer et al., 2010).

Una clasificación de las dimensiones de la identidad tiene que ver con dos vertientes, la identidad personal y social (Cervino, 2016). En primer lugar, el término “identidad personal” es utilizado para referirse a aquellos sentimientos objetivos hacia sí mismo/a y las cogniciones que distinguen a unos niños de otros y que por tanto les hace únicos e individuales, y es construida por los más pequeños a través de la relación con los demás (Schaffer, 2006). Según Cervino (2016), esta se va construyendo a lo largo de la vida, pero sobre todo hasta llegar a la adolescencia y se refiere al quién soy yo. Asimismo, este sentimiento de identidad permite al infante experimentarse como algo continuo y uniforme.

Por otro lado, la identidad social se refiere más a la forma en que los infantes sienten que son más o menos parecidos al resto de individuos, lo que es realizado a menudo a través de identificaciones con la cultura y familia de los compañeros (Schaffer, 2006). Este tipo de identidad se va construyendo desde la infancia a partir de la interacción con otros. Como consecuencia, el proceso de desarrollo de la identidad implica un equilibrio entre la identidad individual y la identidad social dependiente, puesto que es un proceso que gira en torno a la necesidad de sentirse único pero a la vez sentir que perteneces y encajas en un grupo determinado (Amani y Shariatipour, 2021; Cervino, 2016).

3.1.2. Hitos en el proceso de construcción de la identidad.

Existen varios autores que explican el proceso de construcción de la identidad en la infancia. Aquí nos centramos en las propuestas más relevantes para abordar la etapa de tres a seis años. Así, atendemos a Piaget y su definición del estado preoperatorio (de tres a seis años de edad), a Erickson y su propuesta de tercera etapa (iniciativa vs. culpa, de los tres a cinco años) y a Wallon con la etapa del personalismo, entre otros (véase un síntesis en la Tabla 1).

Tabla 1

Teorías sobre la construcción de identidad en la infancia.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (Ortiz et al. 2013)	Etapa preoperacional (3-6 años). Los menores: - Adquisición gradual del razonamiento simbólico. - Juicios basados en sus percepciones y no en la realidad. - Pensamiento mágico. - Egocentrismo. - Centración: toda su atención en un único atributo. - Irreversibilidad: pensamiento en una sola dirección. - Animismo: otorgan emociones a objetos.
Teoría Psicosocial de Erik Erikson	- Etapa I. Confianza frente a desconfianza (nacimiento-18 meses de vida). - Etapa II. Autonomía frente a vergüenza y duda (18 meses- 3 años). - Etapa III. Iniciativa frente a culpa (3-5 años). - Etapa IV. Laboriosidad frente a inferioridad (5-13 años). - Etapa V. Exploración de la identidad frente a difusión de la identidad (13-21 años). - Etapa VI. Intimidad frente a aislamiento (21-40 años). - Etapa VII. Generatividad frente a estancamiento (40-60 años). - Etapa VIII. Integridad frente a desesperación (desde los 60 hasta la muerte).
Enfoque Biopsicosocial de Wallon	Etapa del personalismo (3-6 años). Se va tomando conciencia y afirmando su personalidad. Se divide en tres fases (Faas, 2018): - Fase de oposición e inhibición (3 años). El infante afirma su "yo" oponiéndose al resto (Bozal et al., 2014). - Período de Gracia (4 años): Los infantes, los cuales cuentan con un "yo" más fortalecido, buscan la aprobación y afecto de las personas significativas para ellos. - Período de la imitación y representación de roles (5 años). Se empieza a imitar a las personas adultas.

Tabla 1

Continuación.

Enfoque Biopsicosocial de Wallon	significativas. Comienza con rasgos externos pero afecta a los aspectos más internos.

Nota. Bozal et al. (2014), Faas (2018), Hernández (2015), Ortiz et al. (2013) y Robles (2008).

Tras analizar los distintos enfoques, se pueden identificar entre los tres y seis años de edad procesos, cuya implicación resulta imprescindible para el desarrollo óptimo de la identidad (positiva). Tanto Piaget como Wallon mencionan en sus teorías el egocentrismo característico de esta etapa: la dificultad para tener en cuenta el punto de vista de otros, lo que repercute en sus interacciones y comportamientos (Ortiz et al. 2013). Asimismo, Wallon en su "Fase de oposición e inhibición" afirma que este marcado egocentrismo en la infancia da lugar a un autoconcepto exageradamente positivo, el cual resulta imprescindible para el desarrollo de una identidad positiva (Faas, 2018). Los menores que presentan un autoconcepto negativo son menos asertivos y evitan cualquier riesgo al no confiar en sus capacidades, afectando esto a su desarrollo holístico (Ortiz y Medina, 2023). Es por esto que parece esencial contemplar y cuidar este período del egocentrismo para así asegurar un desarrollo integral satisfactorio.

Por otro lado, Erik Erikson en su segunda etapa "Autonomía frente a vergüenza y duda" (Hernández, 2015) establece que la infancia sigue ganando maduración muscular, y como resultado, autonomía. A medida que la infancia desarrolla confianza hacia sus seres queridos y el ambiente, lo hace también hacia sus propias capacidades. En la "Fase de oposición en inhibición" de Wallon, la infancia intenta afirmar su "yo", para lo cual pone en marcha su autonomía y se opone al resto, intentando que prevalezcan sus deseos (Faas, 2018). Es aquí cuando entra en juego la confianza, o la falta de ella, que surge como resultado de la dependencia desarrollada hasta el momento, suponiendo que en esta etapa duden de sus capacidades, independencia y autonomía. Esto se relaciona con el "Período de gracia" de Wallon, caracterizado por la búsqueda

de aprobación, confianza y afecto de sus seres queridos, para lo cual despliegan todas sus habilidades. Resulta entonces imprescindible que durante esta etapa la infancia reciba una guía sensible y comprensiva que favorezca el desarrollo de una identidad positiva y permita un crecimiento sano, convirtiéndose en niños y niñas capaces con confianza en sí mismos, pero a su vez que cuenten con límites parentales y en sus diversos entornos, pues también son muy necesarios.

Es durante este intento por ganar autonomía, especialmente cuando los deseos están por encima de sus capacidades (como menciona Wallon) o no concuerdan con los del resto (según Erikson), cuando surgen emociones de frustración o sentimientos de culpa (Faas, 2018). Al carecer todavía de la capacidad de autocontrol, los estallidos de rabia y pataletas son muy frecuentes, suponiendo la regulación de emociones un gran reto. A esta dificultad se suma el surgimiento de las emociones autoconscientes como vergüenza y culpa, que son el resultado del conocimiento de sí mismos y de las relaciones con los demás. En esta línea se advierte de que, “si no se permite a los niños que hagan las cosas solos, tal vez se desarrolle un sentido de culpa, pueden llegar a creer que lo que quieren hacer está siempre mal” (Fierro, 1997, p.31).

La infancia en la etapa de tres a seis años de edad, como establece Piaget, presentan un pensamiento mágico (Ortiz et al. 2013). En relación a esto, Erikson, en su etapa III “Iniciativa frente a culpa”, comenta que en este período se inician en otras experiencias y fantasean sobre la persona que les gustaría ser (Hernández, 2015). Asimismo, Wallon en su “Período de la imitación y representación de roles” establece que comienzan a imitar a personas importantes para ellos, especialmente aquellos con los que se sienten más semejantes. De esta forma, se podría destacar la importancia del juego de roles en el desarrollo de la identidad del alumnado, siendo responsabilidad de los docentes ofrecer momentos y recursos para que se de este tipo de juego en las aulas.

3.1.3. La influencia del entorno en la identidad.

El entorno del infantado puede influir de manera significativa el desarrollo de su identidad. Según Meza et al. (2018) y Pedreros y Delgado (2023), los procesos de construcción de la misma comienzan en la familia, la cual influye en

el desarrollo de la personalidad, así como en la forma de pensar y hacer las cosas. De igual forma, “los estilos de crianza inciden en el desarrollo potencial de los niños en los ámbitos de identidad y autonomía… primordiales para el desarrollo en la infancia” (Sánchez et al., 2021, p. 211).

Por otro lado, el entorno educativo puede influir en gran medida en el desarrollo de la identidad del alumnado, puesto que presenta una realidad muy diversa, donde es necesario relacionarse con personas que poseen historias, valores, creencias y normas muy distintas a las propias (Bowman et al., 2001; Pedreros y Delgado, 2023). Justamente por esto es de vital importancia el papel de las instituciones educativas en el conocimiento de sí mismo/a, así como de otras personas (Warin, 2010). Dentro de estas, el papel del equipo docente resulta fundamental, y en específico los programas basados en el juego, así como interacciones sostenidas con el infantado de menor edad (Siraj, 2004, citado en Raburu, 2015).

Li (2020) menciona que la identidad tiene una estrecha relación con la identidad de otras personas, así como de la percepción que otros tengan. Como resultado, cabe destacar la importancia de los iguales en el desarrollo de las identidades (Dunn, 2004).

