



TRABAJO FIN DE MÁSTER

**EMOCIONES EN JUEGO:  
Propuesta de Intervención  
para Educación Primaria  
mediante juegos de mesa.**

Estudiante: ANTONIA VILELLA CANALS

Especialidad: ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Tutor/a: VICTORIA SOTO

Curso académico: 2023-24

## INDICE

<b>1. Resumen y palabras clave.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>2.1 Marco teórico y legislativo.....</b>	<b>1</b>
<b>2.2 Las emociones y su relación con el juego.....</b>	<b>2</b>
<b>2.3 Programas previos de intervención.....</b>	<b>2</b>
<b>3. Revisión bibliográfica.....</b>	<b>3</b>
<b>3.1 Procedimiento de selección.....</b>	<b>4</b>
<b>4. Propuesta de intervención.....</b>	<b>8</b>
<b>4.1 Objetivos.....</b>	<b>8</b>
<b>4.1.1 Objetivo general.....</b>	<b>9</b>
<b>4.1.2 Objetivos específicos.....</b>	<b>9</b>
<b>4.2 Evaluación de la propuesta.....</b>	<b>9</b>
<b>4.2.1 Técnicas e instrumentos.....</b>	<b>10</b>
<b>4.3 Temporalización.....</b>	<b>11</b>
<b>4.4 Cronograma.....</b>	<b>11</b>
<b>4.4.1 Descripción de las sesiones.....</b>	<b>12</b>
<b>5. Discusión/ Conclusiones.....</b>	<b>22</b>
<b>6. Referencias.....</b>	<b>23</b>
<b>7. Anexos.....</b>	<b>25</b>
<b>Anexo 1. Sistema de evaluación de habilidades socioemocionales.....</b>	<b>25</b>
<b>Anexo 2. Evaluación por parte de los estudiantes.....</b>	<b>27</b>
<b>Anexo 3. Evaluación del equipo profesional.....</b>	<b>29</b>
<b>Anexo 4. Sesión 1. “Exploradores de emociones”.....</b>	<b>30</b>
<b>Anexo 5. Sesión 2: “EmociOca y el laberinto emocional”.....</b>	<b>31</b>
<b>Anexo 6. Sesión 3: “Iconotabumanía: Jugando con emociones”.....</b>	<b>34</b>
<b>Anexo 7. Sesión 4: “Aventura emocional en el patio”.....</b>	<b>36</b>

## **I. Resumen y Palabras clave:**

### **RESUMEN:**

Históricamente, el sistema educativo ha dejado desatendida la educación socioemocional. Hoy, gracias al cambio normativo y legislativo actual, existe un creciente interés por considerar la inteligencia emocional como parte importante de la labor educativa dando lugar a individuos competentemente emocionales y socialmente responsables. Por lo que respecta al juego, éste facilita el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. Por estas razones, el presente Trabajo Fin de Máster (TFM) plantea una propuesta de intervención diseñada para mejorar la calidad de la gestión socioemocional en la educación primaria utilizando para ello los juegos de mesa. Previa a esta propuesta, se ha llevado a cabo una revisión sistemática a partir de artículos extraídos de fuentes de información como *Web of Science (WOS)*, *Scopus* y *ScienceDirect*, de entre los cuales se obtuvieron 8 artículos que cumplían criterios de inclusión. Dicha propuesta pretende mejorar la competencia emocional del estudiantado, así como facilitar sus relaciones y habilidades sociales.

**Palabras clave:** Educación socioemocional, gestión socioemocional, educación primaria, juegos de mesa.

### **ABSTRACT:**

Historically, the educational system has neglected socio-emotional education. Nowadays, thanks to current normative and legislative changes, there is a growing interest in considering emotional intelligence as an important part of the educational endeavour leading to emotionally competent and socially responsible individuals. As for play, it facilitates learning and the development of cognitive, emotional, social, and physical skills. For these reasons, this Master's Thesis (TFM) proposes an intervention designed to improve the quality of socio-emotional management in primary education using board games. Prior to this proposal, a systematic review was conducted based on articles extracted from information sources such as *Web of Science (WOS)*, *Scopus*, and *ScienceDirect*, from which 8 articles that met inclusion criteria were obtained. This proposal aims to improve students' emotional competence, as well as facilitate their relationships and social skills.

**Keywords:** Socio-emotional education, socio-emotional management, primary education, board games.

## **2. Introducción**

### **2.1 Marco teórico y legislativo:**

La educación emocional surge como respuesta a las necesidades sociales y se define como un proceso educativo constante y permanente que debería acompañar a las personas a lo largo de toda su vida. Varias investigaciones han demostrado que los individuos con inteligencia emocional (IE) alcanzan mayor éxito personal y profesional, puesto que este constructo teórico abarca una serie de habilidades y competencias que son fundamentales para manejar de manera efectiva tanto los desafíos personales como los profesionales. De este modo, Goleman, (1995) en su libro "Emotional Intelligence", definió a la Inteligencia emocional como la capacidad de comprender,

controlar y modificar tanto las emociones propias como las de los demás. Igualmente, hablar de IE implica estudiar esta competencia. De acuerdo con Brackett (2012) la capacidad emocional trata de reconocer, comprender, expresar y regular las emociones propias y de los demás de manera efectiva y saludable.

En definitiva, poseer una buena competencia emocional es esencial para vivir de manera plena. Desarrollar habilidades socioemocionales en los estudiantes tales como la conciencia y regulación emocional, la empatía y las habilidades sociales, les ayudará a experimentar un mayor bienestar personal y a mejorar sus relaciones interpersonales.

En cuanto al marco legislativo, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (conocida como LOMLOE), así como el RD 95/2022, de 1 de febrero, y el RD 157/2022, de 1 de marzo, que establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil y primaria en la Comunidad Valenciana, respectivamente, destacan la importancia de la educación emocional en el sistema educativo estatal y autonómico. Esta normativa asegura que las habilidades socioemocionales del alumnado sean aprendidas desde edades tempranas y se integren en todos los aspectos de la educación. Además, se enfatiza en la formación del profesorado para lograr un mayor desarrollo de competencias socioemocionales y se apliquen en las aulas creando un clima escolar positivo que facilite el desarrollo integral del alumnado. Esto no solo está asociado con un mayor rendimiento académico de los estudiantes, sino también con un mayor sentido de pertenencia al grupo, lo cual conduce a mejores resultados psicosociales y académicos en el futuro (Berger et al., 2014 et al., 2021).

De acuerdo con los principios pedagógicos establecidos por ambos Reales Decretos, la escuela debe ser un lugar de bienestar que ofrezca una educación de calidad, inclusiva y adaptada a las necesidades de todos los estudiantes. Estos principios enfatizan la importancia de un enfoque integral en la práctica educativa, que incluya la atención a la diversidad, el uso de metodologías activas, el desarrollo emocional, el aprendizaje significativo y el fomento de la creatividad y el pensamiento crítico.

## **2.2 Las emociones y su relación con el juego:**

Si pensamos en un recurso muy valioso e inmerso en la metodología activa y que además cumple con los principios pedagógicos nombrados anteriormente para la etapa infantil y primaria es, sin lugar a duda, el juego: forma natural de aprendizaje en la infancia. En palabras de Garaigordobil, (2003), “el juego es una actividad vital e indispensable para el ser humano, ya que contribuye de manera relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional”. Gracias al juego, los alumnos/as no solo se divierten, sino que también aprenden a identificar, expresar y canalizar sus emociones, desarrollan la empatía y mejoran sus habilidades sociales puesto que el juego grupal fomenta la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos entre estudiantes.

## **2.3 Programas previos de intervención:**

La literatura científica respalda la idea de que el juego es una herramienta poderosa para el desarrollo de competencias sociales y emocionales en el alumnado. Estudios como los de Villavicencio (2019) y Zych et al., (2016) demuestran que el juego no solo mejora la interacción social y la empatía, sino que también ayuda a regular sus emociones, resolver conflictos y experimentar un mayor bienestar emocional. Por

tanto, integrar programas en los entornos educativos basados en el juego puede ser altamente beneficioso para el desarrollo integral de los estudiantes.

En cuanto a investigaciones destacadas, a continuación, se mencionan algunos de los programas que muestran resultados más significativos en la adquisición de habilidades socioemocionales con el alumnado de educación primaria. El primero de ellos es el trabajo de la Fundación Botín, que viene implementando el programa *Educación Responsable* desde hace varios años. Este programa ayuda a los educandos de entre 3 y 16 años a identificar y expresar sus emociones, desarrollar su autoestima, relacionarse asertivamente con los demás y resolver problemas, entre otros. Utiliza materiales basados en la literatura, la música, las artes plásticas y visuales, adaptados a las diferentes etapas educativas, y proporciona formación al profesorado para su aplicación en el aula. Otro programa que refuerza la competencia emocional y la empatía de quién lo practica es el llamado *Empâtik* de Júlia Prunés, (2021) destinado al alumnado de infantil y primaria y que, a través de los cinco pasos que se proponen: observar, escuchar, pensar, sentir y actuar ayudan les ayuda a desarrollar la capacidad de aprender a aprender gracias al proceso de metacognición. El programa de desarrollo psicoafectivo y Educación Emocional *Pisotón*, Cosso et al., (2022) también ha demostrado buenos resultados en el ámbito escolar pues, facilita mediante cuentos, psicodramas, juegos y relatos vivenciales la expresión de sentimientos, el conocimiento de sí mismo y el manejo de los conflictos en alumnos/as de 9-12 años y sus familias, en situaciones normales y de vulnerabilidad. Otro programa de intervención escolar es *Conectar Jugando* de Nuria Vita-Barrull et al., (2021) que desarrolla habilidades y competencias emocionales a través de videojuegos y/o juegos de mesa modernos para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades y competencias. Los juegos en el aula dan mejores resultados para el aprendizaje y desarrollo cognitivo que la metodología tradicional. (Gee, P. 2007).

De este modo y, después de realizar un estudio exhaustivo sobre este tema e indagar en la literatura actual, se observa que hay pocos estudios en los que se relaciona la gestión emocional en la educación primaria con la metodología del aprendizaje basado en los juegos (ABP). Dicho estudio se reduce considerablemente si lo que pretendemos es establecer una conexión entre habilidades socioemocionales, alumnado en educación primaria y juegos de mesa. Por todo ello, resulta necesaria la elaboración de una propuesta de intervención con la finalidad de desarrollar la educación socioemocional a través este recurso metodológico para la educación primaria.

