



Universidad de Valladolid

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

INTERVENCIÓN EMOCIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL INTEGRANDO LAS TIC

Presentado por:

ANA DURANTE MARTINEZ

Dirigido por:

D^a Henar Reca Fernández

Valladolid, junio 2021

Agradecimientos

A mis padres y a mis hermanos, por seguir un año más apoyándome de manera incondicional en lo académico y en lo personal.

A mis amigas, y compañeras de vocación, porque este año en especial, han sido mi pilar fundamental.

A Henar Reca, porque además de haberme guiado y dirigido este Trabajo de Fin de Grado, también ha sabido entenderme y motivarme.

RESUMEN

En este trabajo de Fin de Grado se pretende abordar la importancia que tiene las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Para ello, se referencian la influencia y las limitaciones que tiene el alumnado cuando se enfrenta a ellas, así como el rol docente cuando hace uso de estas en el aula. También expone otras herramientas y recursos de apoyo a las TIC tales como las canciones, el *role-playing* y la literatura infantil. Finalmente, se incluye la propuesta de intervención dirigida al alumnado del último curso del segundo ciclo de Educación Infantil, donde se refleja la importancia de trabajar a través de cuentos infantiles y actividades la gestión emocional. Por lo tanto, la combinación de las herramientas tecnológicas con el desarrollo de las emociones va a facilitar que los alumnos tengan un aprendizaje más útil y significativo.

PALABRAS CLAVE

TIC, Educación Infantil, Educación emocional.

ABSTRACT

This Final Project degree aims to address the importance of Information and Communication Technologies in the educational field. Likewise, it refers to their influence and limitations that students have when facing them, as well as the role that teacher makes use of the ICT in the classroom. It also exposes other tools and resources to support ICT such as songs, role-playing and children's literature. Finally, the intervention proposal aimed at early-age students is included, which reflects the importance of working through children's stories and emotional management activities. Therefore, the combination of technological tools with the emotional development will facilitate that students have a more useful and meaningful learning.

KEY WORDS

ICT, Pre-primary education, Emotional Education.

Nota:

Es importante señalar que, en ocasiones, se empleará el género gramatical masculino cuando se mencionen ambos géneros, según se indica en la ley lingüística de la economía expresiva.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2.OBJETIVOS.....	8
3. JUSTIFICACIÓN.....	9
4. MARCO TEÓRICO	12
4.1. INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL SISTEMA EDUCATIVO	12
4.1.1. Definición y características generales que representan a las TIC.....	12
4.1.2. Funciones de las TIC en la educación	14
4.1.3. Características pedagógicas y funcionales.....	17
4.1.4. Rol del profesorado ante el uso de las TIC	18
4.1.5. Limitaciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en un aula.....	20
4.2. LA IMPORTANCIA DE LA GESTIÓN EMOCIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL	21
4.3. HERRAMIENTAS DE APOYO EDUCATIVO.....	22
4.3.1. El role playing.....	22
4.3.2. Las canciones.....	23
4.3.3. La Literatura Infantil.....	24
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	25
5.1. CONTEXTUALIZACIÓN	26
5.1.1. Características del centro escolar.....	26
5.1.2. El aula y los destinatarios	26

5.2. EL PROYECTO.....	27
5.2.1. Objetivos de la propuesta de intervención.....	27
5.2.2. Contenidos	28
5.2.3. Metodología.....	30
5.2.4. Temporalización.....	31
5.2.5. Actividades propuestas	33
5.2.6. Recursos y materiales personales	37
6. ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	37
7. CONCLUSIONES.....	39
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
9. ANEXOS	42

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Características generales de la Sociedad de la Información.	13
Figura 2. Objetivos de las TIC en el aula	17

1. INTRODUCCIÓN

Nuestra manera de vivir el día a día ha cambiado radicalmente desde la aparición de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y el uso que hacemos de ellas, es decir, las personas han asumido dentro de su rutina diaria que la tecnología tiene que estar presente en mayor o menor medida. Hace ya varias décadas que las TIC forman parte de la vida diaria de la sociedad actual y no solamente referido al ámbito de lo social o el ocio, sino que también al sector científico, el económico, cultural y, por supuesto, también al ámbito educativo. Aunque es verdad que todavía hay personas que no tienen un acceso completo a ellas, la mayoría actualmente no podría vivir sin ellas.

No podemos obviar la realidad: la educación ha cambiado considerablemente a lo largo de los años. Gran parte de este cambio se debe a la influencia del rápido desarrollo de las nuevas tecnologías, tanto dentro de las aulas como fuera de ellas. Aunque el uso de las TIC, Internet y las redes sociales ha incrementado de manera significativa a lo largo de los años y que, además, ha alcanzado un gran protagonismo en la educación, no es conveniente que sustituya de manera radical la formación del modelo tradicional. Lo interesante y lo que se pretende con la nueva Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), es que ambas se complementen y se ofrezca una formación para sacar el máximo rendimiento a la educación.

Los nuevos tiempos requieren de nuevas estrategias. Por ello, la utilización masiva de las TIC se ha expandido en muy poco tiempo de manera significativa las distintas dimensiones de la vida de toda una sociedad, provocando así una revolución y transformación en la forma en la que las personas se relacionan, hecho que, obviamente también ha llegado al ámbito educativo, tal es así que las últimas políticas educativas han impulsado numerosas propuestas de inclusión de las TIC en el currículo ordinario (Oshima & Muramatsu, 2015; Urueña López, 2016).

A lo largo de este Trabajo de Fin de Grado se va a hacer referencia a la importancia que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo, así como los beneficios que repercuten en el alumnado perteneciente a la etapa de Educación Infantil.

2. OBJETIVOS

Este Trabajo de Fin de Grado de carácter descriptivo-práctico tiene como objetivo principal realizar una intervención práctica de gestión de emociones a través de la literatura infantil integrado con las Tecnologías de la Información y Comunicación.

En cuanto a los objetivos específicos que se pretenden conseguir destacan los siguientes:

- Familiarizar al alumnado con la alfabetización digital.
- Utilizar aplicaciones on-line y materiales didácticos multimedia como recurso interactivo para el aprendizaje.
- Conseguir que el alumnado sea consciente, describa y regule sus sentimientos y emociones.

3. JUSTIFICACIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación tienen un peso muy importante en la educación de hoy en día. Sin embargo, aún se pueden apreciar algunas limitaciones existentes en los centros escolares, aunque, poco a poco, estas van desapareciendo por ello es muy importante apreciar el rol que tienen los docentes en la educación de los niños, sobre todo en los de edades tempranas.

A lo largo de la propuesta de intervención educativa planteada, se pretende incentivar la motivación intrínseca a través del uso de las TIC realizando actividades interactivas, y no interactivas. Dicho proyecto va a reflejar sesiones donde se demuestre la importancia que tiene la literatura infantil en el desarrollo de habilidades sociales, así como en la identificación, reconocimiento y empatía con los sentimientos y las emociones de los personajes de un cuento infantil.

Por lo tanto, se ha considerado oportuno destacar que en el curriculum de Educación Infantil se señala frecuentemente la importancia que tienen la educación emocional para el desarrollo integral del niño puesto que una mala gestión de estas puede acarrear de manera negativa el resto de la vida de este. De esta forma y como no puede ser de otra, queda reflejado tanto en el marco teórico como en la puesta de intervención didáctica la importancia de la gestión emocional a través de habilidades donde sean los propios alumnos los que estén motivados a descubrir su propia identidad, así como conseguir vocabulario emocional para poner consciencia y palabras a lo que se siente. Además, se contemplarán diferentes herramientas de apoyo tales como las canciones, la literatura infantil y el *role-playing* y que beneficios tienen en el aprendizaje del alumnado.

En definitiva, por todos los motivos anteriormente expuestos, en este Trabajo de Fin de Grado se refleja la importancia de las TIC en el ámbito educativo, así como su vínculo con la gestión emocional en la etapa de Educación Infantil.

Para otorgar el Título de Grado Maestro en Educación Infantil serán exigibles las siguientes competencias que aparecen organizadas según los módulos y materias que aparecen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre. Las tres principales competencias específicas del Título de Grado en Educación Infantil que guardan una estrecha relación con el contenido reflejado en este Trabajo de Fin de Grado son las siguientes:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	JUSTIFICACIÓN
Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.	La propuesta de intervención ha sido pensada y adaptada a las características específicas del alumnado, así como a las del aula y a las del centro escolar.
Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico	Las actividades planteadas y posteriormente llevadas a cabo en la propuesta de intervención promueven en todo momento la experimentación del alumnado, así como su autonomía en la adquisición de rutinas, estrategias y técnicas de control emocional. El juego no ha podido faltar puesto que este fomenta el desarrollo psíquico, físico, emocional y socialmente del alumnado de la etapa.

<p>Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.</p>	<p>A lo largo de este trabajo se alude en varias ocasiones la importancia de que los docentes, tanto de Educación Infantil como de otras etapas educativas, tengan un deseo de investigar y formarse en el uso de los recursos y herramientas tecnológicas. Igualmente, se considera que el profesorado debe saber emplearlas correctamente y saberlas adecuar a las necesidades educativas del alumnado al que van dirigidos los recursos interactivos creados.</p>
---	--

4. MARCO TEÓRICO

4.1. INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL SISTEMA EDUCATIVO

4.1.1. Definición y características generales que representan a las TIC

Desde los años 70 las TIC, como abreviadamente llamamos a las Tecnologías de la información y la comunicación, han estado en constante actualización. Estas no son solamente recursos, sino que son herramientas de trabajo de las que podemos sacar muchas ventajas.

Hoy en día vivimos en una sociedad en la que casi todo gira en torno a la tecnología, y como toda novedad, tiene consecuencias positivas, pero también consecuencias negativas. Hoy en día nos encontramos en la sociedad del conocimiento, las personas recibimos constante información debido en gran parte a la globalización mundial y los avances en todos los ámbitos, el económico, el social, el sanitario o el educativo. Esta sociedad de conocimiento compartido se caracteriza por la interacción con el mundo físico, tecnológico y social en la que los individuos se desenvuelven (Bruner, 2001). Actualmente, la sociedad de la comunicación está vinculada necesariamente a las TIC. Su desarrollo ha dado lugar al entorno digital que constituye un nuevo ámbito de realidad donde cada persona pertenece a la sociedad de la información que está vinculada a las posibilidades de difusión de información que ofrece el entorno digital.