De igual forma, en la actualidad, nuestras vidas se encuentran inmersas en la tecnología, y afectan a nuestro día a día de formas muy diferentes. La infancia es una etapa importante en la asimilación de valores y patrones de comportamiento que conforman la identidad (Nogales, et. al., 2020). Los medios de comunicación, las redes sociales y los medios multimedia están influyendo de una forma negativa en la identidad de los niños y niñas de una corta edad (Li, 2020). Los infantes de entre tres y seis años de edad presentan dificultades para distinguir entre fantasía y realidad, así como para realizar juicios morales (Moyer, 2010). El consumo de contenidos perjudiciales puede traducirse en una imitación de comportamientos negativos, afectando también a su educación emocional (Muñoz García, 2009, citado en Nogales et al., 2020). Como resultado, es muy importante que las personas crezcan en ambientes seguros y confiables, contando con los elementos necesarios para favorecer su individualidad (Karolys, 2021).

3.2. El juego: desarrollo de la identidad en la etapa de tres a seis años.

La infancia es un momento de exploración, experimentación, juego e interacción con otras personas y con el entorno (Carrión, 2020). El juego es imprescindible a lo largo de toda la vida, innato a las personas, pero sobre todo en la etapa de E.I., pues es un recurso educativo imprescindible para la maduración (Benítez, 2009). Piaget (2019), establece que el juego es una actividad espontánea y voluntaria a través de la cual los menores se comunican con el mundo, expresando sus deseos, temores y conflictos de forma simbólica (Benítez, 2009). Por tanto es una necesidad vital para su desarrollo holístico y para su proceso de aprendizaje (Carrión, 2020; Murga, 2020; Yauri, 2019), contribuyendo a un desarrollo emocional adecuado, pues representa para los menores el ser, hacer, estar y compartir (Jiménez, 2018).

Pero, ¿qué beneficios específicos tiene el juego? Según autores como Carrión (2020), el juego ejercita las habilidades viso espaciales del infantado y supone el establecimiento de ciertos límites, contribuyendo así a su adaptación al medio social. Asimismo, es una forma de expresión de las emociones, y a su vez alimenta la imaginación del alumnado. Es a través de actividades de tipo lúdicas cuando los menores exteriorizan sus pensamientos y emociones, sueñan, crean y aprenden a resolver problemas (Alonso, 1985, citado en Carrión, 2020). Según Fernández (2010, citado en Carrión, 2020) y Murga (2020), el juego es una herramienta en la que se sustenta el aprendizaje, así como el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversidad de funciones de carácter psíquico y motriz.

La infancia experimenta una variedad de juegos que van dando respuesta a sus necesidades a lo largo de su desarrollo. Existen una variedad de tipologías del juego según Rodríguez (2013), las cuales han sido recogidas en la Tabla 2.

Tabla 2

Tipos de juego en E.I.

Criterio	Tipologías de juego

Según los participantes	- Juego individual
	- Juego paralelo
	- Juego grupal (Blázquez y Ortega, 1988):
	  - Asociativo: carácter lúdico, sin organización de las relaciones sociales.
	  - Competitivo: provoca el esfuerzo personal, desarrollo de la autoestima y el autoconcepto.
	  - Cooperativo: se comparten responsabilidades y normas con las personas con las que se colabora.

Según las actividades realizadas o los objetos utilizados (Hernández y Ullán, 2007; Navarro y Martín, 2010)	- De ejercicio: con pelotas, cuerdas, etc. - Motores: aparecen espontáneamente desde el nacimiento de los menores. - Manipulativos: con materiales que requieren precisión, como la plastilina. - De construcción, con piezas, bloques, etc. - Reglados: con normas preestablecidas, el parchís, la oca… - Simbólico: ficticios en los que asignan nuevos significados a los materiales. - De persecuciones o luchas (pilla pilla, escondite). De relaciones temporales: actividades que implican velocidad, duración, etc. - Dramáticos (uso de disfraces). - Sensoriales que ejercitan los sentidos. - Verbales (trabalenguas, juegos de repetición y descripción).
En función del lugar	- Juegos de exterior - Juegos de interior
Otras clasificaciones	Según la libertad del juego: - Guiado - Libre

Tabla 2

Continuación.

Criterio	Tipologías de juego
Otras clasificaciones	Según el material: - Juego con materiales naturales - Juego con materiales no naturales - Juego con materiales abiertos - Juego con materiales cerrados

Nota. Blázquez y Ortega (1988), Hernández y Ullán (2007), Navarro y Martín (2010) y Rodríguez (2013).

En la etapa que nos ocupa, según Salinas (2015), es común el juego simbólico, juego al que también se refiere Berg (1987) en su "Etapa del juego espontáneo" y a través del cual se comienza a ser protagonista de las propias historias, descubriendo que el abanico de posibles identidades es cada vez más amplio, y dando significado a diversos objetos, personajes y situaciones. No obstante, esta forma de juego se extiende hasta los siete u ocho años de vida. La infancia presenta el deseo de "cristalizar" su identidad en el mundo social de roles e identidades en el que viven, siendo una etapa muy compleja por la gran cantidad de energía emocional que se gasta en identificarse como una princesa, pirata, etc. (Berg, 1987). A través de este tipo de juego, como explican Salinas (2015) y Álvarez et al. (2020), el infantado va desarrollando la imaginación y el lenguaje, construyendo su individualidad y adquiriendo autoconfianza y seguridad, desarrollando una imagen positiva de sí mismo. Según Benítez (2009), el juego simbólico es el lenguaje principal de los infantes, ya que estos se comunican con el mundo a través del mismo.

Asimismo, entre los tres y cuatro años comienza el juego asociativo (Salinas, 2015). En este período, la infancia empieza a interesarse más por sus iguales que por los propios juguetes, comenzando así sus primeras socializaciones (Anderson y Bailey, 2017). Durante este tipo de juego, se juega con otros, ocupándose todos de una actividad similar, sin haber un reparto de tareas ni ningún tipo de organización, y contando con un carácter lúdico y

divertido donde cada uno juega como quiere (Blázquez y Ortega, 1988; García, 2009).

En este tipo de interacción social y actividad grupal, hablan, juegan, comparten y toman decisiones (Almidón y Llimpe, 2024; Chang y Angeline, 2024). Además, se fomenta el diálogo entre iguales, produciéndose una retroalimentación constante, el desarrollo del lenguaje, y por lo tanto un aprendizaje por parte de los mismos (Berciano et al., 2022). Como establecen Manobanda y Poaquiza (2022), esta etapa del juego es fundamental, ya que ayuda a la infancia a desarrollar habilidades sociales, además de introducirlos en lo que serán sus primeras relaciones de amistad. De igual forma, mediante este tipo de juego, el alumnado aprende a compartir, cooperar, y resolver problemas (Anderson y Bailey, 2017).

Ya entre los cuatro o cinco años de edad, cobra importancia el juego socio-dramático, a través del cual se conocen y tratan de explicar la realidad (Salinas, 2015). Consiste en “una actividad de simulación y protagonización de roles… que permite desplegar una conversación entre los jugadores en el cual estos expresan sus ideas sobre los temas del juego” (Ortega, 1991, p. 109). Se trata de uno de los juegos más frecuentes en la etapa de E.I., donde se pone un significado propio a situaciones, se reproducen papeles sociales y situaciones de la vida cotidiana (Álvarez y Wertsch, 1994; De la Vega, 2022). De este modo, se produce una incidencia de la cultura, así como de los modos de convivencia social en este tipo de juegos (Álvarez y Wertsch, 1994). Por tanto, el juego de roles tiene múltiples beneficios para el desarrollo de los infantes, ya que “profundiza en el desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo, la literacidad temprana, la autonomía y las habilidades sociales como colaboración, sensibilidad, empatía y habilidades interpersonales” (De la Vega, 2022, p.152).

Por último, entre los cinco y seis años los menores van alcanzando la madurez para entender los juegos con reglas preestablecidas, momento en el que Berg (1987) habla de la “Etapa del juego organizado” (Salinas, 2015). Estos juegos, según Álvarez et al. (2020) y Piaget (1990, citado en Álvarez et al., 2020), son considerados como la actividad lúdica del ser socializado, y son aquellos en los que el desarrollo de la actividad se lleva a cabo dentro del marco de unas

reglas o un código cultural que limitan la acción. No obstante, el infantado las acata con facilidad puesto que comprende que es la garantía de que el juego sea viable. Asimismo, durante los mismos, el desarrollo de la identidad del infantado supone que jueguen con los roles de manera brusca y caprichosa, asumiendo roles muy variados y redefiniéndolos con facilidad (Berg, 1987). Mediante los juegos con reglas, se propicia la regulación de impulsos egocéntricos, se conforma su individualidad y se establecen redes sociales con iguales que aporten experiencias de aprendizaje (Ortega, 2015).

Durante la etapa de E.I., la personalidad infantil se va formando a través del ajuste armónico afectivo, cognitivo y psicomotor, siendo en los juegos donde se puede observar la integración de todos ellos (Ortega, 2015). Jugando, los menores desarrollan sus capacidades físicas, la creatividad e imaginación y hábitos de cooperación, pero también se desarrollan sensorial, mental y afectivamente (Murga, 2020). Como afirman Hutt et al. (2022), el desarrollo cognitivo, social y emocional dependen fuertemente del juego.