### **3. Revisión bibliográfica**

La revisión sistemática realizada previa a la propuesta ha dado lugar a diferentes artículos extraídos de fuentes de información como *Web of Science (WOS)*, *Scopus* y *ScienceDirect* de entre los cuales se obtuvieron 8 artículos que cumplían criterios de inclusión. La búsqueda tuvo lugar entre los meses de junio y julio de 2024. En este proceso de revisión, se emplearon métodos claros y específicos para recopilar y analizar datos y se utilizó el sistema de revisión por pares. La fórmula de búsqueda fue la misma para todas las bases de datos mencionadas. Para definir el objetivo de la intervención, se emplearon los términos “social-emotional skills” OR “social-emotional competence”. Para la población objetivo, se usaron “Primary Education” OR “Children” y para el modelo de actuación se aplicaron “Board games” OR “Table

games”. Con estas palabras clave, inicialmente se encontraron 248 artículos: 110 de Scopus, 134 de Science Direct y 4 de Web Of Science.

### 3.1 Procedimiento de selección:

En relación con los criterios de inclusión, la primera selección, basada en el título y el resumen, aceptó artículos que incluyeran estudios relacionados con juegos centrados en competencias emocionales y dirigidos a población infantil y adolescente. Esta criba redujo el número de artículos a 33 para la siguiente revisión. Después, se verificaron los artículos en detalle, teniendo en cuenta su contenido y excluyéndose aquellos artículos centrados en población adulta que no abordaran los juegos de mesa, lo que dio como resultado la exclusión de 25 artículos.

Finalmente, se realizó una revisión completa de los estudios que implementan programas de habilidades socioemocionales basados en juegos de mesa para educación primaria, asegurándose de que contenían la información necesaria para la revisión. En total se seleccionaron 8 artículos que cumplían criterios de inclusión, (véase la Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA).

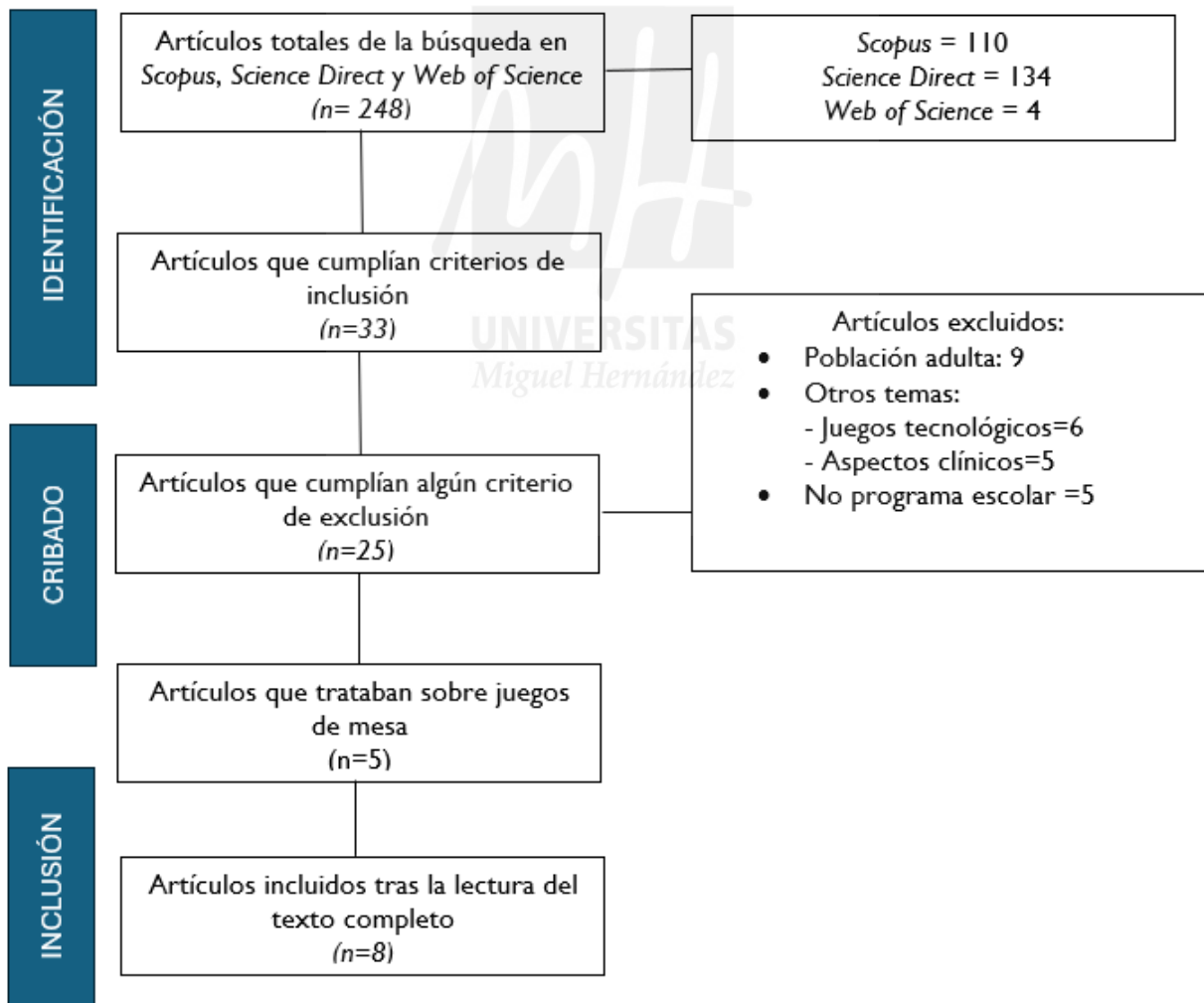


Figura 1. Diagrama de Flujo PRISMA

A continuación, se muestran los resultados así como las principales características de los 8 artículos que cumplen criterios de inclusión para el establecimiento del plan de intervención que se presenta en este TFM.

<b>Autoría/Año</b>	<b>Objetivo/s</b>	<b>Edad</b>	<b>Metodología</b>	<b>País</b>	<b>Principales Hallazgos</b>
Chantarapimon, et al., (2020)	Fomentar la automotivación en los infantes para que investiguen sobre un tema específico usando el juego de mesa "Logic Gate Board Game", inspirado en un cuento de hadas, para que se diviertan y participen.	Primaria	Cualitativa	Tailandia	Los tests y encuestas realizadas a los estudiantes muestran que aún no pueden aplicar la motivación que sienten al jugar a otras situaciones de su vida diaria.
Dell'Angella, et al., (2020)	Desarrollar y probar tres juegos de mesa diseñados para promover competencias emocionales (CE) en los estudiantes.	Primaria y 1ºESO (8-12 años)	Cualitativa	Suiza	Los juegos de mesa sobre competencias emocionales resultaron tan interesantes como los juegos comerciales y demostraron un gran potencial para promover el desarrollo emocional.
Eriksson, et al., (2021)	Estudiar los efectos conductuales de los juegos de mesa cooperativos y competitivos en infantes de cuatro a seis años.	Infantil y Primaria	Cualitativa	Suecia	Los alumnos/as disfrutaban más con los juegos cooperativos que con los competitivos pues son más sensibles a las victorias y a las derrotas.

Garrido-Sánchez, et al., (2023)	Abordar como los juegos de mesa aportan beneficios en el desarrollo integral de los infantes y adolescentes plasmando sus principales ventajas en tres ámbitos de actuación: escolar (E), sanitario (S) y social (SO).	Primaria y Secundaria (6-18 años)	Cualitativa	España	Se favorecen habilidades específicas como la ortografía, la lectura o las funciones ejecutivas (E); se fomentan hábitos de vida saludable y la prevención de enfermedades (S); se trabajan normas sociales y se previene el acoso escolar (SO).
Guest, et al., (2020)	Evaluar la efectividad del juego de mesa "Everybody's Different: The Appearance Game" destinado a aumentar el conocimiento de temas relacionados con la apariencia, la imagen corporal positiva, la alfabetización mediática y la aceptación de la diversidad de apariencia.	Primaria	Cualitativa	Reino Unido	Después de jugar, no se observan cambios sustanciales en los alumnos/as sobre una mejor apreciación del cuerpo y aceptación en la diversidad de apariencias. Por esto, se consideran otras opciones para obtener resultados positivos, por ejemplo, aumentando el tiempo de juego o haciendo debates.
O'Neill, et al., (2020)	Lograr el aprendizaje de los estudiantes en matemáticas, ciencias y lenguaje, así como desarrollar su comprensión social, emocional y cultural haciendo uso de los juegos de mesa.	Infantil y Primaria	Cualitativa	Estado de California	Los juegos de mesa, especialmente los cooperativos, son herramientas valiosas para el aprendizaje.



Vita-Barrull, et al., (2023)	et Evaluar los efectos del programa de intervención escolar “Conectar Jugando” basado en videojuegos o juegos de mesa modernos para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades y competencias.	Infantil y Primaria	Cualitativa	España	Los juegos en el aula dan mejores resultados para el aprendizaje y desarrollo cognitivo que la metodología tradicional.
Zainal Abidin, et al., (2021)	Animar a los alumnos/as a interactuar con sus iguales a través de la creación de un juego de mesa sensorial.	Infantil y Primaria	Cualitativa	Malasia	No todos los juegos de mesa sensoriales que se realizan en el mercado satisfacen los cinco sentidos.

*Tabla I. Documentos revisados.*

La mitad de los estudios incluidos en la revisión se publicaron en Europa. Tras investigar e indagar en la literatura existente sobre los juegos de mesa y su potencial educativo, se observa una escasez de estudios empíricos sólidos que examinan cómo y por qué los juegos de mesa pueden ser efectivos en contextos educativos. Gran parte de esta literatura se basa en informes descriptivos, los cuales no proporcionan suficiente información para comprender de manera detallada cómo los juegos de mesa afectan al desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón, se destaca la necesidad de más estudios rigurosos y controlados para establecer de manera concluyente los efectos de los juegos de mesa en el desarrollo social y emocional de los alumnos/as (Hromek y Roffey 2009; Woods 2012).

#### **4. Propuesta de intervención:**

Después de examinar la revisión existente sobre el uso de juegos de mesa en la educación, se puede afirmar que estos juegos contribuyen al desarrollo social y emocional de los estudiantes. Al jugar, los alumnos/as interactúan entre sí, lo que les enseña a seguir reglas, mejorar la empatía, aprender y profundizar sobre ciertas materias y colaborar con sus iguales. Además, estimulan el pensamiento crítico y les ayudan a gestionar sus emociones, lo cual contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

Dada la necesidad de establecer y elaborar más programas y propuestas específicas en esta área, se plantea el programa “Emociones en Juego: propuesta de intervención para educación primaria mediante juegos de mesa”. Para su desarrollo, se emplearán tanto juegos de mesa comerciales como de elaboración propia, todos ellos adaptados al nivel de conocimientos previos del alumnado.

Esta propuesta tendrá lugar entre los meses de enero a marzo de 2025 dirigiéndose a todo el nivel de educación primaria. La intervención y propuesta será recogida tanto en el Plan de Igualdad y Convivencia del centro (PIC) como en el Plan de Acción Tutorial (PAT).