Todos estos ámbitos citados deben adaptarse a los cambios de la sociedad y, por lo tanto, a los beneficios y, quizás, problemas, que estos traigan consigo. En el ámbito educativo, que es el de nuestro interés, el objetivo clave es el estudiante puesto que supone el elemento básico de la educación, por lo tanto, se considera que la enseñanza debe ir en consonancia con sus características y necesidades, así como acorde con los recursos que dispone el centro. Se puede decir que las TIC en la educación ayudan a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje puesto que favorecen la inclusión en las aulas por su gran cantidad de recursos que estas ofrecen.

Para clarificar que significan las Tecnologías de la Información y la Comunicación, resulta interesante señalar esta definición que expone Cabrero (1998).

“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (pg 198).

En el ámbito educativo, las mejoras y los cambios son constantes. Las TIC nos han brindado la oportunidad de hacer cambios espectaculares en la sociedad en la que vivimos, que según Cabero (2000) presenta las siguientes características generales que permite que las TIC tengan una repercusión en el aprendizaje significativo del alumnado:

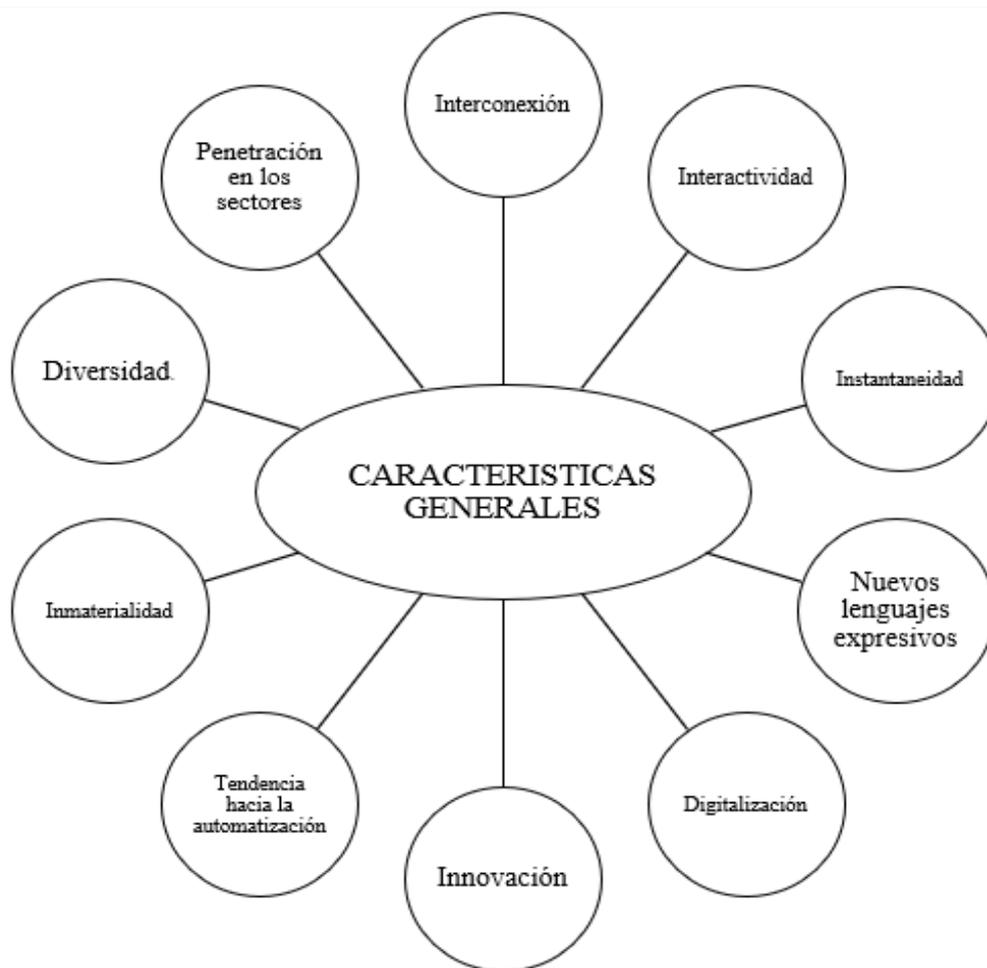


Figura 1. Características generales de la Sociedad de la Información.

Para que todas estas características tengan sentido, se requiere de otro elemento esencial en la educación: el docente. Este es quién asume el rol más importante en el aprendizaje significativo que el estudiante debe adquirir a lo largo de toda su etapa educativa. Por ello, resulta muy importante que el docente tenga presente que las TIC no son un milagro ante los vacíos que hay en la educación, pero sí que pueden ser útiles en momentos claves y pueden significar una gran ayuda tanto para el alumnado como para el docente. No obstante, hay que saberlas integrar de la manera más óptima posible y tener en cuenta al alumnado que van dirigidas.

4.1.2. Funciones de las TIC en la educación

Para que se haga un buen uso de las TIC en los centros escolares, resulta imprescindible que la incorporación de la informática en la educación esté garantizada para que exista una utilización efectiva de estas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, desde su integración en el currículo de las áreas educativas, se puede considerar como un elemento con la misma relevancia que cualquier otro que ya estaba integrado desde años atrás.

La incorporación de la competencia digital se incluyó por primera vez en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), donde se especifica claramente el uso de las TIC como tarea esencial para la adquisición de competencias básicas a lo largo de toda la enseñanza obligatoria. La integración curricular de las TIC debe concebirse enteramente como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. Ello fundamentalmente implica un uso armónico y funcional para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular (Sánchez, 2002).

Podemos comprobar, de forma esquemática, como las leyes de educación han ido introduciendo poco a poco a las TIC dentro de la educación en España., así ya en los años 70 con la Ley General de Educación (LGE) se comienza a utilizar el ordenador con fines educativos. Más tarde en los años 80 con la Ley Orgánica del Derecho a la Educación (LODE) empiezan a incorporarse nuevos programas informáticos como son los procesadores de texto, las hojas de cálculo e incluso programas de diseño gráfico.

En los años 90 en manos de la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) se introduce la tecnología multimedia, el CD-ROM que supuso un gran avance puesto que fue muy utilizado por el profesorado en las aulas y también se añaden programas de video y sonido. A comienzo del siglo XXI con la Ley Orgánica de Educación (LOE) las TIC dan un gran salto en los centros escolares con la aparición de Internet para la obtención de cualquier tipo de información, utilizada como herramienta de trabajo tanto para el profesorado como para los alumnos. Bien es cierto, que hoy con la propuesta que hace la LOMLOE se hace especial hincapié en las Tecnologías de la Información y la Comunicación que permiten que la educación esté cada vez más personalizada y adaptada a cada una de las necesidades y ritmos de cada alumno y alumna.

De la misma manera, de acuerdo con Marquès, P. (2012) y especificando más concretamente las funciones de las TIC en el ámbito educativo serían las siguientes:

En primer lugar, se encuentra la función informativa, la cual presenta una información estructurada de la realidad. Aquí aparecen las comunicaciones directas con las familias del alumnado del centro escolar, así como con el entorno. Nos encontramos con diferentes plataformas que ofrecen este tipo de servicios además de que el docente y las familias puedan hacer un seguimiento de las tareas todos los días. Destacan las Aulas Virtuales Moodle que pone a disposición la Junta de Castilla y León, así como Google Classroom más frecuentemente utilizado por los centros concertados o la suite Office 365 que proporciona la Junta de Castilla y León a los centros escolares sostenidos con fondos públicos.

En segundo lugar, encontramos las funciones instructiva y motivadora que orienta el aprendizaje de los estudiantes facilitando el logro de determinados objetivos didácticos donde se busca que el alumnado se sienta atraído por este tipo de herramientas tecnológicas y sea él mismo el que sienta la motivación y el interés en usarlas. Una de las herramientas para elaboración de contenidos educativos es Genially. Permite crear presentaciones interactivas, infografías y juegos interactivos de manera muy intuitiva y que resulta muy motivadora para el alumnado.

Por otro lado, las TIC tienen una función evaluadora. Encontramos varias aplicaciones que ofrecen un constante feedback sobre las actuaciones de los alumnos tanto profesor-alumno como profesor-familias. Además, permite corregir de forma inmediata los posibles errores de aprendizaje presentando ayudas adicionales cuando las necesitan. *ProProfs* o *Questbase* son dos ejemplos de medios de evaluación que utilizan los docentes con frecuencia en sus aulas.

Sin duda, las TIC tienen una función investigadora puesto que estas permiten al alumnado muchos recursos donde investigar y enriquecerse a través de la búsqueda de informaciones. Como no podía ser de otra forma, el docente busca relacionar conocimientos estudiados en el aula y que el alumno los complete obteniendo conclusiones, y así se puedan compartir y difundir entre ellos o con el exterior. Gracias a la incorporación de Wi-fi en los centros escolares, tanto los docentes como los alumnos tienen la posibilidad de utilizar internet para cualquier consulta a través de Google Académico o SciELO que recogen información contrastada por diversas fuentes.

Por otro lado, la función expresiva que permite que los estudiantes se pueden expresar y comunicar a través del ordenador y sus múltiples funciones. El docente facilita a los alumnos múltiples herramientas para que los alumnos puedan crear sus propios materiales y recursos a su gusto.

Por último, la función metalingüística. Esta función es la más directa puesto que el uso rutinario de las herramientas tecnológica permite que los estudiantes puedan aprender los lenguajes propios de la informática y que, por lo tanto, el alumno no podría adquirir estos aprendizajes si no fuera utilizándolos y experimentando con ellas. En esta función se conoce como alfabetización digital, este término implica no solamente en saber utilizar un aparato digital, sino en entender como nuestra vida se mejora gracias a ello y como en cierta forma nos facilitan la vida.

4.1.3. Características pedagógicas y funcionales

Como docentes a la hora de planificar cualquier intervención educativa, ya sea a nivel de la educación ordinaria o como medida extraordinaria para atender a las necesidades de un alumno o conjunto de alumnos determinado, siempre hay que tener en cuenta los siguientes tres aspectos: los objetivos que se pretenden alcanzar, los destinatarios de la intervención y la temporalización durante la cual se desarrollará la intervención educativa.

Por ello y teniendo en cuenta lo dicho previamente, Pedro Marqués (2002) considera que hay que tener en cuenta los aspectos pedagógicos y funcionales que tienen las TIC en las aulas a través del software educativo, por ello, a continuación, se destacan los objetivos más relevantes que podrían tener las TIC en el aula.



Figura 2. Objetivos de las TIC en el aula.

4.1.4. Rol del profesorado ante el uso de las TIC

El papel del profesor en la etapa de Educación Infantil es indiscutiblemente la base para el óptimo aprendizaje del alumno puesto que este es el máximo orientador. Tiene como objetivo transmitir una satisfacción por el aprendizaje provocando que este sea un momento de disfrute para el niño y nunca una experiencia desagradable o estresante. Hoy en día la aproximación del profesorado de Educación Infantil, así como de otras etapas, ante la enseñanza a través de las TIC resulta cada vez más frecuente. Sin embargo, requieren de un proceso de adaptación y cambio que tan solo se puede llevar a cabo si el profesorado está motivado en ello.