Algunos recursos como la música o juegos como el cooperativo, el simbólico o de roles y el juego socio dramático, entre otros, han sido identificados como particularmente beneficiosos en el proceso de desarrollo de la identidad de los menores. Numerosos estudios como el de Yauri (2019), recalcan el imprescindible papel del juego, en este caso, del juego cooperativo, en el desarrollo de la identidad de los más pequeños. Estos juegos contribuyen al desarrollo de múltiples identidades en el infante: la identidad personal, pero también la social. Otros estudios como el de Cáceres et al. (2018) afirman que los juegos simbólicos o juegos de roles favorecen de la misma manera el desarrollo de la identidad del alumnado, así como su autonomía, a la vez que facilita la construcción de vínculos e interacción entre pares. Además, algunos autores resaltan que “la música es un medio poderosísimo para la formación, para el descubrimiento y consolidación de nuestra identidad, de nuestra diversidad infinita pero también de nuestro destino común” (Mayor, 2004, p.7, citado en López, 2007, p. 24).

En las primeras etapas de desarrollo de los infantes, cobra un papel importante la afectividad, tratándose de un momento en el que la identidad y

personalidad comienzan a verse forjadas, y el nivel de autonomía de los infantes aumenta cada vez más (García, 2019). Como consecuencia, el juego se convierte en una actividad privilegiada y un recurso fundamental para la expresión de aficiones, intereses y sentimientos de los menores (López, 2010). Como es explicado por García (2019), el juego presenta un papel imprescindible en el desarrollo de la afectividad, y por tanto de la identidad.

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Una de las áreas principales de la E.I. según establece el BOC (2022) es la de "conocimiento de uno mismo y autonomía personal", haciéndose clara la demanda de abordar este tema por los equipos docentes en las aulas de infantil. Por ello, resulta fundamental dedicar un tiempo específico en las aulas a los hitos del proceso de construcción de identidad del alumnado, entre ellos el progresivo desarrollo de la autonomía, la regulación de las emociones y el surgimiento de sentimientos de frustración, el pensamiento mágico, la imitación de personas importantes para ellos y el egocentrismo, característicos de esta etapa, con el objetivo de favorecer el desarrollo de una identidad positiva (Erickson, s.f., citado en Hernández, 2015; Piaget, s.f., citado en Ortiz et al., 2013; Wallon, s.f., citado en Faas, 2018).

Son numerosas las fuentes expertas que establecen recomendaciones para el aula de E.I., y en concreto para la etapa de 3-6, en relación al uso del juego como recurso para fomentar el desarrollo de la identidad infantil (Fernández, 2010, citado en Carrión, 2020; Murga, 2020). En concreto, se considera beneficioso el uso de la música y de una gran diversidad de juegos, entre ellos el de roles, cooperativo, socio-dramático y de reglas preestablecidas (Cáceres et al., 2018; Yauri, 2019; Mayor, 2004, citado en López, 2007). En el presente trabajo de investigación se va a plantear una propuesta de intervención educativa basada en estos tipos de juegos, para favorecer el desarrollo de la identidad infantil.

4.1. Justificación

Entre los objetivos de la E.I. en España se encuentra el de favorecer el desarrollo holístico del infantado (BOC, 2022), para lo cual resulta fundamental prestar una atención especial en las aulas al proceso de desarrollo de la identidad, presentando recursos que ayuden a los infantes a superar este costoso proceso de una forma positiva (Hidalgo y Ríos, 2018).

Por lo tanto, resulta necesario que en los centros educativos se lleven a cabo propuestas, como la que se va a mostrar en el presente TFG con el objetivo de que las aulas se conviertan en espacios respetuosos con las individualidades y tiempos de cada infante, y en una oportunidad para que descubran quiénes son, sus verdaderas identidades.

Conocer qué aspectos forman la identidad personal, así como cuál es el proceso de construcción de la misma, resulta fundamental para poder potenciar este desarrollo dentro de nuestras aulas de E.I. Como explica Meza et al. (2018), la aplicación y uso de estrategias pedagógicas pueden ser muy útiles en el fortalecimiento de la identidad y autonomía de la infancia. Asimismo, y debido a la importancia del juego para el desarrollo holístico, se considera al mismo como una de las principales actividades para el avance del carácter y la identidad personal (Meza et al., 2018). Como resultado, es de gran utilidad conocer los beneficios del juego en el proceso de desarrollo de la identidad y saber cómo utilizarlo para potenciar desde las primeras etapas del proceso educativo el desarrollo de una identidad positiva de la infancia con el objetivo de favorecer su bienestar.

4.2. Destinatarios

Los destinatarios de esta propuesta de intervención es el alumnado del segundo ciclo de E.I. (de tres a seis años de edad) de los centros educativos que muestren un interés por convertirse en un espacio seguro donde poder desarrollar sus identidades. Esta propuesta presenta un especial interés para los equipos docentes, pero puede extenderse también al ámbito familiar.

4.3. Objetivos, contenidos y competencias

El objetivo general de la presente propuesta de intervención educativa es favorecer el desarrollo de una identidad positiva en el alumnado de entre tres y seis años de edad mediante la utilización de estrategias lúdicas en las aulas de E.I. No obstante, la misma cuenta también con unos objetivos específicos, entre los que se puede destacar:

- Impulsar el autoconocimiento del infantado del segundo ciclo de E.I. a partir de estrategias lúdicas.
- Favorecer la autoestima del alumnado del segundo ciclo de E.I. a partir de estrategias lúdicas.
- Promover el desarrollo de la autonomía de la infancia de entre tres y seis años de edad mediante la utilización de estrategias lúdicas.
- Fomentar la expresión emocional del infantado de entre tres y seis años de edad mediante la utilización de estrategias lúdicas.
- Facilitar la interacción social del alumnado del segundo ciclo de E.I. a partir de estrategias lúdicas.

Por otro lado, el BOC (2022) establece los contenidos a abordar dentro de cada una de las tres áreas de la E.I. En esta propuesta educativa, en referencia al área de “Crecimiento en Armonía” (p.33), se abordan los siguientes contenidos: conocimiento de sí mismo y de sus capacidades y limitaciones, autoimagen positiva y ajustada ante los demás; rasgos físicos y características propias y de los otros; el cuerpo y el entorno; el progresivo control del movimiento; el juego libre como actividad propia para el bienestar, aprendizaje y disfrute; la progresiva iniciativa y autonomía en la realización de tareas; herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, preferencias e intereses; estrategias de cooperación en contextos de juego y rutinas; la familia y la incorporación a la escuela; el desarrollo de estrategias de autorregulación de la conducta; la resolución de conflictos surgidos de interacciones y el juego simbólico.

Respecto al área de “Descubrimiento y exploración del entorno” (p.41), en esta propuesta se incluyen los siguientes contenidos: exploración y manipulación de materiales de origen natural del entorno cercano; estrategias de construcción

de nuevos conocimientos a través de la interacción con adultos, iguales y con el entorno; y estrategias y técnicas de investigación del entorno (observación, experimentación, etc.).

Por último, los contenidos abordados del último área “Comunicación y representación de la realidad” (p. 52) son: repertorio comunicativo verbal y no verbal; uso del lenguaje oral en situaciones cotidianas; desarrollo de competencias narrativas; participación activa en conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias; aproximación a textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil; posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, del cuerpo, de los objetos y de los instrumentos; aproximación a la intención expresiva de producciones plásticas; y juegos de expresión corporal y dramática.

Las competencias a trabajar en esta propuesta de intervención educativa son el autoconocimiento, autoestima, autonomía, expresión emocional e interacción social. Estas competencias se abordarán mediante el uso del juego en las aulas.

4.4. Principios pedagógicos

Los principios pedagógicos son aquellos que orientan las acciones docentes en el diseño, puesta en marcha y evaluación de la enseñanza, y responden a qué, cómo y por qué enseñar (Violante y Soto, 2011). Algunos de estos son (BOC, 2022; Violante, 2018): la educación integral; la globalización; la centralidad del juego; la multitarea; el ambiente alfabetizador; los tiempos flexibles y diversos; las formas de agrupamientos diversos y alternados; la compartición de la enseñanza con las familias, comunidad e instituciones; el equipo docente como “acompañante afectivo y mediador cultural”; y el docente como evaluador para comprender y actuar.

La presente propuesta de intervención cuenta con unos principios pedagógicos que orientan la acción educativa. La educación integral es uno de ellos, y se fundamenta en lo recogido en el BOC (2022, p. 18068), pues como queda establecido en los objetivos generales, la E.I. está orientada a “la meta no es la mera adquisición de saberes, sino el desarrollo integral de niños y niñas,

que deben aprender a movilizar lo aprendido para solucionar necesidades reales". La educación integral queda recogida en esta propuesta al proponer una diversidad de actividades que ponen en marcha diferentes competencias (físicas, cognitivas, etc.).