Antes de su realización, se solicitarán las autorizaciones y permisos necesarios a Conselleria de Educación, y posteriormente se pedirá el consentimiento de participación a los padres/madres y/o tutores/as legales de los alumnos/as así como el informe de delitos sexuales a las familias que participen.

De este modo, su puesta en marcha recaerá en toda la comunidad educativa pues participarán los maestros tutores de primaria, su alumnado, así como las familias. Al tratarse de una temática relacionada con aspectos interdisciplinares como es la educación emocional, participará en su organización la Coordinadora para la Igualdad y Convivencia del centro, así como la especialista en Orientación Educativa, quien además de supervisar y desarrollar la propuesta, tendrá además la importante labor de, junto con los tutores/as, adaptar los contenidos a los diferentes ritmos y conocimientos previos de los alumnos/as.

Tras esto, se establecerán tres periodos de intervención para su puesta en práctica. El primer periodo se desarrollará en enero para el estudiantado de 1º y 2º de primaria; el segundo periodo abarcará el mes de febrero para 3º y 4º de primaria y por último el tercer periodo será para 5º y 6º de primaria, llevándose a cabo en el mes de marzo. El horario establecido para todos ellos será de dos horas semanales para cada ciclo, en el periodo de tutoría, con una totalidad de 4 sesiones mensuales. En la última sesión de cada mes acudirán las familias que deseen participar en esta experiencia pues sabemos que su implicación en el ámbito académico mejora la autoestima del alumnado y, por consiguiente, su rendimiento escolar.

## 4.1 Objetivos:

### 4.1.1 Objetivos generales:

- **OG1:** Revisar la literatura previa sobre la competencia y el desarrollo socioemocional de los estudiantes de educación primaria a través de los juegos de mesa.
- **OG2:** Elaborar una propuesta de intervención para favorecer la competencia y el desarrollo socioemocional de los estudiantes de educación primaria a través de los juegos de mesa.
- **OG3:** Conocer en qué ciclo de educación primaria se establece una mayor conexión y cohesión emocional del alumnado después de jugar a los juegos de mesa.

### 4.1.2 Objetivos específicos:

- **OE1:** Desarrollar la autoconciencia y regulación emocional.
- **OE2:** Identificar y nombrar sus emociones y reconocer las emociones de los demás.
- **OE3:** Favorecer la motivación y autoestima de los niños/as mejorando así su rendimiento escolar.
- **OE4:** Trabajar habilidades sociales como la empatía y el compañerismo a través de los juegos de mesa.
- **OE5:** Favorecer la reflexión, cooperación y la resolución de conflictos.
- **OE6:** Desarrollar técnicas de regulación emocional que le permitan mejorar sus relaciones interpersonales.
- **OE7:** Incrementar las habilidades socioemocionales del estudiantado a través de los juegos de mesa.
- **OE8:** Implicar a las familias en los proyectos que se desarrollan en la escuela.

## 4.2 Evaluación de la propuesta:

En todo proyecto de intervención, evaluar es clave, ya que permite recoger información valiosa sobre el progreso de enseñanza-aprendizaje y así poder valorarlo después. En esta propuesta, se plantea una evaluación inicial, continua y final. Para la evaluación inicial, se realizará un cuestionario (CASEL, 2008) para evaluar las competencias y habilidades socioemocionales iniciales de los estudiantes.

Para la evaluación continua, tanto los tutores/as como la orientadora educativa observarán las conductas del alumnado en sus actividades diarias así como las sesiones establecidas en la propuesta, registrando posibles cambios emocionales originados en el estudiantado. Para ello, dichos profesionales, llevarán consigo un diario anecdótico donde realizarán sus anotaciones. Además, se emplearán técnicas de retroalimentación con el alumnado logrando reforzar en ellos/as los comportamientos adecuados, y mejorar así sus habilidades emocionales. Para ayudar a esta retroalimentación así como

obtener información sobre la utilidad educativa del mismo, se llevará a cabo un cuestionario con preguntas como ¿te está gustando este juego? ¿Por qué?; ¿qué es lo que más te divierte del juego?; ¿Has descubierto alguna forma nueva de resolver problemas o tomar decisiones gracias a este juego?; ¿preferirías jugar a este juego solo o con amigos/as? ¿Por qué?; ¿Crees que este juego es adecuado para tu edad o te parece demasiado fácil /difícil?

Para finalizar, se evaluará el grado de consecución de los objetivos propuestos en este programa para cada uno/a de los alumnos/as. Además, se establecerá una dinámica participativa e individual donde cada uno/a valorará el grado de satisfacción de las sesiones planteadas a través de la dinámica “el semáforo de las emociones” (Anexo 2). Igualmente, será fundamental la autoevaluación del equipo profesional con el fin de identificar errores y analizar su desempeño e implicación en la propuesta con el objetivo de establecer propuestas de mejora para intervenciones futuras. (Anexo 3).

#### **4.2.1 Técnicas e instrumentos:**

Para evaluar el desarrollo de la propuesta “Jugando con las Emociones” se utilizarán los siguientes técnicas e instrumentos:

- *Cuestionario de habilidades socioemocionales (CASEL, 2008)* tanto al inicio de la propuesta, para evaluar el nivel de competencia inicial que tiene el alumnado, como al final, para medir los avances y comparar los resultados obtenidos, evaluando así el impacto de los juegos de mesa en las habilidades socioemocionales. Para este cuestionario se utilizarán ítems adaptados a la edad de los estudiantes, con preguntas sencillas y claras, incluyendo además imágenes y/o ejemplos para facilitar la comprensión de aquellos/as que presenten dificultades. Para su respuesta se dispondrá de una escala binaria (Likert 1-2) que, aunque ofrezca información menos detallada, logrará obtener por parte del alumnado respuestas claras y directas. Algunos ejemplos serían: “Trabajo bien en equipo durante el juego”; “Puedo calmarme cuando voy perdiendo”, “Pienso en las consecuencias antes de actuar en el juego”, etc.
- *Cuestionarios iniciales y finales basados en el Sistema de Evaluación de Habilidades Socioemocionales (Gismero González, 2000)*. El cuestionario inicial se realizará para establecer una línea base de las habilidades socioemocionales del alumnado antes de trabajar la propuesta con los juegos de mesa y, posteriormente, se llevará a cabo el cuestionario final con el objetivo de valorar si los juegos de mesa empleados han favorecido la competencia socioemocional del estudiantado. (Anexo 1)
- *Diario anecdótico*: donde se anotarán los cambios en las habilidades socioemocionales de los estudiantes desde su inicio hasta la finalización de la propuesta a través de una observación sistemática.
- *Retroalimentación positiva*: reforzando conductas adecuadas en los alumnos/as y lograr así afianzarlas.



- Cuestionario desarrollado para evaluar utilidad ad hoc de los juegos de mesa y dinámica Semáforo de las emociones para valorar el grado de satisfacción del estudiante. (Anexo 2)
- Autoevaluación de la práctica profesional por parte de todo el personal implicado en la propuesta. (Anexo 3)

#### 4.3 Temporalización:

MES	CICLO	DURACIÓN	Nº SESIONES	MOMENTO
Enero	1º y 2º Primaria	2 hora/Semana	4 sesiones/mes	Tutoría
Febrero	3º y 4º Primaria	2 hora/Semana	4 sesiones/mes	Tutoría
Marzo	5º y 6º Primaria	2 hora/Semana	4 sesiones/mes	Tutoría

#### 4.4 Cronograma:

PERIODO DE INTERVENCIÓN PARA 1º Y 2º PRIMARIA.			
SESIÓN	DURACIÓN	LUGAR	FECHA
n.º 1	2 horas	Aula polivalente	Del 7 al 10 de enero del 2025
n.º 2	2 horas	Aula polivalente	Del 13 al 17 de enero del 2025
n.º 3	2 horas	Aula polivalente	Del 20 al 24 de enero del 2025
n.º 4	2 horas	Patio exterior	Del 27 al 31 de enero del 2025

PERIODO DE INTERVENCIÓN PARA 3º Y 4º PRIMARIA.			
SESIÓN	DURACIÓN	LUGAR	FECHA
n.º 1	2 horas	Aula polivalente	Del 3 al 7 de febrero del 2025
n.º 2	2 horas	Aula polivalente	Del 10 al 14 de febrero del 2025
n.º 3	2 horas	Aula polivalente	Del 17 al 21 de febrero del 2025
n.º 4	2 horas	Patio exterior	Del 24 al 28 de febrero del 2025

PERIODO DE INTERVENCIÓN PARA 5º Y 6º PRIMARIA.			
SESIÓN	DURACIÓN	LUGAR	FECHA
n.º 1	2 horas	Aula polivalente	Del 5 al 9 de marzo del 2025
n.º 2	2 horas	Aula polivalente	Del 12 al 16 de marzo del 2025
n.º 3	2 horas	Aula polivalente	Del 20 al 23 de marzo del 2025
n.º 4	2 horas	Patio Exterior	Del 26 al 30 de marzo del 2025

■ Sesiones en las que participarán las familias de los alumnos/as.

#### 4.4.1. Descripción de las sesiones:

<b>PERIODO DE INTERVENCIÓN PARA EL MES DE ENERO DE 2025</b>	
Destinatarios/as: Alumnado de 1º y 2º de Educación primaria.	
Lugar:	Sala polivalente y para la sesión 4 el patio exterior.
Distribución:	Sesión 1 y 3. Por equipos juegan al mismo juego. Sesión 2: Por equipos juegan a distintos juegos de manera simultánea. Sesión 4: En gran grupo y por parejas juegan a lo mismo.
Tiempo:	2 horas aproximadamente
Evaluación:	Cuestionario CASEL (2008) y SEHS (2000), cuestionario para evaluar satisfacción y utilidad ad hoc, diario anecdótico, retroalimentación y dinámica final con los estudiantes. También, se evalúa la práctica educativa, por parte del profesorado implicado, para valorar y establecer reajustes en las estrategias de enseñanza.
<b>Sesión I:</b>	<b>“EXPLORADORES DE EMOCIONES”.</b>
Objetivos:	OS2; OE4; OE7.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos de mesa <i>Emotiö</i> con cartas de colores cada una asociada a diferentes emociones: Aburrimiento, diversión, tranquilidad, preocupación, nerviosismo, vergüenza, soledad, culpa, relajación, paciencia, alegría, tristeza, enfado, sorpresa, miedo, calma, amor, asco...</li> <li>Dado con imágenes que indican distintas acciones, (anexo 4).</li> <li>Un cronómetro o reloj.</li> <li>Cartulinas rojas, amarillas y verdes, papel, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Introducción. Sentados en círculo, recordamos qué son las emociones y su importancia. Luego, mostramos y explicamos el juego <i>Emotiö</i>.</p> <p><b>Parte II:</b> Funcionamiento del juego. Colocamos el mazo de cartas en el centro y los equipos alrededor. Cada equipo lanza el dado y sigue las instrucciones, (anexo 4). Si logran el objetivo, ganan la carta y obtienen puntos; si no, la carta vuelve al mazo. El juego termina cuando ya no quedan cartas. El equipo que tenga más cartas al final del juego es el que gana.</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finalizará con una asamblea donde los estudiantes expresarán sus emociones y elaboraremos la dinámica de “el Semáforo de las emociones”, (anexo 2). Además se evaluará la práctica docente.</p>
Adaptación:	Según veamos cómo se desarrolla el juego eliminaremos el cronómetro o reloj. Para alumnado con necesidades de apoyo educativo adaptamos las cartas y dibujos/fotografías según su nivel de respuesta.