Una de las finalidades primordiales para el docente debe ser el hecho de incitar a que los estudiantes se sientan cómodos utilizando cualquier herramienta tecnológica. Resulta interesante que las dinámicas, juegos u otras actividades que plantee el docente fomenten el trabajo grupal y, por lo tanto, que promueva que los alumnos se escuchen entre ellos. Tal y como exponen los autores Aronin y Floyd (2013) el docente también ha de reflexionar sobre las habilidades psicomotrices que debe tener este alumnado para ser exitoso en el uso de los dispositivos digitales como la tablet, pizarra digital interactiva o el ordenador (presionar, arrastrar elementos, pinchar con el ratón, teclear entre otras) y asegurar que el niño que vaya a emplear esta herramienta posea esta habilidad o, en el caso contrario, el docente sepa modificar su configuración o emplear otra distinta.

Otra de sus finalidades es que los estudiantes adquieran un mayor grado de responsabilidad en su propio aprendizaje, de esta forma, el docente asume el papel de facilitador y supervisor. Además, el progreso del alumno a lo largo del tiempo debe ser empleado para facilitar el aprendizaje, es decir, la evaluación ha de centrarse en lo que el alumno puede hacer, considerando que cada uno es capaz de hacer bien cosas significativas y demostrar su éxito a su modo (Arnaiz, 2003). Es muy importante que el profesor tenga en cuenta el contexto del alumnado, tanto su edad y su curso, así como su nivel oral y escrito para así estar a la orden del día sobre las adaptaciones que tiene que hacer de sus recursos hacia el alumnado con mayores dificultades y no provocarle, por tanto, un estrés o ansiedad en su aprendizaje.

Para estos alumnos se proponen actividades de arte como la danza, el drama, la música, la poesía y las artes visuales ya que les permite expresarse partiendo de sus habilidades y preferencias, permitiendo entonces la adquisición de la mayoría de los componentes básicos que refleja el currículo de educación infantil (Henderson y Lasley, 2014). Por ello, el uso de las TIC ha favorecido mucho la creación de material didáctico telemático ya que los docentes podrán crear material adicional para que, los alumnos con más dificultad realicen desde el ordenador o tablet de sus hogares.

En esta misma línea, el profesorado tiene la doble función de saber diseñar una amplia gama de actividades basadas en un enfoque de aprendizaje cooperativo y no individualista. Igualmente hay que tener en cuenta que algunas van a ser atractivas y beneficiosas para un grupo de alumnos mientras que para otros no tanto, y de saber de antemano los conocimientos previos de sus alumnos a fin de ser tenidos en cuenta antes de planificar cualquier sesión, sin dar nada por sabido.

Por otro lado, es muy importante que el profesorado esté bien formado en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como Internet, el ordenador y la pizarra digital, para poder obtener el máximo partido de los recursos y así poderse utilizar de forma habitual y correcta. En la comunidad autónoma de Castilla y León encontramos un Plan de Formación del profesorado en manos de RedXXI educacyldigital. Este plan consiste en formar a los docentes para la adquisición y perfeccionamiento de la competencia digital ofreciendo así ayuda, nuevos retos y un apoyo al profesorado en su trabajo profesional. Además, pretende responder a todas las necesidades formativas y cubrir todas las variables que el profesor pueda encontrarse en el camino.

Según De la Torre (2005) la figura del profesor y el rol docente pueden cambiar con la incorporación de las TIC. El profesor no será el único dueño del conocimiento sino un facilitador en la búsqueda del mismo.

4.1.5. Limitaciones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en un aula

Con la introducción de las TIC en los centros escolares, surgen nuevos retos al que tanto el propio centro como el profesorado debe enfrentarse. Es normal que al introducir algo novedoso haya un gran periodo de adaptación por falta de recursos económicos o de infraestructura.

Según Cabero (2007) las limitaciones que presentan las TIC en la implantación al aula son:

- Necesidad de una infraestructura tecnológica específica que requiere cambios globales en el centro, pero también en el aula. Para ello, en muchas ocasiones, requiere de una redistribución del presupuesto anual del centro escolar ya que el mantenimiento de estas suele requerir de un coste elevado. La adquisición de equipos con calidades necesarias para desarrollar una propuesta formativa rápida y adecuada y que permita un acceso y unos recursos de calidad al estudiante.
- Se requiere contar con personal técnico de apoyo que esté disponible para solventar los problemas que puedan surgir en el día a día.
- Necesidad de adaptarse a nuevos métodos de aprendizaje (su utilización requiere que el estudiante y el profesor sepan trabajar con otros métodos diferentes a los usados tradicionalmente).
- En ciertos entornos el estudiante debe saber trabajar en grupo de forma colaborativa y esto tiene que estar motivado por el docente ya que, en línea supone un esfuerzo extra para el alumnado acostumbrado a trabajar de manera individual.
- Las actividades en línea pueden llegar a consumir mucho tiempo. El ancho de banda que generalmente se posee no permite realizar una verdadera comunicación audiovisual y multimedia.
- Muchos de los entornos son demasiado estáticos y simplemente consisten en ficheros en formato texto o PDF. Por lo tanto, si los materiales no se diseñan de forma específica se puede tender a la creación de una formación memorística.

Este es un problema que está estrechamente vinculado a que el profesorado le falta formación y confianza en el manejo de los recursos que ofrece Internet.

- El profesorado necesita formación para innovar con las TIC e interaccionar con un entorno telemático, puesto que existe una falta de experiencia educativa en su consideración como medio de formación.

4.2. LA IMPORTANCIA DE LA GESTIÓN EMOCIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL

La combinación de la educación emocional con las Tecnologías de la Información y Comunicación supone una novedad en el ámbito educativo. La realidad es que las TIC provocan emociones en los seres humanos, es decir, cuando visualizamos una película o un video o incluso cuando se hace uso de juegos interactivos, estos despiertan una sensación en nuestro cuerpo.

Como ya se ha referenciado, las TIC son el medio de comunicación más directa entre los seres humanos, por eso, se cree que es imprescindible educar a los alumnos desde el primer momento de su desarrollo en el uso adecuado de esto y vincularlo a las emociones de manera transversal.

Educar las emociones es algo primordial en nuestra sociedad y, por lo tanto, también lo es en los centros escolares. Muchos son los estudios que demuestran una mejor conducta humana si se ha recibido o no una enseñanza en lo referido a lo social y a lo emocional. El papel de las emociones en nuestras vidas es indiscutible, ya que estas tienen una gran importancia en el desarrollo positivo y el bienestar de las personas (Clouder et al., 2013 citado en Gallego, 2015). La educación emocional desde edades muy tempranas ayuda a la persona en diversos aspectos de su vida. Por un lado, supone ofrecer al niño o niña una herramienta que le va a permitir averiguar que le está ocurriendo, que está sintiendo y actuar de forma preventiva. Además, tener una buena gestión emocional va a ayudar a este niño a tener un mayor bienestar en su vida y además desarrollar una mayor autoestima, autoconcepto, formación personal y valores. La etapa de Educación Infantil supone un momento clave para potenciar esta inteligencia emocional de la que venimos hablando.

Cabe destacar la definición que hace Bisquerra (2000), puesto que refleja perfectamente lo que es la educación emocional siendo así:

“Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social” (p.243).

4.3. HERRAMIENTAS DE APOYO EDUCATIVO

Como se viene constatando a lo largo de este Trabajo Fin de Grado, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación apoyadas por otras herramientas educativas resultan ser más útiles y funcionales para el centro escolar.

No se puede olvidar que estas herramientas de apoyo deben estar adecuadas a las características propias del alumno al que estén dirigidas. Además, es importante que respondan a las preferencias de dicho alumnado puesto que son el foco de aprendizaje y siempre tienen que ser utilizadas, aunque sea de manera indirecta, como una forma de disfrute. Entre estas herramientas de apoyo destacamos las siguientes:

4.3.1. El *role playing*

El *role-playing* tiene numerosos beneficios sobre los alumnos de la etapa de Educación Infantil. Esta técnica tiene consiste en que cada alumno asuma un personaje y que, de manera improvisada, o no, desempeñen acciones activas y recurran a la dramatización. Esta técnica tiene un gran valor en el ámbito educativo ya que se pueden trasladar situaciones externas al centro escolar dentro de él. Además, el alumnado se esfuerza al máximo para hacer de su rol lo más realista posible (Martin, X. 1992).

Se parte de la base que la Educación Infantil integra la dimensión psicomotriz del niño como una dimensión básica de aprendizaje y desarrollo humano puesto que, a través del cuerpo, los niños se expresan y se comunican cuando tienen falta de vocabulario en el lenguaje oral. (Bonastre, M & Fusté, A. 2007). Por lo tanto, teniendo esto en cuenta, el *role-playing* es una buena técnica para enseñar a los alumnos que a tengan un mayor control sobre su tono muscular puesto que implica coordinación en sus movimientos.

Por otro lado, según Martin (1992) *el role-playing* fomenta considerablemente las relaciones sociales entre los alumnos puesto que tienen que llegar a un acuerdo sobre los roles que va a tomar cada uno. Además, esta técnica genera un gran grado de empatía entre los alumnos ya que al ponerse en el lugar de otro van a reconocer actitudes, valores e incluso comportamientos de otros sobre su propia piel. Este aprendizaje es muy beneficioso para el futuro del alumno.

Por último, cabe destacar, que el *role-playing* es muy beneficioso para el alumnado de Educación Infantil ya que aumenta la motivación y el interés individual, así como la cooperación y la comunicación entre todos los miembros del equipo.

4.3.2. Las canciones

En la etapa de Educación Infantil las canciones son un recurso frecuentemente utilizado en las sesiones rutinarias. Cabe destacar que la música y el ritmo que esta produce son suponen un elemento esencial para el desarrollo integral del niño, es decir, tanto para su desarrollo físico como el emocional. Por lo tanto, en un aula de Infantil resulta imprescindible ya que como indica Raya (2011) las canciones permiten que el niño o niña participe de forma activa y directa y desarrolle el oído, el ritmo y la voz.

El docente de esta etapa educativa utiliza las canciones en el aula para iniciar o finalizar la sesión y lo aplica de manera rutinaria o como apoyo para reforzar algún contenido a través del vocabulario que esta puede aportar. Además, tal y como expone Torres (2011), la canción puede ayudar a desarrollar el lenguaje verbal y detectar posibles problemas en la pronunciación de algún fonema.