Asimismo, el BOC (2022) establece que los contenidos educativos de la Educación Infantil se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños, evitando la fragmentación de los contenidos y la enseñanza (Violante, 2018). Esta propuesta de intervención educativa cuenta con este principio de globalización, pues pretende desarrollar una identidad positiva en los menores sin separarlo del desarrollo de otras dimensiones (ej: desarrollo sensorio-motor, la creatividad, las habilidades sociales, la empatía, el lenguaje…).

Otro principio característico en esta propuesta es el juego, a través del cual, y junto a los aprendizajes basados en la exploración, se forman las bases que sostienen los conocimientos y competencias emocionales y sociales (Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018). Teniendo en cuenta la gran importancia del juego para el desarrollo integral del alumnado, y siendo la acción a través de la cual aprenden y descubren el mundo, esta metodología ha sido elegida como la principal para favorecer el desarrollo de una identidad positiva. De esta forma, se utilizan distintos tipos de juego como el de roles, libre, físico o de movimiento, sensorial o manipulativo, etc.

De igual manera, se pondrá en práctica el principio de la multitarea, al organizar el aula con una variedad de actividades y juegos de forma simultánea entre los que la infancia opta de forma totalmente libre. Este principio se observa en la propuesta al presentar una organización del espacio determinada (en este caso en rincones), donde el infantado puede elegir libremente. El juego por rincones conlleva la formación de grupos reducidos que permite una intervención docente más individualizada y un mayor respeto por los tiempos de cada menor (Violante, 2013).

En esta propuesta educativa se busca la participación activa y el protagonismo del alumnado, teniendo en cuenta que la experiencia directa y el planteamiento de situaciones problemáticas constituyen una de las formas de

construcción de conocimientos más eficaces (Violante, 2018). Por ello se plantean actividades como el juego con otros y de normas preestablecidas, así como actividades sensorio-motoras, que pueden suponer una dificultad para el infantado y donde pueden surgir conflictos y sentimientos de frustración que es importante aprender a controlar desde una temprana edad.

Asimismo, en el diseño de las acciones se tiene en cuenta la colaboración y participación de las familias con el objetivo de acompañar el crecimiento del alumnado. No obstante, esta relación no siempre es fácil, al no poder muchas familias acudir a las aulas. Según Mendoza y Cárdenas (2022), es imprescindible ir más allá de las definiciones estrechas de participación, siendo necesario comprender a las familias como agentes relevantes en el proceso de aprendizaje, e identificando formas concretas para activar su participación. Por ello, la presente propuesta de intervención cuenta con actividades como el libro viajero que pretenden mantener una relación positiva entre la familia y la escuela que favorezca el desarrollo del infantado.

Por último, cabe recalcar el papel del profesorado en el aula en la consecución de esta propuesta educativa, tanto como acompañante afectivo (mostrando disponibilidad corporal, expresiones de afecto y acompañando el juego) como supervisor del proceso de enseñanza (revisa, valora, ajusta y hace un seguimiento de los aprendizajes y desarrollo de los menores) (Violante, 2018).

4.5. Metodología y estrategias educativas

La propuesta de intervención educativa se pondrá en marcha en el aula a través de la organización en rincones, donde el alumnado tenga una libertad absoluta de elección. Para ello, será necesaria una organización del alumnado específica que permita este tipo de juego, para lo cual se crearán pequeños grupos en función de sus intereses.

Para favorecer el desarrollo de la identidad en el infantado se crearán seis rincones. En primer lugar, habrá un rincón con un espejo, herramienta útil para el auto-reconocimiento del infantado y donde los mismos pueden acudir cuando se disfrazan, pintan la cara, o simplemente quieren observarse (Cordella et al., 2012). Será imprescindible que esté siempre abierto para el infantado, pudiendo

acudir al mismo en cualquier momento o situación, incluso en situaciones cotidianas, como al mancharse comiendo. Asimismo, otro rincón estará destinado a la expresión a través del arte, fundamental en la etapa de E.I., pues a menudo los infantes no cuentan con las capacidades necesarias para comunicarse adecuadamente (todavía no suelen saber leer y escribir) (La Universidad en Internet, 2022, 25 de octubre). De esta forma, a través de la pintura, del uso de colores, texturas y formas, los menores reconocen y expresan sus sentimientos, pensamientos y emociones.

En el rincón de los sueños, los menores pondrán en marcha el juego de roles o simbólico, que destaca su importancia en el desarrollo social de los infantes, así como en la construcción de la identidad de los mismos (Del Pezo y Solís, 2024). Esto se debe a que a través de este juego, los infantes desarrollan habilidades interpersonales, conocen el medio que les rodea, expresan y aprenden a reconocer sus sentimientos y los de los demás. De esta forma, a través del juego de roles los infantes aprenden a resolver conflictos y a compartir con sus compañeros, desarrollando normas sociales que sean favorables para su crecimiento.

Por su parte, los cuentos son un recurso didáctico que ayuda a los menores a reconocer y comprender sus emociones, fortalezas, gustos y deseos. Contar con una variedad de cuentos que lleven al alumnado a comprender diferentes historias y vivencias, es muy beneficioso para su desarrollo holístico y concretamente, para el desarrollo de una identidad positiva (Llanos, 2023, 31 de diciembre). Otro rincón estará destinado a la exploración y manipulación, donde actividades como el uso de bandejas sensoriales en el aula pueden ser muy beneficiosas para el desarrollo de la identidad de los menores, ya que a través de la manipulación el infantado descubre su propio cuerpo y capacidades a la vez que entiende mejor el medio que les rodea (Reyes et al., 2001; Zuech y Arana, 2022).

El último rincón hará referencia a la expresión corporal, una forma de comunicación imprescindible en E.I. que a partir del lenguaje corporal y el movimiento informa sobre las emociones, estados de ánimo, pensamientos,

sentimientos, etc., a la vez que forma parte importante de las características que dan la identidad personal a cada sujeto (Contreras, 1998).

Las rutinas serán utilizadas desde el inicio del alumnado en E.I. por sus múltiples beneficios en el desarrollo infantil, dando seguridad y un sentido de orden del cual nace la libertad (Álvarez, 2019). Otro recurso utilizado serán las estrategias educativas, con el objetivo de favorecer el desarrollo de competencias en el alumnado que favorezcan a su desarrollo de la identidad.

4.6. Temporalización y secuenciación

Los rincones, los cuales pueden ser organizados por cada docente según las necesidades del aula y características del grupo, deberán ser modificados con cierta periodicidad con el objetivo de que el infantado no pierda el interés por los mismos. Por tanto, se trata de una propuesta anual que requerirá modificaciones bien en los mismos o en los recursos ofrecidos dentro de cada uno de ellos cada semestre, con el objetivo de captar la motivación y dar respuesta a las necesidades en estas edades, consiguiendo un desarrollo integral y de su identidad positiva.

Asimismo, las rutinas serán trabajadas con el infantado desde su inicio en la etapa de E.I. con el objetivo de facilitar la adaptación de los mismos y de provocar un aumento progresivo de su autonomía. Por último, las estrategias educativas se pondrán en marcha de forma paralela a los rincones y rutinas, con el objetivo de potenciar el desarrollo de competencias que favorezcan una identidad positiva. La implementación de estas actividades variará dependiendo de la misma, como se puede ver en el Anexo 1.

4.7. Diseño de experiencias educativas

Como ha sido establecido anteriormente, el trabajo por rincones supone una organización específica del aula. A continuación se presentarán seis posibles rincones que pueden ser presentados en las aulas del segundo ciclo de E.I., a pesar de que deberán ser adaptados a las posibilidades económicas y características espacio-temporales de los centros. Asimismo, el uso de unos rincones u otros dependerá del curso de E.I. al que se refiere, atendiendo a las

capacidades e intereses que presenta la infancia en estas edades. El diseño de los mismos se ha realizado teniendo en cuenta las necesidades específicas de la infancia en estas edades, entre ellas el juego como actividad fundamental para el correcto desarrollo y aprendizaje. Asimismo, se han tenido en cuenta los principios pedagógicos que orientan la acción educativa en la E.I., así como los tipos de juego que en diversas investigaciones han sido señalados como beneficiosos para el proceso de construcción de la identidad infantil.

El rincón "¿Que veo?"

Este rincón permite potenciar la identificación y reconocimiento de los rasgos físicos del infantado, favoreciendo al auto-conocimiento y diferenciación con sus iguales. Asimismo, el uso de los espejos en las aulas de E.I. pueden favorecer la autonomía del alumnado, al por ejemplo utilizarlo cuando se manchan comiendo para limpiarse. A través del juego con el espejo, se produce el desarrollo de la expresión de emociones, al ser una herramienta muy útil en el reconocimiento de emociones propias y ajenas. El conocimiento de sus rasgos a través de este recurso, puede favorecer el desarrollo de una actitud positiva del infantado hacía sí mismos, favoreciendo al desarrollo de la autoestima.