<b>Sesión 2:</b>	<b>“EMOCIOCA Y EL LABERINTO DE LAS EMOCIONES”</b>
Objetivos:	EO1; EO2 EO3; EO5 y EO7.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de interferencias.</li> <li>• Varias copias del juego de mesa “El laberinto de las emociones”.</li> <li>• Varias copias del Juego “EmociOca”.</li> <li>• Dados para todos los tableros.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Nos sentamos en círculo, recordamos la sesión anterior y explicamos "El juego de las interferencias" con un ejemplo. Cada estudiante recibe una tarjeta con una situación que deben completar con una emoción y su solución. Terminamos con un pequeño debate.</p> <p><b>Parte II:</b> Dividimos el aula en equipos de hasta 5 estudiantes y jugamos simultáneamente a “EmociOca” y al “Laberinto de las Emociones”, con tableros adaptados a la edad y nivel de los estudiantes. (Anexo 5).</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Finalizamos con una asamblea donde los estudiantes expresarán cómo se han sentido y realizaremos la dinámica de “el semáforo de las emociones”. Además, se evaluará la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	<p>Usaremos pictogramas para facilitar la comprensión de las tarjetas en “el juego de las interferencias”.</p> <p>Además, adaptaremos los tableros de “EmociOca” y “el laberinto de las emociones” para que los estudiantes puedan ejecutar los retos establecidos en cada casilla de los juegos de mesa sin suponer un esfuerzo extra por su parte y se mantengan motivados/as.</p>
<b>Sesión 3:</b>	<b>“ICONOTABUMANÍA: JUGANDO CON EMOCIONES”</b>
Objetivos:	EO1; EO3; EO5; EO6, EO7.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas dilemas morales.</li> <li>• Varios juegos de mesa <i>Ikonikus</i>.</li> <li>• Baraja con cartas para el juego <i>Ikonikus</i> adaptadas con imágenes y palabras.</li> <li>• Varios Juegos de “El Tabú de las emociones”.</li> <li>• Tarjetas para jugar al “Tabú de las emociones” con dibujos y pictogramas así como número reducido de palabras tabúes.</li> <li>• Dado con colores.</li> <li>• Cronómetro o reloj de arena.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p>Durante esta sesión los estudiantes jugarán a los juegos de mesa <i>Ikonikus</i> y “El tabú de las emociones” de manera simultánea.</p> <p><b>Parte I:</b> Nos sentamos en círculo, recordamos la sesión anterior y explicamos un juego para trabajar “dilemas morales”, estableciendo</p>



	<p>para ello ejemplos. Se pide que cada alumno/a muestre una carta y describa qué ocurre en la imagen creando un pequeño debate entre todos/as.</p> <p><b>Parte II:</b> Dividimos el aula en equipos de hasta 5 estudiantes y jugamos simultáneamente a los juegos de mesa <i>Ikonikus</i> y “ El Tabú de las emociones”, (anexo 6). Durante el desarrollo de esta sesión, el profesorado realizará anotaciones en su diario anecdótico y establecerá retroalimentación positiva con el alumnado.</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finalizará con una asamblea grupal donde los estudiantes expresarán sus emociones, evaluando así el grado de consecución de los objetivos propuestos. Para conocer la implicación del alumnado, llevaremos a cabo la dinámica de “El Semáforo de las emociones”, (anexo 2). Finalmente, se evaluará la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	Para los alumnos/as de 1º y 2º de primaria que presenten dificultades de aprendizaje entregaremos barajas y tarjetas adaptadas con palabras y dibujos con el fin de facilitar su comprensión y favorecer la participación de todo el alumnado en ambos juegos.
<b>Sesión 4:</b>	<b>“AVENTURA EMOCIONAL EN EL PATIO”</b>
Objetivos:	EO1; EO2; OE3; EO4; EO6 y EO8.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con imágenes de lugares, objetos o juegos situados en el patio del colegio: fuente, zona del arenero, huerto, banco, puerta, un determinado árbol... (Adaptación al juego “La Gincana de las Emociones”)</li> <li>• Cartas con las pruebas que deberán realizar los alumnos/as.</li> <li>• Cámara fotográfica y plastificadora para crear tarjetas de lugares y objetos del patio (árbol, banco, fuente...)</li> <li>• Pintalabios.</li> <li>• Pañuelos de tela.</li> <li>• Elementos naturales del patio (hojas, piedras, ramas, arena...)</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Acogemos y damos la bienvenida a los familiares del alumnado y explicaremos las reglas del juego. Previo al desarrollo de esta actividad, habremos escondido en el patio las cartas de pruebas así como las tarjetas que indicarán su ubicación. Antes de ir al patio, haremos una simulación en el aula a modo de ejemplo.</p> <p><b>Parte II:</b> Desarrollo del juego: nos dirigimos al patio junto con los familiares. Es aquí donde daremos una carta (la misma) a cada uno de los representantes de ambos equipos y empezará el juego. Los jugadores deberán dirigirse a la ubicación indicada en la tarjeta donde encontrarán una carta que contendrá la prueba emocional que ambos equipos deberán ejecutar. Junto a ésta, los alumnos/as encontrarán una nueva tarjeta, indicando la ubicación de la siguiente</p>



	prueba, (anexo 7). <b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finalizará con una asamblea grupal donde los estudiantes expresarán sus emociones, y evaluaremos su grado de implicación en la sesión a través de la dinámica de “el semáforo de las emociones”, (anexo 2). Acto seguido, se evaluará la propia práctica docente.
Adaptación:	Según el nivel de dificultad del grupo y su nivel de exigencia, podremos elaborar las tarjetas únicamente con la palabra o bien con la fotografía del lugar donde se ubica la carta que informará a los estudiantes del reto a realizar. En la prueba “Unidos por un rato”, podremos variar el lugar donde atar el pañuelo en caso de tener en el aula alumnado con dificultades en su desplazamiento.

<b>PERIODO DE INTERVENCIÓN PARA EL MES DE FEBRERO DE 2025</b>	
Destinatarios/as: Alumnado de 3º y 4º de Educación primaria.	
Lugar:	Sala polivalente y para la sesión 4 el patio exterior.
Distribución:	Sesión 1 y 3. Por equipos juegan al mismo juego. Sesión 2: Por equipos juegan a distintos juegos de manera simultánea. Sesión 4: En gran grupo y por parejas juegan a lo mismo.
Tiempo:	2 horas aproximadamente
Evaluación:	Cuestionario CASEL (2008) y SEHS (2000), cuestionario para evaluar satisfacción y utilidad ad hoc, diario anecdótico, retroalimentación y dinámica final con los estudiantes. También, se evalúa la práctica educativa, por parte del profesorado implicado, para valorar y establecer reajustes en las estrategias de enseñanza.
<b>Sesión I:</b>	<b>“EXPLORADORES DE EMOCIONES”.</b>
Objetivos:	OS2; OE4 y OE7;
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varios juegos de mesa <i>Emotiö</i>.</li> <li>• Cartas con colores asociadas a diferentes emociones: Aburrimiento, diversión, tranquilidad, preocupación, nerviosismo, vergüenza, soledad, culpa, relajación, paciencia, alegría, tristeza, enfado, sorpresa, miedo, culpa, inseguridad, calma, amor, asco, ira, felicidad, ilusión, gratitud...</li> <li>• Dado con imágenes que indican distintas acciones, (anexo 4).</li> <li>• Un cronómetro o reloj de arena.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas o verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo	<b>Parte I:</b> Introducción. Sentados en círculo, recordamos qué son las emociones y su importancia. Luego, mostramos y explicamos el juego <i>Emotiö</i> . <b>Parte II:</b> Funcionamiento del juego. Colocamos el mazo de cartas en el centro y los equipos alrededor. Cada equipo lanza el dado y sigue las instrucciones, (anexo 4). Si logran el objetivo, el equipo gana