Por último, cabe destacar la importancia en la correcta elección de la canción para que esta sea útil en el aprendizaje significativo del alumnado. Además, es primordial que el docente se sepa perfectamente dicha canción y utilice una buena entonación y un buen acompañamiento del lenguaje corporal, es decir, los gestos y los movimientos deben estar acompasados al ritmo (Fernández, 2009). No se puede olvidar que los alumnos tomarán siempre al docente como modelo.

4.3.3. La Literatura Infantil

Un cuento es siempre un recurso activo que despierta interés en los niños, sobre todo, el de los más pequeños. La lectura de cuentos contribuye a crear un ambiente de relajación que permita al alumno explotar toda su imaginación y creatividad. Este género literario es el más utilizado por los docentes para enseñar a leer en el aula; por cuanto, es más común, adecuado y aceptado en todas las edades (Vannini, 1995).

Según Pérez et al. (2013) la literatura tiene el poder de crear imágenes en las mentes del lector, lo imaginario parte de una realidad para transformarlo en algo lleno de placer, emociones y sensaciones que ellos mismos experimentan tanto al leer un cuento o historia, como al crearla. La lectura provoca a los niños una sensación de placer y libertad al imaginarse los personajes y escenarios del cuento puesto que tienen la posibilidad de representarlos en su mente a su gusto. Uno de los componentes más importantes de la educación es la comunicación y, sin duda, el cuento la fomenta puesto que es capaz de generar interacciones entre los alumnos y con el docente. No obstante, cualquier cuento no es apropiado, estos tienen que ser escogidos por el docente de manera minuciosa para trabajar con el alumnado aquello que se pretenda de la mejor forma posible. Por lo tanto, uno de los requisitos ha de ser que tienen que ser muy visuales para que el niño sea capaz de establecer una conexión entre lo escrito y las imágenes. Paralelamente a la narración del cuento, el docente debería señalar los dibujos e imágenes cada vez que se mencione vocabulario relevante, y con ello ayudará positivamente a la comprensión del cuento, así como una entonación adecuada para que no sea una simple narración.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

EDUCATIVA

Esta propuesta de intervención educativa titulada “Los viernes detectives” va destinada al alumnado del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil con la finalidad de demostrar la importancia que tiene trabajar la gestión emocional a través de cuentos infantiles y actividades interactivas.

La intervención consta de seis sesiones, donde se va a trabajar las emociones a través de un aprendizaje cooperativo, lúdico y significativo. Además, el proyecto se iniciará con una actividad motivacional y se cerrará con una actividad final, ambas con el propósito de motivar al alumnado en el proyecto.

La literatura infantil y el uso de herramientas tecnológicas van a ser los principales recursos motivadores de este proyecto puesto que se considera que los cuentos infantiles en esta etapa son un recurso muy llamativo y alentadores para este alumnado.

Las actividades programadas para cada uno de los cuentos y, por lo tanto, para cada una de las emociones que se quieren trabajar, se llevarán a cabo a través de juegos on-line, tales como juegos de comprensión lectora, canciones, breves videos o bien a través de juegos físicos. Es conveniente especificar que el uso de las herramientas TIC juegan un papel esencial en esta propuesta de intervención puesto que tanto el hilo conductor, los cuentos, como la propuesta de actividades se llevarán a cabo empleando soportes informáticos y diversas aplicaciones. Todas las actividades permitirán al alumnado estar activo y aprendiendo en todo momento.

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN

5.1.1. Características del centro escolar

Esta propuesta de intervención educativa se va a poner en práctica en un centro Nivel 3 de certificación de competencia digital “CoDiCe TIC” en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación ya que están implementadas en un 50% de los procesos organizativos del centro. Esto significa que se utilizan con frecuencia en el desarrollo de instrumentos de formación o comunicación con las familias, pero que, sin embargo, su integración es poco estructurada y formalizada y aún está en fase de proyección.

5.1.2. El aula y los destinatarios

Esta propuesta de intervención se lleva a cabo con alumnos cuya edad está comprendida entre 5 y 6 años, o sea, pertenecientes al tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Se considera que todo el alumnado de esta aula tiene un desarrollo madurativo que corresponde con su edad cronológica citada anteriormente. Sin embargo, adaptando los contenidos y los cuentos a su nivel, esta propuesta de intervención se puede llevar a cabo con cualquier nivel del segundo ciclo de Educación Infantil.

Cabe destacar que el aula cuenta con dos pizarras, la pizarra digital y la pizarra convencional. La pizarra digital interactiva (PDI) cuyo uso es muy sencillo y flexible, ya que se asemeja en varias cosas a la pizarra convencional. Fomenta la interacción en el aula y motiva a los alumnos, ya que se puede crear material didáctico muy atractivo para los alumnos. El ordenador bien portátil o bien de mesa, así como la presencia de proyector tendrán un papel significativo a lo largo de la puesta en práctica y permitirá que las TIC sean instrumentos didáctico-metodológicos.

5.2. EL PROYECTO

5.2.1. Objetivos de la propuesta de intervención

Los objetivos generales atienden a los establecidos por el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Se destacan los siguientes que tienen relación las Tecnologías de la Información y Comunicación, así como con la gestión emocional del alumnado perteneciente a la etapa de Educación Infantil.

- Manipular las herramientas tecnológicas que tiene el centro de forma apropiada y emplear materiales (audiovisuales, multimedia...) adecuados a su edad.
- Iniciar a los niñas y niños en la comprensión de los mensajes audiovisuales y en su utilización adecuada audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
- Identificar y expresar de forma equilibrada los sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.
- Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
- Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción.
- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y el cuerpo, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

Los objetivos específicos que se persiguen a lo largo de la puesta en práctica son los siguientes:

- Adquirir habilidades emocionales para una mejor gestión emocional.
- Conseguir vocabulario emocional para poner consciencia y palabras a lo que se siente.
- Diseñar actividades que permitan garantizar un clima de confianza en el aula.
- Demostrar la importancia que tiene la literatura infantil en el desarrollo de habilidades sociales, así como en la transmisión de emociones y sentimientos.
- Fomentar el trabajo en equipo a través de conductas de socialización y empatía por sus iguales.
- Incentivar la motivación intrínseca a través del uso de las TIC.
- Conseguir que el alumnado identifique, reconozca y empatice con los sentimientos y las emociones de los personajes de un cuento infantil.

5.2.2. Contenidos

Esta propuesta de intervención didáctica establece sus objetivos, contenidos y criterios de evaluación en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Los contenidos principales de esta propuesta aparecen reflejados en la primera y tercera área del currículo. Se exponen a continuación:

I. Área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.

1.3. El conocimiento de sí mismo

- Posibilidades y limitaciones propias.

- Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.
- Identificación, manifestación y control de las diferentes necesidades básicas del cuerpo y confianza en sus capacidades para lograr su correcta satisfacción.
- Valoración adecuada de sus posibilidades para resolver distintas situaciones y solicitud de ayuda cuando reconoce sus limitaciones.

1.4. Sentimientos y emociones.

- Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones, vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.
- Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
- Descubrimiento del valor de la amistad. Participación y disfrute con los acontecimientos importantes de su vida y con las celebraciones propias y las de los compañeros.
- Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.

Bloque 2. Movimiento y juego.

2.4. Juego y actividad.

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.

III. Lenguajes: comunicación y representación.

Bloque 1. Lenguaje verbal.

1.1. Escuchar, hablar, conversar.

1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral.

- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
- Discriminación entre la realidad y el contenido de las películas, juegos y demás representaciones audiovisuales.
- Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

Bloque 4. Lenguaje corporal.

- Expresión de los propios sentimientos y emociones a través del cuerpo, y reconocimiento de estas expresiones en los otros compañeros.

5.2.3. Metodología

La metodología es una pieza clave para entender como esta propuesta de intervención ha de llevarse a cabo.

En primer lugar, la metodología empleada será principalmente activa y participativa y el alumnado será quien dirige su proceso de aprendizaje significativos por medio de conexiones con sus intereses, así como con sus conocimientos previos, y utilizando el lenguaje como el medio que permite la interiorización de dichos contenidos, tal y como defiende Ausubel (1983).

Además, se considera esencial que se trate de un aprendizaje cooperativo puesto que este es un aprendizaje de interacción social (Vigostsky, 1995). Los alumnos deben interrelacionarse entre ellos a través de juegos, interactivos o no, las dinámicas y las actividades en grupo con la finalidad de alcanzar un mismo objetivo y que, por lo tanto, el aprendizaje obtenido sea lo más eficaz posible. De esta forma, se los alumnos interactúan con sus iguales y aprenden a escuchar y respetar las ideas y opiniones de los demás.

También se tendrá en cuenta el principio de globalización, se deben evitar fórmulas artificiales y favorecer las situaciones educativas en las que se desarrollen de forma global las capacidades de los alumnos y se adquieran, de esta forma, los aprendizajes. Creación de un ambiente lúdico, agradable y acogedor basado en una relación de confianza entre el profesor y los alumnos.

Por último, a lo largo de todo este proyecto el juego va a ser una de las estrategias claves por sus posibilidades de desarrollo integral del niño. El juego es una gran fuente de desarrollo en todos los ámbitos que envuelven al niño ya que desarrolla el cuerpo y los sentidos de los alumnos, ejercitando la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo. Por lo tanto, el juego desarrolla de forma completa al alumnado tanto en sus funciones psicomotrices y descubrirse a sí mismos, así como en conocer su entorno y los objetos que los rodean.

5.2.4. Temporalización

Los alumnos y alumnas de 3º de Educación Infantil de este centro educativo trabajarán a la gestión emocional los viernes del mes de abril y de mayo.

En la siguiente tabla se adjunta la temporalización de cada una de las actividades propuestas. Se entiende que esta planificación podría sufrir modificaciones en el momento de la puesta en práctica, puesto que durante el desarrollo de cada una de ella pueden surgir imprevistos propios de esta etapa educativa. No obstante, se reorganizarían los tiempos dedicados a cada sesión para que se pudiera completar correctamente.