Para un funcionamiento correcto del rincón será necesario un espejo grande (preferiblemente) de forma que el alumnado pueda observar la totalidad de su cuerpo. Además, debe localizarse en un lugar del aula de fácil accesibilidad donde puedan acudir en cualquier momento o situación.

El rincón del arte

El rincón del arte tendrá un papel fundamental en la expresión emocional del alumnado, al permitirles expresar sus gustos, intereses, sentimientos y emociones a través del dibujo y de la pintura. Asimismo, puede favorecer el establecimiento de interacciones sociales al enseñarles a compartir los materiales. Durante la expresión artística, y siempre y cuando éste sea libre, se favorece de forma indirecta la toma de decisiones, desarrollando su autonomía. A través de estas actividades de expresión, el docente se puede hacer una idea de si presentan una imagen positiva de sí mismos y si muestran confianza o no durante la consecución de las tareas. A su vez, el presente rincón es respetuoso

con el marcado egocentrismo de esta etapa, mostrándoles que sus emociones y pensamientos importan y brindándoles una forma de expresarlos. De igual manera, el pensamiento mágico se hace evidente en las creaciones del alumnado, permitiéndoles dar rienda suelta a su imaginación.

Para favorecer el desarrollo de todas estas competencias, en este rincón la infancia contará con una variedad de materiales (esponjas, cepillos, pinceles, plumas, etc.), colores y texturas que podrán utilizar para expresar sus emociones y pensamientos. El escenario ideal sería un lugar un poco apartado del alboroto de la clase, y podría ser enriquecido si le añadimos música de diferentes tipos, debido a la importancia que esta presenta en el desarrollo de la identidad.

El rincón de los sueños

En este rincón los menores pondrán en marcha el juego de roles o simbólico. Para ello, contarán con una variedad de materiales abiertos que les ayuden a desarrollar su creatividad y dar rienda suelta a su imaginación. Y es que en el entorno cercano, si prestamos atención hay una gran variedad de materiales que pueden ser utilizados. Contar en el aula con materiales no estructurados como cartón, papel, hojas, botellas de plástico, madera, flores, etc. es imprescindible para permitir este tipo de juego. También podría ser interesante añadir en este rincón prendas de ropa o disfraces que el infantado pueda utilizar para fantasear y expresar sus emociones. Por su parte, el espacio deberá ser medianamente amplio, permitiendo el juego grupal del infantado, también imprescindible en el desarrollo de la identidad.

Este tipo de juego se encuentra directamente relacionado con el pensamiento mágico y la imitación del infantado, característicos de esta etapa. Así mismo, a través de este tipo de juego el alumnado empieza a reconocer sus gustos y preferencias, facilitando el autoconocimiento. Los momentos de vestirse y desvestirse para cambiarse de disfraz son fundamentales al fomentarse la autonomía. De igual manera, a través de este tipo de juego muestran sus sentimientos y se impulsa el reconocimiento de las del resto, desarrollando la empatía. Las interacciones sociales son claras, el infantado aprende a compartir, a relacionarse y conversar con sus iguales y a resolver conflictos de forma adecuada.

El rincón de los cuentos

Será necesario contar con una variedad de cuentos en la temática, el mensaje a transmitir y en los personajes, situaciones y problemáticas que los conforman. Para ello, se contará con la participación de las familias, de forma que podrán aportar cuentos de sus hogares, así como llevarse otros. De esta forma, podría ser muy útil contar con un rincón en el aula apartado, tranquilo y cómodo (compuesto por cojines) donde haya una pequeña biblioteca con variedad de historias.

Este rincón es beneficioso en el reconocimiento progresivo de las emociones y en el desarrollo de la empatía en los más pequeños. A través de diversas historias que tratan una multitud de temas de gran importancia, se puede promover la adquisición progresiva de conductas sociales como compartir, respetar los turnos o resolver conflictos a través del diálogo.

El rincón de los exploradores

Este rincón estará compuesto de una variedad de bandejas con distintos materiales, de forma que se brinde una diversidad de experiencias sensoriales al alumnado. Las bandejas de irán modificando con el objetivo de mantener el interés de los mismos. Algunas de las bandejas pueden estar compuestas por: tierra, gelatina, agua, hielo, macarrones, harina, algodón, etc. Además el espacio contará con utensilios que pueden utilizar durante su experimentación como cucharas, palos, coladores, platos, etc. El espacio deberá ser medianamente grande, de forma que se puedan albergar las bandejas.

Asimismo, en cada bandeja habrá una pareja de infantes, facilitando la interacción social y el aprendizaje de normas sociales como compartir. Además, la exploración permite el autoconocimiento del alumnado, al permitirles explorar sus habilidades y talentos, así como lo que les cuesta más. A través del ensayo-error, el infantado irá aceptando mejor sus errores, entendiéndolos como parte de su proceso de aprendizaje.

El rincón de la expresión corporal

El rincón de expresión corporal busca de aglutinar las diversas formas de expresión del cuerpo (movimiento, baile, etc.). Por ello, se tratará de un espacio

amplio situado fuera del aula, aunque no muy lejos de la misma. En este espacio, se dispondrá de música de diferentes tipos que permita la expresión (mediante el baile, canto, etc.). Además se contarán con materiales como conos, pelotas, globos, palos… que ofrezcan al infantado retos y experiencias ricas que favorecen a su desarrollo integral.

La expresión corporal permite la expresión de emociones a través del cuerpo. Estas actividades permitirán al infantado explorar sus capacidades motrices y la percepción de su cuerpo (así como analizar los aspectos que les crean dificultades), adquirir una coordinación general, alcanzar un mayor control de su propio movimiento y superar retos, que como resultado supone un desarrollo de la autoestima y de actitudes positivas. Así mismo, el progresivo despliegue de las capacidades físicas supondrá un aumento de la autonomía en los mismos. Una mayor autonomía aumentará el sentido de confianza en sí mismos, y el ensayo-error les permitirá aprender a aceptar los errores, creciendo como consecuencia su autoestima.

Otros recursos

Como complementario a los recursos presentados con anterioridad, resulta imprescindible dotar a la infancia de oportunidades para jugar tanto individual como grupalmente, asegurando una variedad de organización y de tipos de juegos grupales (cooperativos, asociativos, etc.).

Asimismo, permitir el desarrollo de juego libre en las aulas es fundamental para el desarrollo de la identidad infantil. De este modo, una situación de juego idónea en la que se favorezca el desarrollo de la identidad infantil sería en un ambiente que les motive la actuación, donde haya diversidad de objetos y materiales, y donde los infantes tengan la oportunidad de explorar, jugar e investigar libremente los mismos. Asimismo, es muy positivo la compañía de personas significativas para ellos que les den esa seguridad para explotar todas sus capacidades, asumir riesgos y participar en esa exploración.

En el caso del tercer curso de infantil, la presentación de juegos con normas preestablecidas (oca, parchís, UNO, etc.) puede ayudar a la infancia a desarrollar normas sociales, interactuar con sus iguales y desarrollar su identidad.

Debido a la necesidad de vinculación con las familias del alumnado, y puesto que a menudo las jornadas laborales de los mismos no les permiten acudir a las aulas, puede ser muy beneficioso contar en el aula con una especie de libro viajero. De esta forma, el mismo irá pasando por todas las familias, y en cada hogar responderán a preguntas en relación a su egocentrismo como: ¿Qué te gusta hacer? ¿A qué te gusta jugar? Asimismo, otras preguntas pueden ser: ¿Qué le gusta hacer a tu madre? ¿Y a tu padre? ¿Y a tu(s) hermano(s)/a(s)? ¿Qué te gusta hacer con tu familia? La respuesta a todas estas preguntas será de manera libre según escoja cada familia, ya sea mediante un dibujo del infante, mediante fotos, vídeos, etc. Asimismo, se les puede pedir a las familias, al conocer los intereses de sus hijos, sugerencias sobre posibles rincones, o incluso modificaciones en los existentes.

Estrategias educativas

Paralelamente a los rincones, se presenta una propuesta de diez actividades concretas para favorecer el desarrollo de cada una de las siguientes competencias (autoconocimiento, autoestima, autonomía, expresión emocional e interacción social), con el objetivo final de promover el desarrollo de una identidad positiva entre el alumnado (Anexo 2). No obstante, en muchas de ellas se trabajan varias competencias a la vez, pues como ha sido anteriormente establecido, se pretende favorecer a un desarrollo integral.

4.8. Evaluación

La evaluación en E.I., según establece el BOC (2022), debe ser “global, continua y formativa, siendo las entrevistas con familiares, la observación directa y el análisis de las actividades del infantado las principales fuentes de información para este proceso.

De esta forma, esta propuesta contará, en primer lugar, con una evaluación inicial que será realizada antes de presentar los rincones al infantado y servirá de punto de partida para conocer aspectos sobre su identidad (su autoconocimiento, autonomía, expresión de emociones, interacciones sociales y autoestima). Otra evaluación será la intermedia sobre las propuestas educativas y su ajuste a los objetivos y apreciaciones del alumnado, realizada para poder

corregir errores o realizar modificaciones de la práctica que la mejoren de forma significativa. Por último, se realizará una evaluación final que, a través de la comparación con las otras dos evaluaciones, proporcionará una visión global del proceso de desarrollo de la identidad en los infantes del segundo ciclo de E.I. y de los recursos educativos empleados. De esta forma, a través de la observación de los diferentes tipos de juegos e interacciones, el/la docente podrá observar aspectos de la siguiente rúbrica (Anexo 2) en diferentes momentos (un mínimo de tres veces).

V. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El interés de esta propuesta reside en la importancia de favorecer el desarrollo de una identidad positiva desde los primeros años de vida del alumnado en las aulas de E.I. con el objetivo de lograr un desarrollo holístico satisfactorio y su bienestar general. Durante la misma, se especifican unas recomendaciones basadas en el juego para llevar a cabo en las aulas de infantil. El juego es la actividad principal de los infantes y a través de la cual descubren el mundo (Salinas, 2019). Resultaría incoherente diseñar una propuesta de intervención educativa alejada del mismo en esta etapa educativa.

La presente propuesta cuenta con algunos puntos positivos como por ejemplo la utilización del juego como recurso metodológico y el abordaje de aspectos afectivos, sociales, cognitivos, físicos, etc., tratándose de una educación integral. De igual manera, los principios pedagógicos son coherentes con las necesidades de la infancia en la etapa de E.I., entre ellas con la relación familia escuela, al presentar por ejemplo el “libro viajero” como herramienta para mantener esta conexión. Por otro lado, la diversidad de rincones asegura que la infancia tenga oportunidades de distinto tipo para desarrollarse dependiendo de sus gustos e intereses.

Por otro lado, cuenta con aspectos que pueden ser una amenaza para su puesta en marcha y efectividad y que por tanto, es necesario atender. En primer lugar, el espacio físico puede ser un problema a la hora de implementar la propuesta, ya que no todos los centros cuentan con los mismos recursos ni espacios necesarios para cada rincón. En algunos casos en los que en el centro

no se trabaje por rincones, sería necesaria una reorganización de las aulas que podría ser costosa. Asimismo, en la propuesta se plantea la implicación de las familias, y a pesar de que sí se ha tenido en cuenta la dificultad que supone en ocasiones su presencialidad en los centros debido a sus jornadas laborales, la falta de tiempo en su día a día puede seguir siendo un impedimento para su participación (ej. el libro viajero).

Esto se encuentra estrechamente relacionado con las competencias necesarias en el equipo docente requeridas para que el correcto funcionamiento del programa se pueda mantener: la capacidad de implicación a las familias, la sensibilidad para captar los intereses de su alumnado que les permita nutrir sus experiencias, así como tener en cuenta las diferentes necesidades y ritmos de los infantes con necesidades específicas, creando un espacio inclusivo. Además, es importante la continua reflexión crítica, que junto a la evaluación continua ofrece oportunidades de revisión y va a permitir una mejora de la implementación de la propuesta, mejorando su calidad de manera significativa.

Tras la finalización del presente Trabajo de Fin de Grado, me gustaría destacar la idea de que la identidad de las personas empieza a construirse desde muy temprana edad (Siraj, 2009), por lo que resulta necesario acompañar este desarrollo en las aulas educativas, de forma que se favorezca al bienestar del alumnado (Warin, 2010). Además, el juego es una herramienta en la que se sustenta el aprendizaje, el desarrollo de la personalidad y las capacidades psíquicas y físicas, favoreciendo el desarrollo holístico del infantado (Benítez, 2009; Carrión, 2020; Murga, 2020). Específicamente, numerosas son las investigaciones que establecen que la música, los juegos de roles, los juegos de reglas preestablecidas y el juego cooperativo son fundamentales para el correcto desarrollo de la identidad en la infancia (Cáceres et al., 2018; Yauri, 2019; Zaragoza, 2004, citado en López, 2007).

Estas apreciaciones se han tratado de reflejar en el diseño de una propuesta de intervención educativa con el objetivo de favorecer el desarrollo de una identidad positiva en el alumnado del segundo ciclo de E.I. Dicha propuesta es sólida respecto al fundamento teórico y a sus principios pedagógicos, y cuenta con el juego como herramienta fundamental. No obstante, para su efectiva

implementación se deberán abordar desafíos como la falta de recursos y de espacio, la necesidad de formación docente y la adaptación de la propuesta para las distintas necesidades, intereses y capacidades del alumnado.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almidón M. K. A., & Llimpe M. G. (2024). *El juego infantil en la atención en niños del II ciclo de una Institución Educativa de La Oroya–2023*. [Trabajo fin de grado, Universidad Peruana Los Andes]. https://lc.cx/9nE7eq

Álvarez, A., del Río, P., & Wertsch, J. V. (Eds.) (1994). *Explorations in Socio-Cultural Studies, 4*. *Education as Cultural Construction*. Aprendizaje. https://lc.cx/-JdhKd

Álvarez G., S. (2019). *Las rutinas en Educación Infantil*. [Trabajo fin de grado, Universidad de La Laguna]. https://lc.cx/25hgIt

Álvarez, M. (2008). *La construcción de la identidad, fallas en la consolidación del sentimiento de sí mismo: la identidad negativa*. Scribd. https://lc.cx/3MPPUK

Álvarez, O. M. I., Botero P. S., Díaz V. K. J., Montoya D. L. M., Uribe G. M. C., & Villegas O. K. (2020). *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*. [Trabajo fin de grado, Universidad Tecnológico de Antioquia]. https://lc.cx/WxPc2n

Amani, M., & Shariatipour, A. (2021). Comparison of self-differentiation and identity statuses in twins and nontwins. *Twin Research and Human Genetics*, *24*(3), 176-183. https://doi.org/10.1017/thg.2021.28

Anderson, M. J., & Bailey, S. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. https://lc.cx/S6x4tg

Barreto C. M. A. (2018). La Identidad: factor clave para la construcción de sociedad. *Revista RedPensar, 6*(1), 1-11. https://lc.cx/fNpxtn

Benítez, M. M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *El Cuervo de Sevilla* Nº 16, pág 6. https://lc.cx/F0f6M_

Berciano, A. A., Salgado S. M., & Jiménez G C. (2022). Alfabetización computacional en educación infantil: Dificultades y beneficios en el aula

de 3 años. *Revista Electrónica Educare*, *26*(2), 270-290. https://doi.org/10.15359/ree.26-2.15

Berg, L. E. (1987). *Etapas de desarrollo del juego en la construcción de la identidad infantil: Una contribución teórica interaccionista*. Universidad de Goteborg, Suecia. https://lc.cx/4cHHMM

Blázquez, D. y Ortega, E. (1988). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Cincel.

Boletín Oficial de Cantabria (BOC) (2022). *Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria* (BOC núm. 135). https://lc.cx/_F_JqD

Bowman, B. Donovan, M., and Burns, M. (2001). *Eager to learn: Educating our preschoolers.* Committee on Early Childhood Pedagogy. Commission on Behavioral and Social Sciences and Education. National Academy Press, Washington, DC. https://lc.cx/rKJ1xJ

Bozal, R. G., Escandón, C.L. Márquez, P. G. O., & Díaz, N. S. (2014). Inteligencia emocional en el currículo de educación infantil: propuesta didáctica de las competencias emocionales. *International Journal of Developmental and Educational Psychology, 623*, 617-629. https://lc.cx/41FOei

Brooker, L. and Woodhead, M. (2008). Developing positive identities. *Early Childhood in Focus 3*: Milton Keynes, U.K.: Open University Press. https://lc.cx/FGaOPx

Cáceres, Z. F., Granada A. M., y Pomés, C. M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, *12*(1), 181-199. http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181

Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, *5*(2), 132-149. https://lc.cx/DeJMoL

Cervino, C. (2016). La construcción de la identidad: una visión desde la Neurociencia. *Revista Científica Estudios e Investigaciones, Vol. 5*, pp. 122-143. https://doi.org/10.26885/rcei.5.1.122

Chang, O., & Angeline, M. (2024). *El juego como método de adquisición de habilidades y destrezas en la primera infancia: portafolio Reflexivo Digital. Ensayo Reflexivo*. https://lc.cx/eKqwJs

Contreras J., O. R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. P. 247. Inde. Barcelona. https://lc.cx/8EoOiD

Cordella, P., De La Fuente, I., Prado, B., & González, F. (2012). El juego del espejo: diferencias entre díadas madre-hijo urbanas y rurales mapuche en Chile. *Revista Chilena de pediatría*, *83*(5), 445-453. http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062012000500006

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1991). A motivational approach to self: Integration in personality. In *Nebraska symposium on motivation* (Vol. 38, No. 1, pp. 237-288). https://lc.cx/pO8hkU

De la Vega, C. O. (2022). Improvisación, juego actoral y playfulness: renovando metodologías y procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación de párvulos. *Apuntes de Teatro*, (147), 149-167. https://doi.org/10.7764/apuntesdeteatro.147.51575.2022

Del Pezo Soria, J. M., & Solís Tomalá, A. R. (2024). *El juego de roles en el desarrollo de la identidad en niños de 3 a 4 años*. [Trabajo fin de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. https://lc.cx/vEUlCi

De Moya, M. M. D. V., & Vivar, D. M. (2015). La Educación Infantil que queremos: investigaciones y experiencias. *Ensayos: revista de la Facultad de Educación de Albacete*, *30*(2), 1-9. https://lc.cx/QTrkLj

Dunn, J. (2004). Children's Friendships. *The beginnings of intimacy*. Malden, MA, Blackwell.