	<p>la carta y suma puntos; si no, la carta vuelve al mazo. El juego termina cuando se acaban las cartas o quince minutos antes del final. Gana el equipo con más cartas.</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finaliza con una asamblea donde los estudiantes expresan sus emociones, evaluando así el grado de consecución de los objetivos propuestos y llevando a cabo la dinámica de “el Semáforo de las emociones”, (anexo 2), además de evaluar la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	Según veamos cómo se desarrolla el juego eliminaremos el cronómetro o reloj. Para los alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo adaptaremos las cartas/dibujos/fotografías según su necesidad.
<b>Sesión 2:</b>	<b>“EMOCIOCA Y EL LABERINTO DE LAS EMOCIONES”</b>
Objetivos:	EO1; EO2 EO3; EO5; EO7.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de interferencias.</li> <li>• Varias copias del juego de mesa “El laberinto de las emociones”.</li> <li>• Varias copias del Juego “EmociOca”.</li> <li>• Dados para todos los tableros.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Nos sentamos en círculo, recordamos la sesión anterior y explicamos “El juego de las interferencias” con un ejemplo. Cada estudiante recibe una tarjeta con una situación que deben completar con una emoción y su solución. Terminamos con un pequeño debate.</p> <p><b>Parte II:</b> Dividimos el aula en equipos de hasta 5 estudiantes y jugamos simultáneamente a “EmociOca” y al “Laberinto de las Emociones”, con tableros adaptados a la edad y nivel de los estudiantes. (Anexo 5).</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Finalizamos con una asamblea donde los estudiantes expresarán cómo se han sentido y realizaremos la dinámica de “el semáforo de las emociones”, además de evaluar la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	Usaremos pictogramas para facilitar la comprensión de las tarjetas en “el juego de interferencias”. Además, adaptaremos los tableros del juego “EmociOca” y “El Laberinto de las Emociones” para que los estudiantes realicen los retos establecidos en las casillas sin suponer un esfuerzo extra por su parte y sigan motivados.
<b>Sesión 3:</b>	<b>“ICONOTABUMANÍA: JUGANDO CON EMOCIONES”</b>
Objetivos:	EO1; EO3; EO5; EO6 y EO7.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas dilemas morales</li> <li>• Varias copias del juego de mesa <i>Ikonicus</i> con 120 cartas.</li> <li>• Varias copias del juego “el tabú de las emociones” con sus correspondientes tarjetas (solo con palabras).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dados con colores para el juego “El tabú de las emociones”.</li> <li>• Tarjetas para jugar a ambos juegos de mesa adaptadas con dibujos y palabras para acnear o dificultades de aprendizaje.</li> <li>• Cronómetro o reloj de arena.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p>Durante esta sesión los estudiantes jugarán a los juegos de mesa <i>Ikonikus</i> y “El tabú de las emociones” de manera simultánea.</p> <p><b>Parte I:</b> Nos sentamos en círculo, recordamos la sesión anterior y explicamos el juego para trabajar dilemas morales, estableciendo ejemplos. Cada estudiante mostrará una carta y describirá qué ocurre en ella estableciendo una serie de preguntas y dando lugar a un pequeño debate entre todos/as.</p> <p><b>Parte II:</b> Dividimos el aula en equipos de hasta 5 estudiantes y jugamos simultáneamente a los juegos de mesa <i>Ikonikus</i> y “el tabú de las emociones”. Se establece retroalimentación de manera continuada entre el profesorado y el estudiantado, (anexo 6).</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Finalizamos con una asamblea donde los estudiantes expresarán cómo se han sentido, y se realizará la dinámica de “el semáforo de las emociones”, para conocer la implicación por parte del alumnado (anexo 2). Finalmente, se evaluará la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	<p>En caso de que en el aula haya alumnado con necesidades educativas, para el desarrollo del juego <i>Ikonikus</i> habremos elaborado cartas adaptadas añadiéndoles al lado de cada icono una palabra, con el fin de facilitar así la comprensión y participación de todos/as los estudiantes. Durante el juego de mesa “el tabú de las emociones”: podemos ofrecerles/quitarles el cronómetro o reloj de arena para ampliar o reducir la dificultad del juego así como añadir/reducir el número de palabras tabúes en las tarjetas.</p>
<b>Sesión 4:</b>	<b>“AVENTURA EMOCIONAL EN EL PATIO”</b>
Objetivos:	EO1; EO2; OE3; EO4; EO6 y EO8.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con imágenes de lugares y objetos/juegos del patio del colegio: fuente, una zona concreta del arenero o del huerto, un banco, la puerta principal del edificio, la puerta de los vestuarios, un determinado árbol...(Adaptación al juego “La Gincana de las Emociones”)</li> <li>• Cartas con las pruebas que deberán realizar los alumnos/as.</li> <li>• Cámara fotográfica y plastificadora para crear tarjetas de lugares y objetos del patio (árbol, banco, fuente...)</li> <li>• Pintalabios.</li> <li>• Pañuelos de tela.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos naturales del patio (hojas, piedras, ramas, arena...)</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul> </li> </ul>

Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Presentamos y damos la bienvenida a los familiares del alumnado y explicamos las reglas del juego. Previo al desarrollo de esta actividad, habremos escondido en el patio las cartas de las pruebas así como las tarjetas que indicarán su ubicación. Antes de ir al patio, haremos una simulación en el aula a modo de ejemplo.</p> <p><b>Parte II:</b> Desarrollo del juego: nos dirigimos al patio junto con los familiares. Es aquí donde daremos una carta (la misma) a cada uno de los representantes de ambos equipos y empezará el juego. Los jugadores deberán dirigirse a la ubicación indicada en la tarjeta donde encontrarán una carta que contendrá el reto emocional que ambos equipos deben realizar. Junto a ésta, los alumnos/as encontrarán otra tarjeta que indicará la ubicación del siguiente reto, (anexo 7).</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finalizará con una asamblea donde los estudiantes expresarán sus emociones y evaluaremos la consecución de los objetivos propuestos. Luego, trabajaremos una dinámica final para saber el grado de satisfacción de los estudiantes y finalmente, se evaluará la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	Según el nivel de dificultad que queramos conseguir en la búsqueda de las pruebas, realizaremos las tarjetas con fotografías del lugar donde se encuentran o bien las haremos con dibujos para que la búsqueda sea más compleja. En la prueba “Unidos por un rato”, podremos variar el lugar donde atar el pañuelo en caso de tener en el aula alumnado con dificultades en sus desplazamientos.

<b>PERIODO DE INTERVENCIÓN PARA EL MES DE MARZO DE 2025</b>	
Destinatarios/as: Alumnado de 5º y 6º de Educación primaria.	
Lugar:	Sala polivalente y para la sesión 4 el patio exterior.
Distribución:	Sesión 1 y 3. Por equipos juegan al mismo juego. Sesión 2: Por equipos juegan a distintos juegos de manera simultánea. Sesión 4: En gran grupo y por parejas juegan a lo mismo.
Tiempo:	2 horas aproximadamente
Evaluación:	Cuestionario CASEL (2008) y SEHS (2000), cuestionario para evaluar satisfacción y utilidad ad hoc, diario anecdótico, retroalimentación y dinámica final con los estudiantes. También, se evalúa la práctica educativa, por parte del profesorado implicado, para valorar y establecer reajustes en las estrategias de enseñanza.
Sesión I:	<b>“EXPLORADORES DE EMOCIONES”.</b>
Objetivo:	OS2; OE4 y OE7;
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos de mesa <i>Emotiö</i>.</li> <li>Cartas con colores asociadas a diferentes emociones: Aburrimiento, diversión, tranquilidad, preocupación, nerviosismo, vergüenza, soledad, culpa, relajación, paciencia, alegría, tristeza,</li> </ul>

	<p>enfado, sorpresa, miedo, calma, amor, asco, ira, felicidad, ilusión, envidia, inseguridad, pánico, interés, euforia, solidaridad, gratitud, culpa, inseguridad, nostalgia, soledad, apatía, decepción...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado con imágenes que indican distintas acciones, (anexo 4).</li> <li>• Un cronómetro o reloj.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Introducción. Sentados en círculo, recordamos qué son las emociones y su importancia. Luego, mostramos y explicamos el juego <i>Emotiö</i>.</p> <p><b>Parte II:</b> Funcionamiento del juego. Colocamos el mazo de cartas en el centro y los equipos alrededor. Cada equipo lanza el dado y sigue las instrucciones, (anexo 4). Si logran el objetivo, ganan la carta y suman puntos; si no, la carta se devuelve al mazo. El juego termina cuando ya no quedan cartas. El equipo que tenga más cartas al final del juego es el que gana. Durante el desarrollo del juego el profesorado realiza anotaciones en su diario anecdótico y efectúa retroalimentación positiva con los estudiantes.</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finaliza con una asamblea donde los estudiantes expresan sus emociones, evaluando así el grado de consecución de los objetivos propuestos y llevando a cabo la dinámica de “el semáforo de las emociones”, (anexo 2). Finalmente se realiza también la evaluación de la práctica educativa.</p>
Adaptación:	Una variante podría ser eliminar el cronómetro o reloj de arena. Para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, adaptaremos las cartas según sus necesidades y el nivel de dificultad.
<b>Sesión 2:</b>	<b>“EMOCIOCA Y EL LABERINTO DE LAS EMOCIONES”</b>
Objetivos:	EO1; EO2 EO3; EO5 y EO7.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de interferencias.</li> <li>• Varias copias del juego de mesa “El laberinto de las emociones”.</li> <li>• Varias copias del juego “EmociOca”.</li> <li>• Dados para todos los juegos de mesa expuestos.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> <li>• Tableros de ambos juegos de mesa, adaptados según la edad, necesidades del alumnado y nivel de dificultad del juego.</li> </ul>
Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Nos sentamos en círculo y recordamos la sesión anterior. Después, explicamos "El juego de las interferencias" con varios ejemplos. Cada estudiante recibirá una tarjeta con una situación que deberá resolver asociándola con una determinada emoción. Preguntaremos si el resto de los compañeros/as opinan igual y estableceremos un pequeño debate entre todos/as.</p> <p><b>Parte II:</b> Dividiremos el aula en equipos de hasta 5 estudiantes y jugaremos simultáneamente a “EmociOca” y al juego de “el laberinto de las emociones”, con tableros adaptados a la edad y nivel de los</p>

	<p>estudiantes, (anexo 5). Durante el desarrollo de esta sesión, el profesorado realizará anotaciones en su diario anecdótico y establecerá retroalimentación positiva con el alumnado.</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finalizará con una asamblea grupal donde los estudiantes expresarán sus emociones, evaluando así el grado de consecución de los objetivos propuestos. Para conocer la implicación del alumnado, llevaremos a cabo la dinámica de “El Semáforo de las emociones”, (anexo 2). Finalmente, se evaluará la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	<p>Usaremos pictogramas para facilitar la comprensión de las tarjetas en “el juego de las interferencias”. Además, adaptaremos los tableros de los juegos de mesa “EmociOca” y “el Laberinto de las Emociones” para que los estudiantes puedan realizar los retos establecidos en cada juego sin suponer un esfuerzo extra y mantengan su motivación.</p>
<b>Sesión 3:</b>	<b>“ICONOTABUMANÍA: JUGANDO CON EMOCIONES”</b>
Objetivos:	EO1; EO3; EO5; EO6 y EO7.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas dilemas morales</li> <li>• Varias copias del juego de mesa <i>Ikonikus</i> con 120 cartas.</li> <li>• Varias copias del Juego “El Tabú de las emociones” con sus correspondientes tarjetas (solo con palabras).</li> <li>• Dados con colores para juego Tabú de las emociones.</li> <li>• Tarjetas para jugar a ambos juegos de mesa adaptadas con dibujos y palabras para acneae o dificultades de aprendizaje.</li> <li>• Cronómetro o reloj de arena.</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p>Durante esta sesión los estudiantes jugarán a los juegos de mesa <i>Ikonikus</i> y “el tabú de las emociones” de manera simultánea.</p> <p><b>Parte I:</b> Nos sentaremos en círculo, recordando antes la sesión anterior para después explicar un juego relacionado con “dilemas morales” estableciendo para su explicación varios ejemplos. Después, se pedirá a cada alumno/a que muestre una carta, describa su imagen y conteste a una serie de preguntas que el profesorado tendrá preparadas. Más tarde, se creará un pequeño debate entre todos/as.</p> <p><b>Parte II:</b> Dividiremos el aula en diversos equipos de hasta 5 estudiantes y jugaremos simultáneamente a los juegos de mesa <i>Ikonikus</i> y “el tabú de las emociones”. (Reglas del funcionamiento de ambos juegos y ejemplos en el anexo 6). Durante el desarrollo de esta sesión, el profesorado realizará anotaciones en su diario anecdótico y establecerá retroalimentación positiva con el alumnado.</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finalizará con una asamblea grupal donde los estudiantes expresarán sus emociones, evaluando así el grado de consecución de los objetivos propuestos. Para conocer la implicación del alumnado, llevaremos a cabo la</p>