SESIONES	ACTIVIDADES	DURACIÓN
SESIÓN 1 Tristeza	Presentación Genially	5 - 10 minutos
	Cuento: <i>La preocupación de Lucía</i> y reflexión sobre el cuento	15-20 minutos
	¡Te regalo un abrazo!	10 minutos
	Bailamos sintiendo	10 minutos
	Explicación de la actividad transversal a través del ClassDojo	10 minutos
SESIÓN 2 Alegría	Cuento <i>Las jirafas no saben bailar</i> y reflexión sobre el cuento	15-20 minutos
	Sopa de letras	10 minutos
	Bailamos al ritmo de la música	10 minutos
	La receta de la felicidad	20 minutos
SESIÓN 3 Enfado	Cuento: <i>Vaya rabieta</i> y reflexión sobre el cuento	15-20 minutos
	Pongo cara de ...	10 minutos
	Cómo desactivar nuestra bomba	15 minutos
	Me relajo	10-15 minutos
SESIÓN 4	Cuento: <i>Me gusta Martín</i> y reflexión sobre el cuento	15-20 minutos

Autoestima	Boom!	5 minutos
	Caja del tesoro oculto	15 minutos
	Juego de las estrellas	20 minutos
SESIÓN 5 Empatía	Cuento: <i>Orejas de mariposa</i> y reflexión sobre el cuento	15-20 minutos
	¿Qué falta?	5 minutos
	Tela de araña	10-15 minutos
SESIÓN 6 Respeto al diferente	Cuento: <i>Elmer</i> y reflexión sobre el cuento	15-20 minutos
	Encajamos a Elmer	5 minutos
	Ordeno el cuento	10 minutos
	Pinto a Elmer	15 minutos
	Despedimos a Darin Diploma al mejor detective Correo electrónico a las familias	10-15 minutos

5.2.5. Actividades propuestas

El proyecto “Los viernes detectives” consta de seis sesiones en las que se van a leer seis cuentos diferentes, todos ellos relacionados con la gestión emocional. Estas seis sesiones se llevarán a cabo todos los viernes a lo largo del mes de abril y de mayo con la motivación de que estos días el alumnado se convierta en auténticos detectives.

En la primera sesión se incluirá, además del primer cuento, la presentación del proyecto como actividad motivacional. Se explicará a los alumnos la misión tan importante que tienen.

El personaje principal, llamado Darin, ha perdido a sus amigos y necesita la ayuda del alumnado para encontrar a sus amigos quienes tienen algo muy especial y diferente a los demás. De esta forma, se pretende que cada viernes los alumnos aprendan a gestionar una emoción diferente correspondiente a uno de los amigos perdidos de Darin que serán los protagonistas de cada cuento.

Se ha incluido, además, una recompensa final, que dará Darin a cada uno de los niños, como recurso motivacional. La recompensa se trata de un diploma al mejor detective, como agradecimiento por haberle ayudado a recuperar a sus amigos.

Además, al finalizar cada una de las sesiones, aparecerá en Genially una pequeña pieza del diploma, siendo en la última de todas, donde los alumnos podrán observar y recibir dicho diploma.

Este proyecto se presentará a través de un Genially donde se contempla siempre la misma dinámica. Primeramente, encontramos el personaje con dos iconos, uno es el enlace al cuento correspondiente y el otro será un icono donde se hipervinculan las actividades o misiones que tienen los alumnos y donde se trabaja con ellos la emoción.

Por otro lado, finalizar las misiones de cada personaje, encontraremos un icono que pregunta a los alumnos si han conseguido hacer todo. Ellos mismos serán los que decidan si son dignos de haber conseguido la recompensa de Darin. De esta forma cuando ellos cliquen en el SI podrán comprobar cómo Darin ha recuperado a su amigo especial y da a los alumnos una pequeña parte de la recompensa.

En la última sesión, los alumnos conseguirán la última pieza del puzzle y será en ese momento cuando podrán comprobar cómo es el diploma. Además, Darin enviará un correo electrónico a las familias de los alumnos como un mensaje claro.

Los cuentos escogidos para la lectura de cada sesión son los siguientes:

- Orejas de mariposa. (Aguilar, L. 2008).
- Las jirafas no saben bailar. (Andreae, G. 2014).
- Yo voy conmigo. (Diaz, R. 2015).
- Elmer. (Mckee, D. 1968).
- La preocupación de Lucía. (Percival, T. 2018).
- Vaya rabieta. (D'Allancé, M. 2000).

Actividad transversal:

A lo largo del proyecto se empleará ClassDojo, una herramienta de comunicación entre el profesorado y familias y/o alumnado.

En nuestro caso, la emplearemos como soporte para que el alumnado pueda decir cómo se sienten en el momento que ellos decidan con total libertad.

Al finalizar la primera sesión se les explicará su funcionamiento. Primeramente, identificarán su monstruo con su nombre y la localización de este. Después, se les mostrará todas las posibilidades de identificación de sus emociones y como pueden plasmar en cada uno de sus personajes dichas emociones.

Podrán escoger solo una etiqueta al día y estas serán las siguientes:

La alegría, el enfado, la tristeza, el enfado, la ayuda a los demás, cansancio y la motivación.

Tabla resumen de las actividades:

ACTIVIDAD INICIAL	TRISTEZA
<p>Presentación del Genially</p> <p>Motivación al alumnado en el proyecto</p> <p>Explicación de la actividad transversal a través del ClassDojo.</p>	<p>Cuento: <i>La preocupación de Lucía</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión sobre el cuento 2. ¡Te regalo un abrazo! 3. Bailamos sintiendo
ALEGRÍA	ENFADO
<p>Cuento: <i>Las jirafas no pueden bailar</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión sobre el cuento 2. Sopa de letras 3. Bailamos al ritmo de la música 4. La receta de la felicidad 	<p>Cuento: <i>Vaya rabieta</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión sobre el cuento 2. Pongo cara de ... 3. Cómo desactivar nuestra bomba 4. Me relajo
AUTOESTIMA	EMPATIA
<p>Cuento: <i>Me gusta Martín</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión sobre el cuento 2. Boom! 3. Caja del tesoro oculto 4. Juego de las estrellas 	<p>Cuento: <i>Orejas de mariposa</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión sobre el cuento 2. ¿Qué falta? 3. Tela de araña
RESPECTO AL DIFERENTE	ACTIVIDAD FINAL
<p>Cuento: <i>Elmer</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión sobre el cuento 2. Encajamos a Elmer 3. Ordeno el cuento 4. Pinto a Elmer 	<p>Despedimos a Darin</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diploma al mejor detective - Correo electrónico a las familias

5.2.6. Recursos y materiales personales

El uso de las herramientas tecnológicas como, el proyector, la pizarra digital interactiva y el ordenador de aula, son las principales herramientas tecnológicas utilizadas para la consecución óptima de las actividades.

Por otro lado, también se han utilizado diversos materiales personales a lo largo de la presente propuesta de intervención educativa. Estos son creados, pensados y adaptados al contexto del aula, es decir, se tiene en cuenta en todo momento la edad y las características individuales de cada alumno y alumna. Es conveniente especificar que los materiales son personales.

6. ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

El proyecto “Los viernes detectives”, llevado a cabo en un aula del segundo ciclo de Educación Infantil, se ha podido exponer y plasmar la combinación de la gestión emocional usando las TIC y otras herramientas de apoyo educativo y no cabe duda de que ha tenido unos resultados positivos.

Se ha tenido en cuenta a lo largo de todas las sesiones tanto el contexto del centro escolar, así como el alumnado, para tratar de plantear actividades lo más apropiado a sus características, y ser así lo más realistas posibles con los objetivos, metodología y contenidos a trabajar. Con proyectos como este, se intenta lograr que el alumnado sea consciente, describa y regule sus sentimientos y emociones de manera progresiva.

La puesta en práctica durante estos meses ha servido para confirmar la importancia que tiene trabajar las diferentes emociones como la alegría, la tristeza o el enfado, así como la importancia del autoconcepto y la empatía por el igual. Además, se han abordado muchos contenidos que aparecen en el currículo y que pensamos que son esenciales para los futuros alumnos.

Por esto, a lo largo de las actividades se le ha mostrado técnicas y estrategias utilizando aplicaciones on-line y materiales didácticos multimedia como recurso interactivo para el aprendizaje significativo.

Las TIC ha sido el recurso más utilizado a lo largo del proyecto puesto que el eje principal giraba en torno a un Genially creado de manera interactiva. Sin duda, los juegos interactivos han motivado al alumnado y, además, ha permitido trabajar las emociones de una manera diferente a la que pueden estar acostumbrados.

El éxito de otro de los recursos fundamentales del proyecto ha sido los cuentos infantiles empleados al inicio de cada una de las sesiones. Se ha podido comprobar como el alumnado esperaba atentamente a la lectura del cuento al inicio de cada sesión para ver que se iba a trabajar ese día. Ha sido interesante observar como ellos mismos sabían identificar como se sentían los personajes de cada cuento y cómo lo han sabido extrapolar a las situaciones de su vida cotidiana. Además, el hecho de que los cuentos estuvieran grabados y se proyectaran en la pizarra digital ha evitado que pudieran surgir imprevistos durante la lectura, aunque bien es cierto, que si algún alumno tenía alguna duda no podía interrumpir el audiovisual teniendo que esperar al final de este para plantearla.

En esta misma línea, cabe destacar el uso de canciones que ha estimulado la expresividad y la espontaneidad de los alumnos. Cabe destacar la grata sorpresa en cuanto a la identificación de las emociones con la música, es decir, los alumnos sabían perfectamente cuando el cuerpo tenía que ir más lento si de música melancólica se trataba o tenían que estar más agitados si la música les producía más alegría.

Finalmente, creemos que este proyecto ha tenido éxito, en gran parte, gracias a los recursos tecnológicos de los que dispone el colegio. El hecho de que el centro escolar sea de Nivel 3 de certificación de competencia digital “CoDiCe TIC” ha favorecido en la realización de las actividades, y se ha verificado que las herramientas de las que dispone el centro han sido suficientes para obtener los objetivos propuestos.

7. CONCLUSIONES

En la etapa de Educación Infantil, y tal y como ha quedado reflejado a lo largo del presente trabajo, no cabe duda de que las Tecnologías de la Comunicación y la Información son herramientas muy útiles en las aulas actuales y que cada vez tienen una mayor presencia. Aunque bien es cierto que las TIC son el eje fundamental de todo el trabajo, hay otros recursos intrínsecos que han complementado dicho proyecto y que, han adquirido un gran protagonismo en que la gestión emocional.

Por un lado, los cuentos infantiles ha sido la herramienta motivacional al inicio de cada una de las sesiones y ha resultado ser un recurso educativo muy exitoso, incluso más de lo esperado. Tal y como nos expone Vannin (1995) la lectura de cuentos ha contribuido a crear un ambiente de relajación en el aula y ha permitido al alumno explotar toda su imaginación y creatividad. Dichos cuentos han sido escogidos minuciosamente para trabajar exactamente lo propuesto para cada sesión, buscando siempre la motivación del alumnado para después que estos estuvieran receptivos y, por lo tanto, conseguir un efecto positivo en la posterior realización de las actividades.