Faas, A (2018). *Psicología del desarrollo de la niñez*. 2. ed. Córdoba: Editorial Brujas. https://lc.cx/1igbHg

Fierro, A. (1997). La identidad personal. En M. Pérez Olvera *(Comp.), Antología de Lecturas*, 21-28. https://lc.cx/ifK5nK

Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018). Aprendizaje a través del juego. The LEGO Foundation, 84. https://lc.cx/US6GbY

Fulghum, R. (2004). Las cosas importantes las aprendí en el parvulario. Madrid: Temas de hoy.

García, M. S. O. F. (2022). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Editorial Pueblo y Educación. https://lc.cx/lzvIjb

García, P. S. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*. https://lc.cx/Fgg2wK

García, T. A. (2009). El juego en educación infantil. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, *16*, 1-9. https://lc.cx/zWwSVs

Gimeno, S. J. (2002). *Educar y convivir en la cultura global* (2ª ed.) Madrid: Morata. https://lc.cx/75d5wq

Hernández, M. y Ullán D. A. Mª. (2007). La creatividad a través del juego. Amarú, Salamanca. *Arte, Individuo y Sociedad, 19*, p. 247.

Hernández, N. V. R (2015). Crianza: Una Mirada Gestalt con Bases en las Etapas de Desarrollo Psicosocial Infantil. *Dra. Claudia Elena García Martínez*, 8. https://lc.cx/4wSuzO

Hidalgo S. L. A., & Ríos G. S. A. (2018). *Desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial II (4 años) a través de metodologías lúdicas en el año lectivo 2017-2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte]. https://lc.cx/FoxC6-

Hutt, S. J., Tyler, S., Hutt, C., & Christopherson, H. (2022). *Play, exploration and learning: a natural history of the pre-school*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003324751

Jiménez, C. (2018). *La lúdica como experiencia cultural: Etnografía y hermenéutica del juego.* Mesa redonda Magisterio Nº 34.

Jung, E., Pick, O., Schlüter M. S., Schmeck, K., & Goth, K. (2013). Identity development in adolescents with mental problems. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 7:*26. https://lc.cx/xDOsD8

Karolys P. Y. M. (2021). *Desarrollo de la identidad y autonomía infantil: una propuesta de plan de estimulación dirigido a padres desde la metodología Montessori*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. https://lc.cx/DPUmKC

Kutkienė, L. (2008). Peculiarities of ego identity status and correlation of self-estimation of 16–17 years old male and female teenagers. Pedagogika, 90,109–114.

La Universidad en Internet (UNIR) (2022, 25 de octubre). *¿Qué es la identidad personal y cómo trabajarla en el aula de Infantil, Primaria y Secundaria?* https://lc.cx/sNzHCH

Li, X. (2020). Analysing Children's Diversity and Identity in ELMER and The Ugly Duckling. In *2020 3rd International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2020)* (pp. 352-357). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.523

Llanos C. E. E., (2023, 31 de diciembre). *Actividades para desarrollar la identidad personal en niños de 0 a 6 años*. Slideshare. https://lc.cx/c0_Rd1

López, D. S. M. D. L. (2007). *La música en centros de educación infantil 3-6 años de Galicia e Inglaterra: un estudio de su presencia y de las prácticas educativas*. Doctoral dissertation, Universidade de Santiago de Compostela. Servizo de Publicacións e Intercambio Científico. https://lc.cx/hr-Die

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta, 1*(3), 19-37. https://lc.cx/H3mqKy

Manobanda C. N. K., & Poaquiza C. S. X. (2022). *El juego en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del centro de desarrollo infantil "rayitos de luz", ciudad Guaranda, provincia Bolívar, en el año 2022* [Trabajo fin de Grado, Universidad Estatal de Bolívar]. https://lc.cx/ODWntm

Mendoza S. M. I., & Cárdenas S. J. H. (2022). Importancia de la participación familiar en la educación de los estudiantes del nivel inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, *10*(2). https://lc.cx/qq0_gN

Meza, H., Alay, A., Linzán, N., Cárdenas, J., & Linzán, E. (2018). Estrategias pedagógicas para fortalecer la construcción de la identidad y autonomía en niños de Educación Inicial. *Didáctica y Educación, 3*(4), pp. 27-36. https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i4.1555

Monereo, C., y Pozo, J. I. (2011). *La identidad en psicología de la educación: necesidad, utilidad y límites.* Madrid, España: Narcea Ediciones. https://lc.cx/VgaUU9

Mortimer, K., Wortham, S., y Allard, E. (2010). Helping immigrants identify as «university-bound students»: unexpected difficulties in teaching the hidden curriculum. *Revista de Educación*, (353), 107-128. https://lc.cx/WGBINH

Moyer, G. E., & Riddle, K. (2010). *El impacto de los medios de comunicación en la infancia: Guía para padres y educadores* (Vol. 1). Editorial UOC. https://lc.cx/7JeRfv

Murga, N. M. R. (2020). *Los juegos en los niños: 3-6 años*. [Trabajo fin de Grado, Universidad Nacional de Tumbes]. https://lc.cx/dkmiIq

Navarro, J. y Martín, C. (2010). Psicología de la educación para docentes. Pirámide: Madrid.

Nogales, B. A. I., Huaiquian B. C., & Véliz B. A. (2020). Protección de la infancia, construcción de la identidad y medios de comunicación. La regulación de los contenidos audiovisuales para menores en España. *Propósitos y representaciones*, *8*(SPE). https://lc.cx/JnNfaP

Ortega, R. (1991). El juego sociodramático y el desarrollo de la comprensión y el aprendizaje social. *Journal for the Study of Education and Development*, *14*(55), 103-120. https://doi.org/10.1080/02103702.1991.10822308

Ortega, R. R., (2015). I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. https://lc.cx/Xlr3vo

Ortiz, Q. A., & Medina R. C. L. (2023). Fortalecimiento del autoconcepto mediante la exploración de danza, dibujo y pintura: Impacto en el rendimiento académico y conductual. https://lc.cx/uUR48P

Ortiz, S. P., Duelo M. M., & Escribano C. E. (2013). La entrevista en salud mental infantojuvenil (II): el desarrollo psicoafectivo y cognitivo del niño. *Pediatría Atención Primaria*, *15*(57). https://dx.doi.org/10.4321/S1139-76322013000100015

Pedreros, M. D. F., & Delgado G. Y. (2023). La relación de la exploración del medio en la construcción de la identidad de los niños y las niñas de 4 a 6 años del Jardín Infantil El Pequeño Mundo. https://lc.cx/dytaOm

Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de cultura económica. https://lc.cx/7YgVba

Raburu, P. A. (2015). The self-who am I?: Children's identity and development through early childhood education. https://lc.cx/402BI3

Reyes, G. U., Sánchez, C. N. P., Hernández, R. M. P., y Sánchez, O. E., (2001). El juego y el desarrollo del niño. *Pediatría de Mexico*, *4*(13), 25-30. https://lc.cx/0GTo6d

Robles M. B. (2008) La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Erikson. *Revista Mexicana de Pediatría, 75*(1), 29-34. https://lc.cx/2Mlgk4

Romero, G. (2024, 19 de febrero). *Rúbrica de Evaluación para Medir el Desarrollo de la Identidad en los Niños*. https://lc.cx/cPqirN

Rodríguez J. M. J. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El juego social.* [Trabajo fin de Grado, Universidad de Valladolid]. https://lc.cx/in71dQ

Salinas, D. (2015). I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. https://lc.cx/Xlr3vo

Salinas, V. V. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años* [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas Espe]. https://lc.cx/A1U0yB

Sánchez, N. P. Y., Arellano, G. A. S., Allauca, V. M. M., & Yanchapaxi, C. R. M. (2021). Estilos de crianza en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 a 5 años. *Reciamuc*, *5*(3), 208-221. https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.(3).agosto.2021.208-221

Sandhu, D., Singh, B., Tung, S., & Kundra, N. (2012). Adolescent identity formation, psychological well-being, and parental attitudes. *Pakistan Journal of Psychological Research, 27*, 89–105. https://lc.cx/0OhH5U

Schaffer, H.R. (2006). *Key Concepts in Developmental Psychology*. London. Sage.