	dinámica de “El Semáforo de las emociones”, (anexo 2). Finalmente, se evaluará la propia práctica docente.
Adaptación:	En caso de que en el aula haya alumnado con necesidades educativas, para el desarrollo del juego <i>Ikonikus</i> habremos elaborado cartas adaptadas añadiéndoles al lado de cada icono una palabra, con el fin de facilitar así la comprensión y participación de todos/as los estudiantes. Durante el juego de mesa “el tabú de las emociones”: podemos eliminar o añadir un cronómetro o reloj de arena para reducir o ampliar la dificultad del juego. También podremos aumentar o disminuir el número de palabras tabúes en las tarjetas, según las necesidades de los estudiantes.
<b>Sesión 4:</b>	<b>“AVENTURA EMOCIONAL EN EL PATIO”</b>
Objetivos:	EO1; EO2; OE3; EO4; EO6, EO8.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con imágenes de lugares y objetos/juegos del patio del colegio: fuente, arenero, huerto, banco, puerta, árbol... (Adaptación al juego “La Gincana de las Emociones”)</li> <li>• Cartas con las pruebas que deberán realizar los alumnos/as.</li> <li>• Cámara para hacer fotografías de lugares/objetos del patio (árbol, banco, fuente...) para luego hacer las tarjetas.</li> <li>• Pentalabios.</li> <li>• Varios pañuelos de tela.</li> <li>• Elementos naturales del patio (hojas, piedras, ramas, arena...)</li> <li>• Cartulinas rojas, amarillas y verdes, folios, lápices y colores.</li> </ul>
Desarrollo:	<p><b>Parte I:</b> Daremos la bienvenida a los familiares del alumnado y explicaremos las reglas del juego. Previo al desarrollo de esta actividad, habremos escondido en el patio las cartas de pruebas así como las tarjetas que indicarán su ubicación. Antes de ir al patio, haremos una simulación en el aula a modo de ejemplo.</p> <p><b>Parte II:</b> Desarrollo del juego: nos dirigimos al patio junto con los familiares. Es aquí donde daremos una carta (la misma) a cada uno de los representantes de los equipos y empezará el juego. Los jugadores deberán dirigirse a la ubicación indicada en la tarjeta donde encontrarán una carta que contendrá el reto emocional que ambos equipos deben realizar. Junto a ésta, los alumnos/as encontrarán otra tarjeta que indicará la ubicación del siguiente reto, (anexo 7).</p> <p><b>Parte III:</b> Puesta en común y evaluación. Se finalizará con una asamblea donde los estudiantes expresarán sus emociones y evaluaremos la consecución de los objetivos propuestos. Luego, trabajaremos una dinámica final para saber el grado de satisfacción de los estudiantes (anexo 2), y finalmente, se evaluará la propia práctica docente.</p>
Adaptación:	Según el nivel de dificultad que queramos conseguir en la búsqueda de las pruebas, realizaremos las tarjetas con fotografías del lugar

donde se encuentran o bien las haremos con dibujos abstractos para que la búsqueda sea más compleja. En el caso de tener en el aula alumnado con dificultades en sus desplazamientos, para la prueba “unidos por un rato” ataremos el pañuelo en el brazo.
--

## 5. Discusión/Conclusiones:

La revisión realizada revela que los juegos de mesa muestran resultados positivos en el trabajo de las competencias emocionales y su influencia a nivel escolar. Asimismo, tal y como indica la literatura existente, encontramos escasas propuestas y programas que aborden esta temática, razón por la que se expone este TFM.

Los hallazgos establecidos en la propuesta planteada, además de favorecer la competencia y el desarrollo socioemocional de los estudiantes de educación primaria a través de los juegos de mesa, intentan obtener una visión más aproximada sobre en qué ciclo de educación primaria se establece una mayor conexión y cohesión emocional del alumnado al llevarse a cabo las mismas propuestas en todos ellos. De este modo y, gracias al análisis e interpretación de los resultados obtenidos mediante las técnicas e instrumentos de evaluación empleados, se podrá conocer el impacto de los juegos de mesa en las habilidades socioemocionales del estudiantado.

A través de las actividades y juegos de mesa desarrollados a lo largo de las 4 sesiones planteadas, se pretende promover en el alumnado estrategias de “aprender a aprender” de modo que, los contenidos trabajados les ayuden a alcanzar la competencia y autonomía emocional. Además, al tratarse de un recurso motivador e innovador para trabajar las emociones, se logran afianzar los objetivos que se pretenden en esta propuesta de una manera significativa y funcional permaneciendo integrados en la vida del estudiantado.

Con relación a los aspectos a tener en cuenta para esta propuesta, sería conveniente ampliar su duración e implementarla durante un curso lectivo de modo que se puedan aportar datos más significativos y sirvan como referente para otras iniciativas lideradas por el personal educativo y especialistas en orientación educativa de los centros escolares. Asimismo, las administraciones educativas deben apostar aún más por la formación de los profesionales educativos quienes se involucren y empleen estrategias emocionales y metodológicas en las aulas que logren motivar y despertar en el alumnado el respeto y la tolerancia y aprendan a resolver por sí mismos los conflictos de manera efectiva desarrollando competencias emocionales y logrando así el desarrollo integral del alumnado.



## 6. Referencias:

- Arguís, R., Bolsas, A. P., Hernández, S. y Salvador, M. M. (2010). Programa Aulas Felices. Psicología Positiva aplicada a la educación. Disponible en: <http://catedu.es/psicologiapositiva/>
- Amelia, V. L., Setiawan, A., & Sukihananto. (2019). El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar. *Enfermería Global*, 18(4), 254–272. [10.1089/g4h.2019.0050](https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050)
- CASEL (2008). Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. Social-emotional learning assessment measures for primary school youth. Disponible en: <http://www.casel.org/research#Pub>.
- Chantarapimon, P. (2020). The logic gate board game for promoting intrinsic motivation and understanding in the science museum. En *Thesis Commons*. <https://doi.org/10.31237/osf.io/7pc6f>
- Cocchiara, R. A., Sestili, C., Di Bella, O., Backhaus, I., Sinopoli, A., D'Eglio, V., Lia, L., Saule, R., Mannocci, A., & La Torre, G. (2020). “GioChiAMO”, a gaming intervention to prevent smoking and alcohol habits among children: A single-arm field trial. *Games for Health Journal*, 9(2), 1-8. 113-120. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0125>
- Couso, M. (2023). Cerebro, infancia y juego. Cómo los juegos de mesa cambian el cerebro. Ed. Destino.
- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Bergara, O., Sander, D., & Samsom, A. (2020). Board games on emotional competences for school-age children. *Games for Health Journal*, 9(3), 187–196. [10.1089/g4h.2019.0050](https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050)
- Dolz, S. (2018). La Gincana de las emociones. Mutkids.
- Eriksson, M., Kenward, B., & Stenberg, G. (2021). The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62(3), 355-364. <https://doi.org/10.1111/sjop.12708>
- Fundación Marcelino Botín. (2013). Educación Emocional y social: análisis internacional. Santander: Fundación Marcelino Botín.
- Garaigordobil, M. (2003) Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2005). Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años. Madrid. Pirámide.
- Garrido Sánchez, A. B., & Crisol Moya, E. (2023). Revisión sistemática: Beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24, e28528. <https://doi.org/10.14201/eks.28528>
- Gee, J. P. (2007). Buenos videojuegos y buen aprendizaje. *Peter Lang*. (pp. 83)
- Gincana de las emociones. (2018). Un juego para jugar en familia. Mut Kids.
- Gismero González, E. (2000). Escala de Habilidades Sociales. Madrid: TEA.
- Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Barcelona: Paidós.

- Guest, E., Jarman, H., Sharratt, N., Williamson, H., White, P., Harcourt, D., A. Slater, A. (2022) "Everybody's different: The appearance Game". A randomised controlled trial evaluating an appearance-related board game intervention with children aged 9-11 years. *Centre for Appearance Research*.  
<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2020.09.010>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Publicado en: «BOE» núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Miguel, M. (s.f) Emotiö. Juego de emociones. Átomo Games.
- O'Neill, D. K., & Holmes, P.E., (2022) The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14 (1) p58-98.  
<https://www.researchgate.net/publication/361261930>
- Palau, M. (2017) Ikonikus. El party game emocional. Jugar con las emociones nunca ha sido tan divertido. Ed. Brain Picnic. Madrid.
- Prunés, J. (2021) Empâtik. Programa de entrenamiento de la empatía.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. «BOE» núm. 28, de 02/02/2022.  
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. «BOE» núm. 52, de 02/03/2022.  
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>
- Villavicencio, D. (2019). Relación entre la participación en el Juego y el desarrollo de Las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años. *Facultad De Educación y Humanidades, Universidad Nacional De San Martín–Tarapoto*; Perú:2019.
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2023). Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 93.  
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>
- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Lynneth Solis, S., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K., & Zosh, J. El papel del juego en el desarrollo del niño: un resumen de la evidencia. *Educrea*. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2020/03/papel-del-juego.pdf>
- Zych, I, Ortega-Ruiz, R. Sibaja, S. Juego infantil y desarrollo afectivo: Afecto, adaptación escolar y aprendizaje en preescolares. *Infancia y Aprendizaje*. 2016; 39 :380–400.<https://doi.org/10.1080/02103702.2016.1138718>
- Zainal Abidin, A. S., Ishak, S. N., Abu Bakar, R. N., & Abdul Rahman, A. (2021). Significance of sensory activities among toddlers for sensory skills development. *Environment-behaviour proceedings journal*, 7(S17), 15–27.  
<https://doi.org/10.21834/ebpj.v7isi7.3760>



**7. Anexos:**

**ANEXO I: SISTEMA DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES. (SEHS).**

**CUESTIONARIO INICIAL:**



Este cuestionario ayudará a entender cómo te sientes y cómo manejas tus emociones y relaciones con otros.

**Instrucciones:** Lee cada pregunta y elige la respuesta que mejor describe cómo te sientes o actúas. Marca "Sí" si la afirmación es verdadera para ti, o "No" si no lo es.

<b>CUESTIONARIO INICIAL SEHS.</b>	SI 	NO 
¿Te das cuenta fácilmente cuando estás contento/a?		
¿Hablas con alguien cuando te sientes triste?		
¿Sabes cómo te sientes cuando algo te molesta?		
¿Haces algo que te gusta para sentirte mejor cuando estás enfadado/a?		
¿Te sientes mejor después de resolver un problema con un amigo/a?		
¿Te sientes orgulloso/a cuando haces algo bien?		
¿Te sientes feliz cuando alguien te dice que hiciste un buen trabajo?		
¿Quieres ayudar a un amigo/a cuando lo ves triste?		
¿Te gusta trabajar en grupo con otros niños/as?		
¿Te sientes contento/a cuando compartes algo con otros?		
¿Escuchas a un amigo/a cuando piensa diferente a ti?		
¿Disfrutas jugando en grupo con otros niños/as?		
¿Crees que los juegos de mesa pueden ayudarte a manejar tus emociones y trabajar mejor con tus compañeros/as?		