Se ha considerado muy importante la labor que tiene el profesorado en los centros educativos de Educación Infantil puesto que este es el máximo orientador para el aprendizaje del alumno y el guía en todas las sesiones propuestas. En este proyecto se ha demostrado que es imprescindible que el profesorado esté bien formado en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como Internet, el ordenador y la pizarra digital interactiva, puesto que son los dispositivos electrónicos que más se han utilizado y que gracias a ellos, los alumnos se han podido favorecer de las actividades interactivas propuestas. Además, se han podido comprobar las habilidades y manejo del alumnado en el uso de los dispositivos digitales como la PDI o el ordenador. (Aronin y Floyd, 2013).

En relación con la importancia de que el alumnado tenga una buena gestión emocional, se considera que sería beneficioso para el desarrollo integral de este que, en Educación Primaria, se continuara con proyectos similares puesto que cada edad requiere de nuevas estrategias para conseguir un mejor autoconcepto de si mismo y de los demás.

Con proyectos como este, se quiere motivar además de al alumnado, a otros docentes puesto que se entiende que la educación emocional vinculada con las TIC y la literatura infantil puede potenciar el desarrollo personal del alumno, así como su creatividad e imaginación.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almenara, J. C. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. *Grupo Editorial Universitaria*.

Arnaiz, P. (2003). *Educación Inclusiva, una escuela para todos*. Málaga: Archidona Aljibe.

Aronin, S., y Floyd, K.K. (2013). Using an iPad in inclusive preschool classrooms to introduce STEM concepts. *Teaching Exceptional Children*, 45(4), 34-39.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10).

Bichitos lectores. (2016). *Resumen cuento de vaya rabieta*. Recuperado de: <https://www.bichitoslectores.es/vaya-rabieta/>

Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.

Bonastre, M. & Fusté, S. (2007). *Psicomotricidad y vida cotidiana (0-3 años)*. Graó, Barcelona.

Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, España. McGraw Hill.

Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*. Valladolid, 2 de enero de 2008, nº1, pp. 6-16.

Escalante de Urrecheaga, D., & Caldera, R. (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. *Educere*, 12(43), 669-678.

- Graells, P. M. (2002). Evaluación y selección de software educativo. *Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad, Universidad Autónoma de Barcelona, 115.*
- Henderson, M.C. y Lasley, E. (2014). Creating inclusive classrooms through the arts. *Dimensions of Early Childhood, 42(3), 11-17.*
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado, 340.*
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, lenguaje y educación, 4(15), 63-68.*
- Marqués, P. (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *Revista de investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, SL, 45, 3-14.*
- Molina, A. I. P., Molina, D. P., & Serra, R. S. (2013). El cuento como recurso educativo. *3c Empresa: investigación y pensamiento crítico, 2(4), 4.*
- Portal de educación infantil y primaria. (2018). Juego del espejo. *Lograr una sana autoestima.*
- Trigueros Cano, F; Sánchez Ibáñez, R & Vera Muñoz, M^a Isabel. (2012). El profesorado de Educación Primaria ante las TIC: realidad y retos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 15 (1), 101-112.*
- Vigotsky, L. (1995). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Obras escogidas.* Madrid: Visor.

9. ANEXOS

Anexo 1

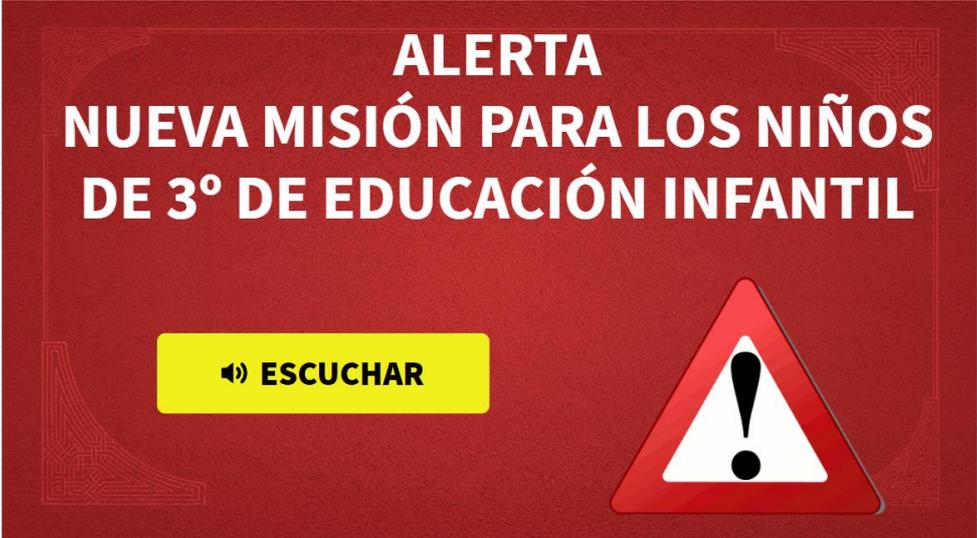
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO AL ALUMNADO:

Título:	Viernes detectives
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	Recurso interactivo: https://view.genial.ly/604cf911c507970d859f1d51/interactive-content-viernes-detectives

Input:

Los niños de 5 y 6 años de este colegio, los viernes del mes de abril y mayo se van a convertir en detectives. A las profesoras nos han llamado y nos han encargado una nueva misión ¡Un niño llamado Darin se ha perdido y quiere recuperar a sus amigos! Pero estos amigos son muy especiales porque han salido de varios cuentos y además tienen algo diferente al resto que tenemos que descubrir. Chicos y chicas ¡Tenemos una nueva misión! Cada viernes leeremos un cuento y haremos varias actividades con los personajes de cada uno de ellos, si los hacemos fenomenal ayudaremos a Darin a recuperar a todos sus amigos. Además, chicos y chicas que sepáis que Darin tiene una buena recompensa para cada uno de los alumnos de la clase de 5 años de este cole como agradecimiento. ¿Ayudamos a Darin a recuperar a sus amigos?

Captur de pantalla del mapa Genially.



ALERTA
NUEVA MISIÓN PARA LOS NIÑOS
DE 3º DE EDUCACIÓN INFANTIL

ESCUCCHAR

! (Warning sign)

This slide features a dark red background with a decorative geometric pattern in the corners. At the top, the text 'ALERTA' is in a large, bold, white font, followed by 'NUEVA MISIÓN PARA LOS NIÑOS DE 3º DE EDUCACIÓN INFANTIL' in a slightly smaller, bold, white font. Below the text, there is a yellow rectangular button with a speaker icon and the word 'ESCUCCHAR' in black. To the right of the button is a red triangular warning sign with a white exclamation mark. The slide is framed by a dark red border with navigation icons: a back arrow on the left, a forward arrow on the right, a share icon at the top right, and a menu icon at the bottom right.



¿ME AYUDAS A RECUPERAR A MIS AMIGOS?

1, 2, 3, 4, 5, 6 (Numbered steps)

This slide shows a colorful illustration of a mission map. The map is divided into two panels. The left panel shows a girl with pigtails, a giraffe, and a small green alien. The right panel shows a boy with a speech bubble that says '¿ME AYUDAS A RECUPERAR A MIS AMIGOS?', a girl with glasses and a hat, a colorful elephant, and a small brown alien. A dashed red line connects six numbered steps (1-6) across the map. Step 1 is a pink star, step 2 is a yellow star, step 3 is a blue star, step 4 is an orange star, step 5 is a green star, and step 6 is a green star. The background is a light blue and brown wash.

Anexo 2.

SESIÓN 1: TRISTEZA

Actividad 1:

Título:	<i>La preocupación de Lucía</i>
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	Enlace de YouTube: https://youtu.be/nJ8my2ueA74 

Explicación de la actividad:

Los alumnos quieren conocer a Lucía ¿Y cómo van a descubrir quién es? ¡Leyendo su cuento! Lucía va a ser la protagonista de este viernes detective. Ella mostrará a los alumnos y alumnas lo importante que es compartir nuestras preocupaciones y tristezas con el resto de las personas para que se hagan cada vez más pequeñas.

El cuento se proyectará en la pizarra digital del aula puesto que ha sido grabado y subido a la plataforma de YouTube. Al finalizarlo, el docente establecerá un diálogo con el alumnado sobre la importancia de compartir las preocupaciones y tristezas que tenemos con los demás. Se hará especial hincapié en transmitir a los alumnos que es muy importante hablar con las personas de confianza sobre las cosas que nos ponen tristes y nos preocupan para estas se hagan más pequeñas.

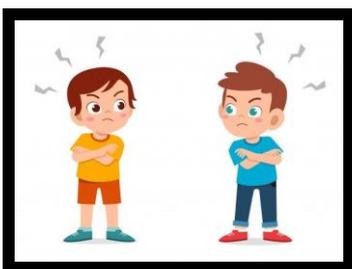
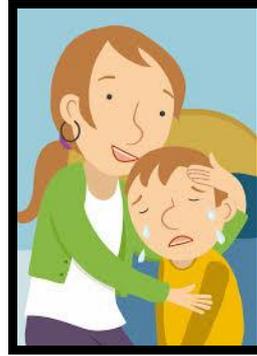
Actividad 2:

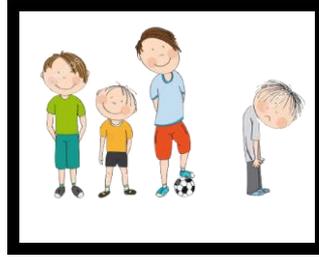
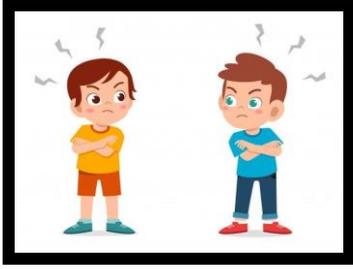
Título:	¡Te regalo un abrazo!
Duración:	10 minutos
Agrupamiento:	En parejas
Recursos:	- Tarjetas situaciones tristes

Explicación de la actividad:

El docente habla con los alumnos sobre las cosas y situaciones que nos pueden preocupar estableciendo un diálogo donde todos puedan participar. Tras esta conversación con los alumnos, se les pregunta qué harían si un compañero está triste. Entre todas las oraciones que van a decir, vamos a escoger: Te veo triste. ¡Te regalo un abrazo! A continuación, a través del Genially se les enseñarán imágenes con muchas de las situaciones tristes reales que vivencian los niños de esta edad. Caben destacar algunas tales como que caigan al suelo, que a un niño se le rompa un juguete, que a un niño le salga mal la tarea entre otras realidades. El docente enseñará las tarjetas y comenzará a explicar la actividad.