Siraj B. I. (2009). Conceptualising progression in the pedagogy of play as sustained shared thinking in early childhood education: a Vygotskian perspective. *Educational and Child Psychology, 26,* (2). https://lc.cx/hRrA_1

United Nations Committee on the Rights of the Child (2005). Implementing Child Rights in Early Childhood, General Comment No. 7, paragraph 6 (e), Geneva, United Nations. https://lc.cx/be4BSE

Violante, M. R. (2013). La multitarea y la construcción de escenarios. Dispositivos pedagógicos privilegiados para organizar la enseñanza en la Educación Inicial. https://lc.cx/456R4u

Violante, R. (2018). Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas. *Revista Senderos Pedagógicos*, *9*(1), 131–150. https://doi.org/10.53995/sp.v9i9.961

Violante, R. y Soto, C. (2011). La organización de la enseñanza. *Temas de educación inicial*. Vol. 8. Ministerio de Cultura y Educación. https://lc.cx/cNIeNp

Warin, J. (2010). Stories of Self: tracking children's identity and wellbeing through school years. *Education and Health, 29*(1). UK: Trentham Books. https://lc.cx/wWpRZ8

Yauri A. D. (2019). El Juego Cooperativo y la Identidad Personal de los niños de 5 Años en las IIEE del Nivel Inicial de Huayllay Grande-Huancavelica, 2017. https://lc.cx/p3iBl3

Zuech, M. G., & Arana, J. I. (2022). La estimulación sensorial en educación infantil. Propuesta de intervención. Sensory stimulation in early childhood education. Intervention proposal. https://lc.cx/5XcVzS

VII. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.Teorías sobre la construcción de identidad en la infancia. 8

Tabla 2. Tipos de juego en E.I..... 13

Tabla 3. Estrategias educativas. 40

Tabla 4. Rúbrica de evaluación del proceso de desarrollo de la identidad..... 43

VIII. ANEXOS

Anexo 1. Estrategias educativas.

Tabla 3

Estrategias educativas.

COMPETENCIA TRABAJADA	ACTIVIDADES
Autoconocimiento	- Actividad 1: "¿Cómo soy?" En el aula, cada infante de manera individual va al espejo y se observa durante un minuto. Posteriormente, se hace un autorretrato según los rasgos observados. *Materiales*: espejo, papel, lápices, pinturas y rotuladores. *Espacio*: en el aula. *Temporalización*: 30 minutos aproximadamente, aunque siempre adaptándolo al ritmo del aula. - Actividad 2: "El árbol de la clase" Se crea en el aula una especie de árbol de la vida y se pega en la pared. Los infantes traen fotos de sus familias y se van añadiendo al mismo, a la vez que conocen las familias de sus compañeros. Se trata de una forma de acercar a las familias al aula. *Materiales:* tijeras, lápiz, pinturas, rotuladores, fotos… *Espacio*: en el aula. *Temporalización*: no es fija, se va completando el árbol cuando el infantado va trayendo las fotos. Aun así, se comienza a crear a principio de curso.
Autoestima	- Actividad 3: "Mi tarro es quien soy" El alumnado traerá de casa un tarro decorado con el nombre de cada infante en el mismo. Cada día, se abrirá un tarro distinto que será rellenado por los compañeros con recortes, dibujos, etc., de cosas que les recuerdan a ese infante, o que le gusta hacer, cosas positivas… *Materiales*: tarro, revistas, papel, colores, lápiz… *Espacio*: en el aula. *Temporalización:* esta actividad se comenzará a principios del segundo trimestre cuando el alumnado se conoce mejor.

Tabla 3

Continuación.

COMPETENCIA TRABAJADA	ACTIVIDADES
Autoestima	- Actividad 4: “La joya interior” Acudirá al aula un familiar a leer el cuento “La joya interior”. Posteriormente se hará una asamblea donde se hable de las cosas que se nos dan mejor y peor a cada uno. Posteriormente, crearemos cajas personalizadas para meter nuestras joyas interiores. Cada infante decidirá qué meter dentro de la caja, dependiendo de sus virtudes, y podrán acudir a la caja cuando lo necesiten. *Materiales*: caja, pinturas, pegatinas, rotuladores, pinceles, objeto que se va a introducir dentro de la caja, etc. *Espacio*: en el aula. *Temporalización*: la actividad será llevada a cabo en una jornada escolar.
Autonomía	- Actividad 5: “Chefs por un día” El alumnado se convierte en cocineros de los dulces más sabrosos. En pequeños grupos, acompañados de un adulto, recrearán la receta de un dulce. Posteriormente, en el almuerzo se compartirá con toda la clase. *Materiales:* moldes, ingredientes, cubiertos, utensilios de cocina… *Espacio:* en el comedor del centro educativo. *Temporalización:* normalmente se realizará en una jornada escolar, aunque dependiendo del dulce puede llevar algo más. - Actividad 6: “El reto de la semana” Cada semana, se reflexiona en la asamblea con el alumnado los aspectos que nos cuestan o que se nos dan peor (ej: recoger después de jugar). Durante esa semana, nos proponemos el reto de mejorar. En caso de hacerlo, pondremos una medalla con el nombre del reto conseguido en nuestro cuadro de premios. Si se consiguen 10 retos, habrá una sorpresa. *Materiales:* los necesarios para la creación de las medallas y el cuadro de premios (tijeras, goma eva, pinturas, etc.). *Espacio:* en el aula. *Temporalización:* durante un semestre, pudiéndose alargar al curso escolar.

Tabla 3

Continuación.

COMPETENCIA TRABAJADA	ACTIVIDADES
Expresión emocional	- Actividad 7: "Mini teatro" Entre todos, pensamos en los personajes, trama y final de nuestro cuento. Posteriormente, se realizará un mini teatro del mismo. *Materiales*: Necesarios para el escenario y disfraces. *Espacio*: en el aula. *Temporalización*: se trabajará poco a poco durante un trimestre y se realizará el teatro al final del mismo. - Actividad 8: "¿Cómo me siento?" Inflamos globos y cada infante dibuja con pinturas de colores cómo se siente en los mismos. Posteriormente, se realiza una asamblea donde cada infante va explicando cómo se siente y por qué. Entre toda la clase pensamos cómo podemos hacer sentir mejor al resto. *Materiales*: globos, pinturas. *Espacio*: en el aula. *Temporalización*: en una jornada escolar, aunque se puede repetir a lo largo del curso.
Interacción social	- Actividad 9: "Nuestra guarida" Entre toda la clase, se piensa como sería la guarida ideal, qué materiales debería tener y cómo debería ser. Entre todos, creamos la guarida. Esta guarida, además de favorecer la interacción social servirá como espacio donde el infantado puede acudir cuando le sobrepasan las emociones. Dentro de la misma, habrá materiales que ellos mismos han elegido para calmarse. *Materiales*: dependerán de lo acordado en cada grupo. *Espacio*: en el aula.

Tabla 3

Continuación.

COMPETENCIA TRABAJADA	ACTIVIDADES
Interacción social	*Temporalización*: se creará a principio de curso para poder ser utilizado como herramienta de regulación emocional durante el mismo. - Actividad 10: "Somos un equipo" Se inflarán globos que serán lanzados al aire. El infantado, únicamente pudiendo golpearlos (no cogerlos) deberá intentar que no toquen el suelo. *Materiales*: globos. *Espacio*: en el patio o algún lugar abierto donde puedan moverse sin dificultad. *Temporalización*: aproximadamente diez minutos, adaptándolo siempre a las necesidades del aula, pudiendo reducirse este tiempo si la motivación disminuye.

Anexo 2. Rúbrica de evaluación del proceso de desarrollo de la identidad.

Tabla 4

Rúbrica de evaluación del proceso de desarrollo de la identidad.

INFORMACIÓN GENERAL DEL ALUMNO Nombre y Apellidos: Curso: Fecha de Nacimiento:
ESCALA DE EVALUACIÓN 1. Nunca 2. Raramente 3. En ocasiones 4. Frecuentemente 5. Siempre

Tabla 4

Continuación.

AUTOCONOCIMIENTO

1. Reconoce su nombre y apellidos

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

2. Identifica sus características físicas

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3. Reconoce sus gustos y preferencias

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

4. Conoce sus habilidades y talentos

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

5. Es consciente de sus dificultades

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

AUTOESTIMA

1. Muestra confianza en sí mismo/ a en la consecución de tareas

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

2. Celebra y comparte sus logros

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3. Acepta sus errores

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

4. Presenta una actitud positiva hacia sí mismo/a

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

AUTONOMÍA

1. Se viste y desviste solo/a

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

2. Utiliza el baño de forma independiente

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

3. Come sin ayuda

   ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Tabla 4

Continuación.

AUTONOMÍA 4. Es capaz de elegir y tomar decisiones por sí mismo/a ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
EXPRESIÓN DE EMOCIONES 1. Reconoce y sabe nombrar sus emociones (alegría, tristeza, miedo…) ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 2. Expresa sus sentimientos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 3. Reconoce las emociones de los demás ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 4. Muestra empatía hacia los compañeros ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
INTERACCIONES SOCIALES 1. Participa activamente en juegos grupales ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 2. Comparte ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 3. Respeta los turnos ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 4. Inicia conversaciones con adultos o sus iguales ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 5. Es capaz de resolver conflictos a través del diálogo ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
Observaciones:

Tabla 4

Continuación.

Evaluador/a: Fecha de la Evaluación: Firma:

Nota. Romero (2024, 19 de febrero).