**CUESTIONARIO FINAL:**

**Instrucciones:** Lee cada pregunta y elige la respuesta que mejor describe cómo te sientes o actúas. Marca "Sí" si la afirmación es verdadera para ti, o "No" si no lo es.

<b>CUESTIONARIO FINAL SEHS.</b>	SI 	NO 
¿Te das cuenta más fácilmente cuando estás contento/a desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Hablas con alguien cuando te sientes triste desde que empezaste a jugar a juegos de mesa?		
¿Sabes mejor cómo te sientes cuando algo te molesta después de jugar con juegos de mesa?		
¿Haces algo que te gusta para sentirte mejor cuando estás enfadado/a desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Te sientes mejor después de resolver un problema con un amigo desde que empezaste a jugar con juegos de mesa?		
¿Te sientes más orgulloso/a cuando haces algo bien desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Te sientes más feliz cuando alguien te dice que hiciste un buen trabajo desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Quieres ayudar más a un amigo cuando lo ves triste desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Te gusta más trabajar en grupo con otros niños/as desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Te sientes más contento/a cuando compartes algo con otros desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Escuchas con más atención a un amigo/a cuando piensa diferente a ti desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Disfrutas más jugando en grupo con otros niños/as desde que juegas con juegos de mesa?		
¿Crees que los juegos de mesa te han ayudado a manejar mejor tus emociones y trabajar mejor con tus compañeros/as?		

**ANEXO 2: EVALUACIÓN POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES:**

**Cuestionario para realizar los estudiantes de educación primaria durante el juego:**

¿Te está gustando este juego?	SI	NO
¿Qué es lo que más te divierte del juego?		
¿Hay algo que no te guste o te parezca difícil en este juego?		
¿Cómo te sientes cuando juegas a este juego, te parece emocionante, relajante o aburrido?		
¿Crees que has aprendido algo nuevo jugando a este juego? ¿Qué?		
¿Has descubierto alguna forma nueva de resolver problemas o tomar decisiones gracias al juego?		
¿Piensas que este juego te podría ayudar en otras cosas, como en el colegio o en casa? SI NO ¿Cómo?		
¿Te gustaría jugar a este juego de nuevo?	SI	NO
¿Por qué?		
¿Preferirías jugar a este juego solo, en equipo o con amigos? ¿Por qué?		
¿Crees que este juego es adecuado para tu edad o te parece demasiado fácil/difícil?		
¿Te gustaría que en la escuela se jugaran más juegos como este?	SI	NO
¿Qué otros tipos de juegos te interesarían?		

**Cuestionario para realizar por los estudiantes una vez finalizado el juego.**  
**Dinámica El semáforo de las emociones.**

<b>El semáforo de las emociones.</b>
<b>Objetivo:</b> Evaluar la satisfacción y los sentimientos de los estudiantes respecto al juego de mesa trabajado.
<b>Materiales:</b> Cartulinas de colores (verde, amarillo y rojo), pegatinas de emojis, rotuladores de colores o marcadores.
<p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar a los niños/as que el color verde representa "muy satisfecho", el amarillo "satisfecho, pero podría ser mejor" y el rojo "no satisfecho".</li> <li>2. Pedir a los niños/as que escojan una cartulina del color que represente su nivel de satisfacción con la tarea (rojo, naranja o verde).</li> <li>3. Después, solicitar que dibujen en la cartulina o peguen un dibujo hecho en papel cómo se han sentido mientras jugaban. (Esto nos servirá de registro).</li> <li>4. Invitar a los estudiantes a que nos cuenten qué han dibujado y cómo se han sentido.</li> </ol>



Contenido: Toñi Vilella Canals (2024)  
Este material se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento No-Comercial 4.0 Internacional

Una vez que hayan terminado de dibujar o escribir, invitaremos a los alumnos/as que se ofrezcan a compartir su obra con el grupo. De este modo no solo expresarán sus emociones sino que serán validadas y escuchadas por los demás.

**ANEXO 3:  
EVALUACIÓN DEL EQUIPO PROFESIONAL:**

	4. BASTANTE	3. MUCHO	2. POCO	1. NADA
¿El proyecto ha cumplido con los objetivos establecidos?				
¿Consideras que se ha realizado una buena adecuación de los contenidos al contexto escolar?				
¿Piensas que la propuesta podría permanecer en el tiempo?				
¿Crees que los juegos de mesa han sido útiles para la consecución de los objetivos?				
¿Los profesionales educativos han trabajado en equipo e involucrado en la tarea?				
¿En qué medida crees que el proyecto ha promovido el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los alumnos/as?				









**ANEXO 4:**

**Sesión 1: “EXPLORADORES DE EMOCIONES” (Adaptación al juego de mesa comercial Emotiö)**

Cada carta está asociada a un color:

FELICIDAD- VERDE	AMOR- ROSA	TRISTEZA- AZUL	MIEDO- GRIS
SORPRESA- LILA	ENFADO- ROJO	ALEGRÍA- AMARILLO	

DIBUJO	ACCIÓN QUE REPRESENTA EL DADO
	Cuando se tire el dado y salga este dibujo, se levantarán dos cartas. Todos los miembros del equipo crearán una historia/frase con las dos emociones que muestren las cartas levantadas al azar.
	Un miembro del equipo levanta una de las cartas del juego y sin mirarla, se la muestra al resto de compañeros/as. Éstos deberán dar pistas a través de palabras al jugador para que adivine de qué emoción se trata. Si lo hace, el equipo gana la carta.
	Se le da la oportunidad de conseguir un punto al equipo rival pidiendo a un participante del equipo contrario que exprese un momento o situación en la que ha experimentado la emoción que ha salido en la carta al azar, de este modo establecemos una interacción positiva entre ambos equipos.
	Nombrar algo positivo que le ha ocurrido durante el día/semana. Al terminar, ganarán la carta.
	A través de la mímica y /o el dibujo un jugador/a del equipo levantará una carta y expresará, al resto de su equipo, la emoción que le ha tocado al azar con el fin de que la adivinen. Si es así, ganarán la carta.
	Recordar una situación que le ha provocado la emoción que aparece en la carta.





**ANEXO 5:**

**Sesión 2: "EMOCIOCA Y EL LABERINTO EMOCIONAL".**

Ejemplo de Tarjetas sobre las interferencias emocionales:

**EL JUEGO DE LAS INTERFERENCIAS**

"Al llegar a casa, mis amigos me sorprendieron con globos y cantando "Cumpleaños feliz". Una inesperada bienvenida."

1



Al llegar a casa

2



recibí una sorpresa

3



¿Cómo me siento ?

"Se ha ido la luz en casa durante la noche y no me gusta la oscuridad"

4



No hay luz

5



es de noche

6



¿Cómo me siento?

Contenido: Orientación Andujar y Toñi Vilella. Diseño y Edición @canva (2024). Este material se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento No-Comercial 4.0 Internacional.

**Sesión 2: "EMOCIOCA Y EL LABERINTO EMOCIONAL".**

Propuestas del juego de mesa EmociOca, según la edad y ciclo de educación primaria:

**1º y 2º PRIMARIA**

EMOCIOCA




Contenido: Orientación Andujar y Toñi Vilella. Diseño y Edición @canva (2024). Este material se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento No-Comercial 4.0 Internacional.

**3º y 4º PRIMARIA**



Contenido: Orientación Andujar y Toni Vilella. Diseño y Edición @canva (2024)  
Este material se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento No-Comercial 4.0 Internacional