El docente repartirá a cada niño una tarjeta con una situación que produce tristeza. Las tarjetas están repetidas dos veces, por lo tanto, la actividad consistirá en que cada uno de los alumnos tenga que encontrar a su pareja. Cuando la pareja se haya encontrado se dirán mutuamente “Te veo triste. ¡Te regalo un abrazo!” y de esta forma, se eliminará esa tristeza como símbolo de haberse solucionado ese problema.





Actividad 3:

Titulo:	¡Bailamos lo que sentimos!
Duración:	10 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	- Enlaces de YouTube: https://youtu.be/58IKEs5hSrE https://youtu.be/rEXzfdqYTRA https://youtu.be/Gi-o94cvXNI https://youtu.be/sleyC9Lqd48

Explicación de la actividad:

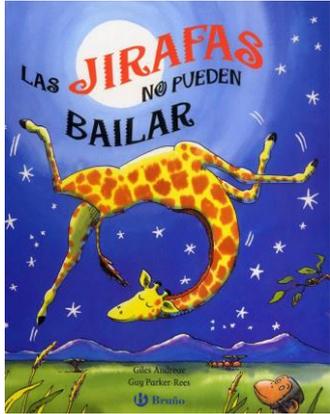
Al comenzar esta actividad, el docente hablará con los alumnos de la importancia de expresarse corporalmente según nos sintamos. No se les dará más consignas, simplemente pondremos unos segundos de cada una de las canciones planteadas y ellos mismos actúan según lo que les trasmite esa canción.

Por norma general, se espera que el alumnado se exprese de manera tranquila y calmada cuando la música sea pausada y, por el contrario, salte y se mueva rápidamente cuando la música sea alegre y con mucho ritmo.

Anexo 3.

SESIÓN 2: ALEGRÍA

Actividad 1:

Titulo:	Cuento: <i>Las jirafas no saben bailar</i>
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Enlace de YouTube al cuento: https://youtu.be/K_iHdHeEoX4 

Explicación de la actividad:

Las jirafas no saben bailar es un cuento cuyo principal personaje se llama Chufa. Se trata de una jirafa que tiene las patas como palillos y las rodillas torcidas y aunque es muy habilidosa para comer hierba de los árboles, es muy patosa para correr y bailar. Todos los años, en África, se celebra el Baile de la Selva y a los animales les encanta bailar y hacer piruetas. Chufa se siente muy triste, ya que quiere participar en el baile, pero ella no puede bailar, ¿o sí? Gracias a un sabio saltamontes, la historia de un giro inesperado.

Este cuento ayudará al docente a trabajar la alegría puesto que es un cuento que muestra que cuando se quiere hacer algo, se puede y que no hay que darse nunca por vencido. Además, muestra la importancia de tener una buena actitud ante la vida para ser felices.

Actividad 2:

Título:	¡Bailamos al ritmo de la música!
Duración:	10 minutos
Agrupamiento:	Gran grupo
Recursos:	<p>Tarjetas de los bailes</p> <p>Enlaces de la música:</p> <p>Vals: https://www.youtube.com/watch?v=SFY7NleIYZQ</p> <p>Rock and Roll: https://www.youtube.com/watch?v=Q45g2wJs8hs</p> <p>Sevillanas: https://www.youtube.com/watch?v=6uULZhQ5Cqg</p> <p>Baile Escocés: https://www.youtube.com/watch?v=6Pqpho23DTY</p> <p>Tango argentino: https://www.youtube.com/watch?v=7uA3mwfadAM</p>

Explicación de la actividad:

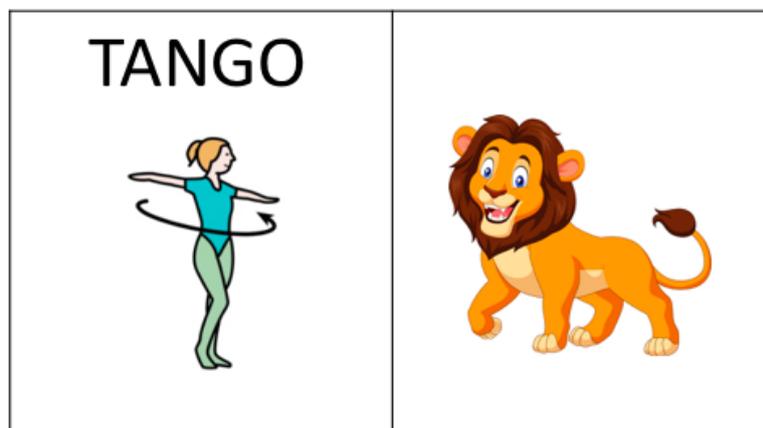
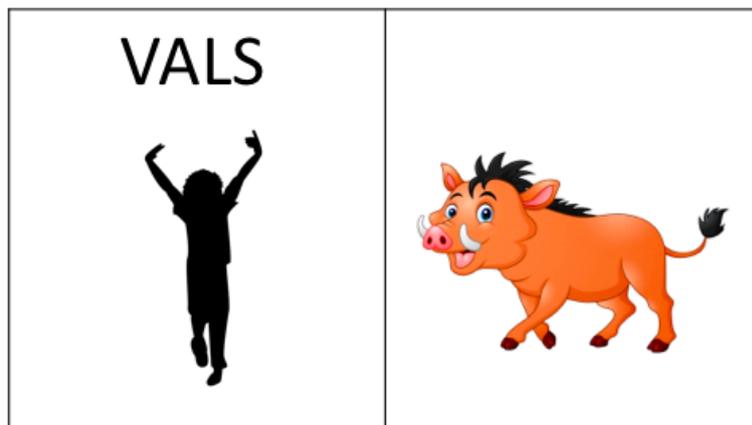
Esta actividad se hará justo al acabar el cuento ya que tiene relación con los propios personajes. Los animales de la selva bailan diferentes tipos de música, por lo que el docente propondrá a los alumnos que bailen unos segundos de cada canción.

Además, se proyectarán las tarjetas en la pizarra digital por si algún alumno necesita mirarlo.

Consignas:

- Cuando suene el tango, se dará vueltas sobre nosotros mismos al ritmo de la música.
- Cuando suene el baile escocés, se saltará al ritmo de la música.
- Cuando suenen las sevillanas, se darán palmas al ritmo de la música.
- Cuando suene el rock, darán vueltas sobre si mismos al ritmo de la música.
- Cuando suene el vals, se moverán las manos hacia arriba y hacia abajo lentamente al ritmo de la música.

Tarjetas de los bailes.



BAILE ESCOCÉS



SEVILLANAS



ROCK



Actividad 3:

Título:	¡Busco, busco!
Duración:	10 minutos
Agrupamiento:	En grupos pequeños
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Sopa de letras interactivo- Enlace al juego interactivo: https://wordwall.net/resource/13363842

Explicación de la actividad:

El docente dividirá la clase en grupos pequeños y se escogerá un representante principal de cada uno de ellos. Cada vez que un grupo encuentre una palabra, el representante levantará la mano, se acercará a la pizarra digital interactiva y él mismo, en nombre de todo el grupo, rodeará la palabra correcta. Cada vez que un grupo encuentre una palabra, se llevará un punto.

Palabras que buscar en la sopa de letras:

- Jirafa
- Chufa
- Bailar
- Selva
- Voltereta
- Saltamontes
- Violín



Actividad 4:

Título:	La receta de la felicidad
Duración:	20 minutos
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Sobre para guardar las nubes- Nubes

Explicación de la actividad:

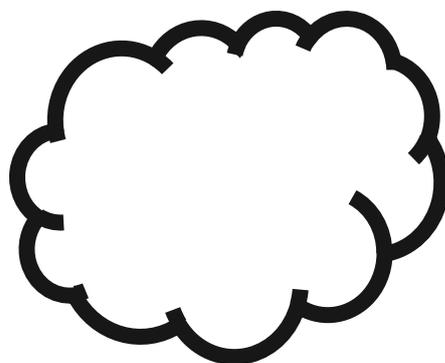
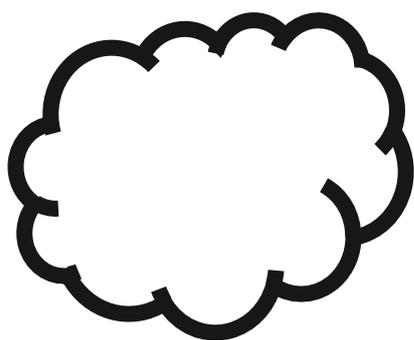
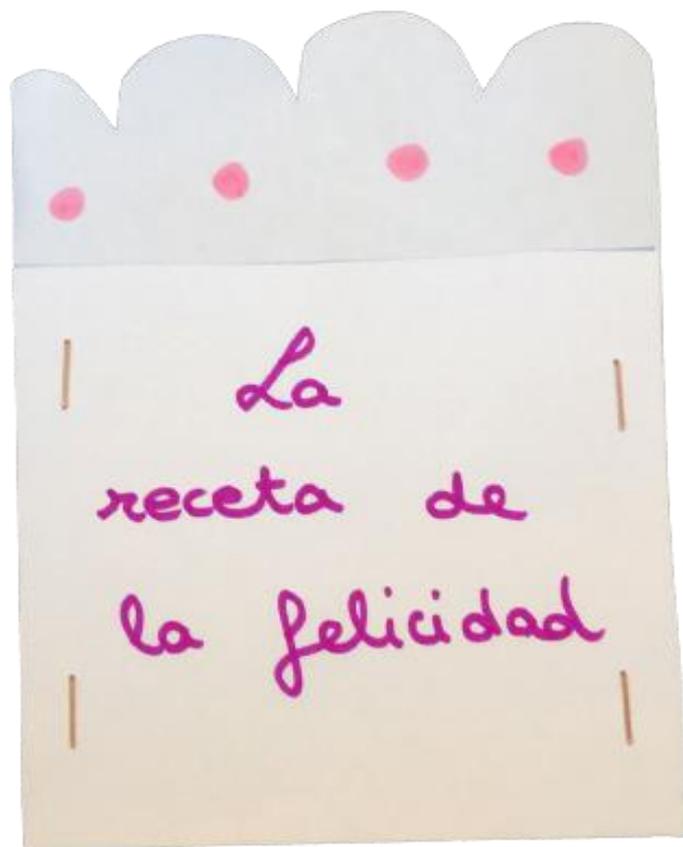
En esta actividad cada uno de los alumnos van a escribir su propia receta para lograr la felicidad. Esta actividad requiere de una introspección del alumnado, por lo tanto, como se ha nombrado previamente, el docente habrá hablado con ellos de las situaciones, personas y cosas que hacen felices a cada uno de los niños y niñas de la clase.