**5º y 6º PRIMARIA**

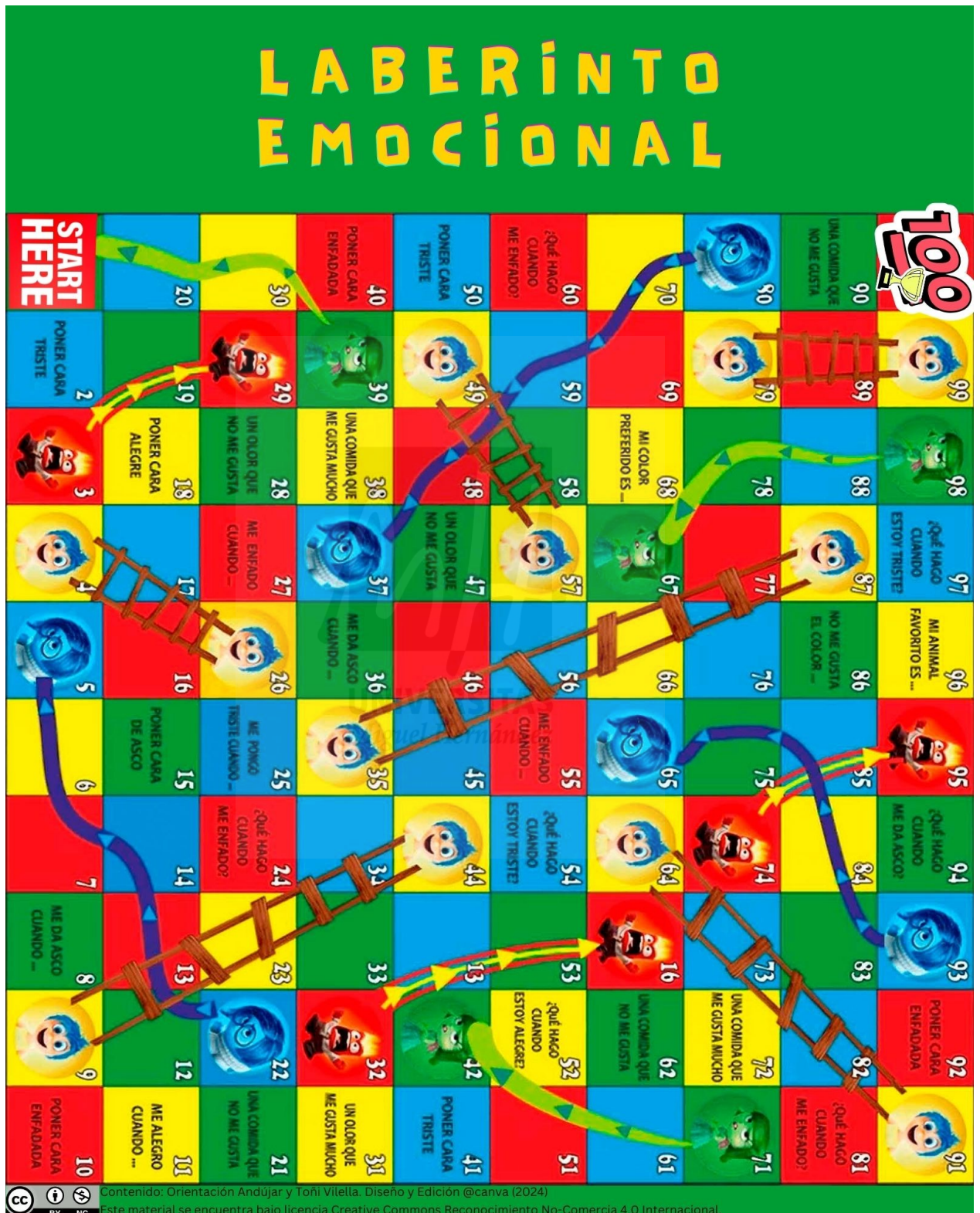
<b>SALIDA</b>	4	Mis puntos fuertes son...	5	En un equipo yo apporto...	6	Mindfulness (Todxs): Coge un alimento. Miralo, huelelo y sabóralo.	7	Esta semana me he sentido triste cuando...	8	Es hora de dibujarte a ti mism@. Obsérvalo. ¿Cómo te ves?	9	El personaje famoso que no soporto es... porque...	10	La emoción con la que relaciono el color verde es...	11	Cuando siento rabia reacciono... ¿Cómo lo puedo hacer mejor?		
	3	Esta semana me he sentido content@ cuando...	27	La parte del cuerpo donde siento la rabia es...	28	La parte del cuerpo donde siento la rabia es...	29	Relax. Todxs lxs jugadorxs se hacen un masaje.	30	Mi líder es... porque...	31	Respiras un turno.	32	La emoción con la que relaciono el color amarillo es...	33	Los momentos que me hacen más feliz son...	12	El aspecto que puedo mejorar de mí es...
	2	La parte del cuerpo donde siento el miedo es...	26	Representa un personaje de una película que te haya impactado emocionalmente.	44	Lo que más me gusta de trabajar en equipo es...	45	Los valores principales de una pareja/amistad son...	46	Cierra los ojos. Visualiza tu cuerpo. ¿Dónde te sientes menos cómodo?	47	Tu pensamiento "NO PUEDO" te hace retroceder a la casilla 37.	48	La parte del cuerpo donde siento la alegría es...	49	Esta semana me he sentido enfadad@ cuando...	13	Los tres valores fundamentales de la familia son...
	1	La emoción con la que relaciono el color rojo es...	25	Esta semana me he sentido sol@ cuando...	43	La emoción con la que relaciono el color púrpura es...	54	Todxs bailamos	55	Solo se ve bien con el corazón. Lo esencial es invisible a los ojos (El Principito)	50	Coachin: Pléate un objetivo personal. ¿Cómo lo conseguirás? ¿Quién te ayudará?	34	Esta semana me he sentido enfadad@ cuando...	14	Los tres valores fundamentales de la familia son...		
	24	Aquí y ahora. Tres turnos centrándote en tu entorno.	23	El respeto para mí es...	42	Todxs lxs jugadorxs explican algún éxito que han conseguido hasta ahora.	53	Si fuera un animal sería... porque...	52	Cerrad los ojos. Imaginad vuestro lugar ideal. Compartidlo.	51	Agradecimiento. Las personas con las que me siento más agradecid@ son...	35	Esta semana me he sentido enfadad@ cuando...	15	La emoción con la que relaciono el color azul es...		
	20	Has gestionado asertivamente un conflicto. Avanza a la casilla 39.	22	Risoterapia (Todxs). Llegó el momento de explicar algún momento cómico que hayáis vivido.	41	Inventé un cuento sobre las emociones.	40	Eres un mago con poderes. ¿Qué harías?	39	A veces, para llegar donde queremos, tenemos que retroceder. ¿Vuelve a la casilla 20.	38	Virtudes. Dile a la persona que tienes delante qué es lo que te gusta de él/ella.	36	Dibuja: ¿Cómo me siento ahora?	16	Has evitado una situación en lugar de afrontarla. Retrocede a la casilla anterior.		

Contenido: Mónica Vallés. Diseño y edición: @reconosief (2020)  
Este material se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial 4.0 Internacional.



**Sesión 2: “EMOCIOCA Y EL LABERINTO EMOCIONAL”.**

Tablero del Juego de Mesa Laberinto Emocional:



**ANEXO 6:**

**Sesión 3: “ICONOTABUMANÍA: JUGANDO CON EMOCIONES”.**

Ejemplo de tarjetas sobre Dilemas morales:

**Dilemas morales**

La profesora te regaña por hablar en clase, pero en realidad fue tu mejor amigo/a quien hablaba y te culparon a ti.

¿Qué harías? ¿Delatarías a tu amiga?



Expón tu opinión...

**Dilemas morales**

Estoy jugando en el parque y de repente me encuentro en un banco una cartera con dinero y documentación. Nadie me ha visto encontrarla...

¿Qué harías?



Expón tu opinión...

Contenido: Toñi Vilela. Diseño y Edición @carva (2024)  
Este material se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento No-Comercial 4.0 Internacional.

**Sesión 3: “ICONOTABUMANÍA: JUGANDO CON EMOCIONES”.**

Desarrollo del Juego de mesa *Ikonikus*:

**Fase I:** Formaremos equipos de hasta 5 jugadores. Acordaremos entre todos que el número de cartas para ganar serán 10. En cada nueva partida designaremos un juez diferente.

**Fase II:** El juez baraja y reparte 5 cartas a cada jugador. Este plantea una situación, como:

*¿Cómo me siento...*

- cuándo me pillo el dedo con una puerta?
- cuándo voy al dentista?
- el día de mi cumpleaños?
- cuándo un mosquito no me deja dormir?
- cuándo tomo un helado y de repente se me cae al suelo?

Los jugadores elegirán la carta con el icono que para cada uno/a sea más adecuada y le dé sentido a la pregunta formulada por el juez. Una vez escojan la carta, se la entregarán a éste bocabajo, sin que se vea. El juez barajará las cartas recibidas para no saber de quién es cada carta, las mostrará todas bocarriba en el tablero y elegirá la carta con el icono que para este tenga una respuesta con mejor sentido de modo que, el jugador de la carta que sea seleccionada por el juez como la mejor, ganará 1 punto.



Fuente:brainpicnic.com

Todos/as los/as jugadores roban del mazo una carta para volver a disponer de 5. El siguiente jugador a la izquierda se convertirá en el nuevo juez. Gana el primer jugador en obtener 10 puntos.

### Sesión 3: “ICONOTABUMANÍA: JUGANDO CON EMOCIONES”.

Desarrollo del juego de mesa “El tabú de las emociones”:

**Fase I:** Formamos grupos de hasta 5 jugadores. Explicamos las reglas del juego a los estudiantes y establecemos las bases según las necesidades del alumnado (tarjetas adaptadas con imágenes, número reducido de palabras tabú para facilitar la comprensión de aquellos estudiantes que presentan dificultades, número de cartas que deben tener para ganar la partida, etc.)

**Fase II:** El primer jugador/a lanza el dado de colores y avanza en el tablero hasta la casilla del mismo color. Una vez ahí, levanta una carta del color correspondiente e intenta que el resto de su equipo averigüe la emoción plasmada en la carta, sin nombrar las palabras que hay debajo de la emoción. El jugador/a para expresarse puede usar otras palabras, opuestos, situaciones, sensaciones corporales o cualquier cosa que ayude a aclarar de qué emoción se trata, pero siempre sin nombrar las palabras tabúes. El número de palabras tabúes será menor o mayor en función del nivel de dificultad que queramos presentar. Si antes de dos minutos el equipo es capaz de adivinar de qué emoción se trata, ganará un punto, de lo contrario no sumarán puntos y pasará a jugar el equipo rival. Gana el equipo que logre obtener 10 cartas en su poder.

A continuación se establece un ejemplo de tarjetas diseñadas para el juego de mesa con la correspondiente adaptación en base al curso y/o nivel de dificultad del alumnado:





## ANEXO 7:

### Sesión 4: “AVENTURA EMOCIONAL EN EL PATIO”

(Adaptación al juego de Silvia Dolz, (2018) “La Gincana de las Emociones”. Editorial MutKids)



¿Cómo se juega?

1. Seleccionaremos las cartas para jugar y esconderemos todas las cartas excepto una en los lugares indicados. Daremos la primera carta a los jugadores que indicará el lugar donde se encuentra la carta de prueba y junto a esta estará la tarjeta que indicará el lugar del patio donde deberán dirigirse para encontrar el siguiente desafío grupal.
2. Tras superar la prueba, los jugadores toman la siguiente carta y se dirigen a la nueva ubicación.
3. El juego termina al completar la prueba de la última carta.

Algunas de las pruebas que los estudiantes deben realizar durante este juego son:

- **Juego clásico del Pañuelo:** Se colocan ambos representantes de los equipos enfrentados y la tutora, quien sostiene el pañuelo, lanza una pregunta como por ejemplo “*cuando alguien se ríe de mí... ¿siento tristeza o rabia?*”. El jugador/a que conteste antes la respuesta correcta cogerá el pañuelo y saldrá corriendo hacia donde se encuentran situados sus compañeros/as de equipo.
- **Creatividad y emoción:** Los estudiantes harán un corazón grande con cualquier material que encuentren en el patio (hojas, piedras, arena, palos o ramas secas...) Una vez hecho, los alumnos/as se pondrán a su alrededor y uno a uno nombrarán a alguien que quieran o aprecien mucho y el motivo. “*Por ejemplo: quiero a mi hermana porque me cuida mucho*”
- **Unidos por un rato:** La tutora establecerá parejas. Ataremos los pies de cada pareja con un pañuelo y pediremos que, intentan andar, expresen tres cualidades positivas de su compañero/a.
- **Adivina la emoción:** Los alumnos/as decidirán quién resolverá esta prueba. Este jugador/a imitará una emoción (alegría, tristeza, rabia, vergüenza, orgullo, sorpresa...) y el resto deberá adivinarla.
- **El morro colorado:** Los estudiantes, con ayuda de las familias, se pintarán los labios y estamparán un beso en la cara del compañero/a que elijan.
- **Confiamos en que no llueva:** Cada equipo escribirá el título de una canción en un papel y la tutora lo esconderá en el patio. Con las indicaciones de la tutora y las familias, usando “frío” para indicar que están alejados de la pista o “caliente” para indicar que están cerca, ambos equipos buscarán el título de la canción escondida. Cuando la encuentren, todos se abrazarán y la cantarán juntos/as.



**COIR:**

TFM.MP2.VSS.AVC.240901