Para llevar a cabo esta actividad, primeramente, deberán pensar cuales son los ingredientes que necesita su receta para sentirse felices. Los ingredientes serán, por ejemplo, la familia, los amigos, el deporte que practican, ir a la playa, su comida favorita entre muchas otras cosas.

Una vez que lo hayan pensado, el docente repartirá nubes en forma de dibujo a cada alumno y les dirá que estas nubes serán los ingredientes y que individualmente tendrán que escribir la palabra del ingrediente en cada una de ellas. Podrán usar tantas nubes como ellos deseen.

Cuando hayan acabado, el docente repartirá el sobre de la receta de la felicidad y ellos meterán las nubes dentro de él.

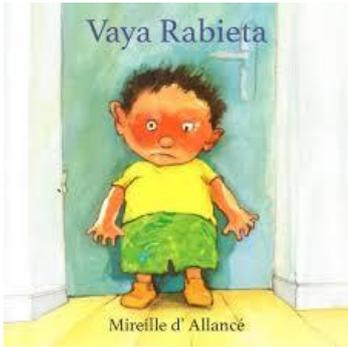
En el Genially proyectado en la PDI, el alumnado podrá observar el ejemplo realizado por el docente para que les sirva de referencia en el caso que lo necesiten.



Anexo 4.

SESIÓN 3: ENFADO

Actividad 1:

Título:	Cuento: <i>Vaya rabieta</i>
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Gran grupo
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Enlace del cuento YouTube: https://youtu.be/a_vv-r04gaY 

Explicación de la actividad:

El cuento trata de un niño que se llama Roberto y que llega a casa enfadado por algo que le ha sucedido, en cuanto entra en casa, se enfada por todo lo que su padre le pide o dice, y tiene una rabieta. En cuanto saca toda la ira que lleva dentro sale de su cuerpo un monstruo rojo que se dedica a lanzar objetos, y sólo cuando su camión favorito se rompe es cuando el niño se da cuenta de la magnitud de sus actos. Es ahí cuando a su manera se da cuenta del error y quiere enmendarlo, sí que diré que me falta que el niño pida disculpas a su padre por haber reaccionado de este modo desmesurado.

Se ha escogido este cuento porque en esta etapa educativa, el alumnado tiene dificultades para gestionar sus emociones, y especialmente el enfado.

Por lo tanto, se considera que los alumnos podrían sentirse identificados con el cuento en el momento en el que Roberto se enfada y nos va a servir como hilo conductor para explicarles cómo pueden gestionar su frustración o enfado.

Tras la lectura del cuento, el docente hablará con el alumnado haciéndoles varias preguntas y que, además, nos servirán para las actividades planteadas posteriormente.

Preguntas que se les pueden plantear:

- ¿Qué haces tú cuando te enfadas?
- ¿Con quién puedes hablar cuando estás enfadado?
- ¿Qué haces para quitar tu enfado?
- ¿Qué cosas te hacen reír?
- ¿Qué es más divertido estar contento o enfadado? ¿Y por qué piensas eso?

Actividad 2:

Título:	Pongo cara de ...
Duración:	10 minutos
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	- Enlace al juego interactivo: https://wordwall.net/resource/14452377

Explicación de la actividad:

Al comenzar la actividad se mostrará a los alumnos como nos expresamos facialmente cuando sentimos una emoción. Además, se hará especial hincapié en que no hay emociones buenas ni malas todas son muy necesarias para convertirnos en personas capaces de gestionar cada una de ellas. Por lo tanto, lo que se pretende con esta actividad es que los niños y niñas identifiquen la palabra de la emoción con cómo se expresa gestualmente. Por ejemplo, la sorpresa está estrechamente relacionada con las manos en la boca o el enfado con fruncir el ceño.



Actividad 3:

Título:	Desactivamos nuestra bomba
Duración:	20 minutos
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Mitad de un folio tamaño A4- Pintura de cera de color rojo- Bote transparente 

Explicación de la actividad:

La actividad comenzará explicando a los alumnos que el enfado es una emoción normal y natural, todos alguna vez nos hemos enfadado cuando nos hemos molestado con algo. No pasa por estar enfadados, pero debemos tener cuidado con nuestro enfado ya que el enfado es como una bomba. Si, el enfado funciona como una bomba que explota y arrasa con lo que tiene a su alrededor.

Cuando dejamos la bomba en nuestro interior y explota allí nos hacemos daño a nosotros mismos, pero cuando la dejamos en el exterior y explota fuera hacemos daño a los demás. Entonces ¿qué podemos hacer con el enfado, si dentro nos hace daño y fuera daña a los demás?

La solución consiste en aprender a desactivar la bomba y evitar que explote, y además aprender a expresar aquello que nos enfada sin hacer daño a nadie, una vez que la bomba está desactivada. Ahora vamos a aprender a desactivar la bomba.”

Una vez explicado esto, les diremos que les vamos a repartir un folio en blanco y que van a dibujar al monstruo de la rabia como el del cuento y que será su bomba. Les diremos que la vamos a guardar en un bote que lo llamaremos “La bomba del enfado”, Cuando su dibujo entre al tarro se va a desactivar y así su rabia no podrá salir.

Actividad 4:

Título:	Me relajo
Duración:	10 minutos
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	- Canción YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=YAceKPlxxE8

Explicación de la actividad:

Los niños y niñas se estirarán en el suelo, encima de la alfombra del aula, manteniendo un espacio considerable entre ellos para así no ocasionar golpes. El docente pondrá música relajante de fondo, los niños echados en la alfombra colocarán a su monstruo de la rabia encima de su barriga. Les pediremos que se centren en la respiración hasta que estén totalmente relajados y, a continuación, les diremos que con su respiración estamos acunando al monstruo para que se duerma y se tranquilice.

El docente marcará los pasos que tienen que seguir los alumnos de forma que inspiren el aire, lenta y profundamente, por la nariz, con la boca cerrada, haciéndolo llegar hasta el abdomen, levantando la mano que había colocado en él, e imaginarán que están hinchando un globo, y así su barriga se expandirá como tal. El tórax se moverá un poco a la vez que el abdomen. Una vez que se haya acabado la canción de mindfulness, los alumnos y alumnas se sentarán alrededor de la alfombra y hablaremos con ellos sobre como se sienten sus monstruos, ahora relajados y que otras situaciones les ayudan calmarse (gritar, pegar, irte a un lugar tranquilo etc...)

Anexo 5.

SESIÓN 4: AUTOESTIMA

Actividad 1:

Título:	Cuento: <i>Yo voy conmigo</i>
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Enlace del cuento YouTube: https://youtu.be/bNPht8FdlQE 

Explicación de la actividad:

La protagonista de este cuento es una niña cuya vida gira entorno a un niño que se llama Martin del cual se encuentra plenamente enamorada. Sin embargo, él no le presta atención y la protagonista, decide cambiar su físico y su personalidad siguiendo los consejos de sus amigos para conseguir que él se fije en ella. Cuando por fin Martin se fija en ella, se da cuenta que no quiere renunciar a sus alas e incluso a sus pájaros que suelen revolotear por su cabeza por él.

Se ha escogido este cuento para trabajar la autoestima con los alumnos puesto que considera de especial relevancia que en esta etapa educativa el alumnado adquiera valores puesto que cada uno de los niños están formando su personalidad. Por lo tanto, valores como el amor propio, el respeto por ti mismo, el quererse a si mismo se trabajan a lo largo de este viernes detective.

Al finalizar el cuento, se realizará una reflexión sobre el cuento y se les hará varias preguntas con la finalidad de conseguir establecer un diálogo profundo con el alumnado.

- ¿Qué os ha parecido el cuento? ¿Os ha gustado conocer a Chufa?
- ¿Creéis que está bien que sus amigos le digan las cosas que podría cambiar para dejar de ser ella?
- ¿Qué opináis de modificar cosas nuestras para gustar a los demás?
- Si alguien os dice que cambiéis las cosas que os hacen únicos/as, ¿creéis que os quieren bien?

Actividad 2:

Título:	Boom!
Duración:	5 minutos
Agrupamiento:	Pequeños grupos
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> - Enlace del juego interactivo: https://view.genial.ly/600eeb4ca6abe20d973a5efe/game-boom-yo-voy-conmigo 

Explicación de la actividad:

Jugaremos al programa de televisión emitido por Antena 3 ¡Boom! Este juego consiste en que los alumnos consigan desactivar un total de seis bombas respondiendo a varias preguntas de comprensión del cuento. Cada vez que acierten con la respuesta correcta, la bomba se desactivará, en el caso contrario, la bomba explotará y habrán perdido esa bomba.

Todas las preguntas que se van a plantear están en relación con el cuento. De esta forma, el docente también podrá comprobar que los alumnos y alumnas lo han entendido bien y saben identificar los personajes de cada cuento.

Se llevará a cabo a través de un juego interactivo de Genially lo cual va a motivar mucho al alumnado puesto que están muy familiarizados con esta dinámica.

Actividad 3:

Título:	Caja del tesoro oculto
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	- Caja con un espejo dentro

Explicación de la actividad:

El juego del espejo es un juego educativo pensado para trabajar el autoconcepto y la autoestima que tienen los niños. Es de vital importancia que a lo largo de esta actividad haya un ambiente agradable y de confianza donde el alumno se sienta en plena tranquilidad de poder expresarse.

Esta actividad se dividirá en dos partes:

En la primera parte, se escogerán tres alumnos o alumnas al azar y se le harán algunas preguntas tales como, ¿Cuál es la mejor cualidad que tienes? O “Dime una cosa que no te guste mucho de ti. Estas preguntas servirán al docente para darse cuenta del tipo de autoconcepto que tiene el niño de sí mismo.

En la segunda parte de la actividad, el docente cogerá el cofre que esconde el mayor tesoro que tenemos las personas. El docente provocará una increíble expectación en los alumnos. Entonces, el mismo niño que ha sido escogido previamente, abrirá el cofre y se encontrará con un espejo.

Tras unos segundos, el docente hará las siguientes preguntas a los niños.

- ¿Ves a ese niño en el espejo?
- ¿Le conoces?
- ¿Crees que el niño del espejo es guapo?
- ¿Qué es lo que más te gusta de él?
- ¿Podrías decirme qué piensa él de sus compañeros de clase?
- ¿Crees que tiene cosas buenas? ¿Cuáles?
- ¿Crees que otros niños ven las cosas buenas que él tiene?
- ¿Qué modificarías de ese niño en el espejo?

Tras finalizar la actividad, el docente dirá al resto de los alumnos que cierren los ojos y que piensen que reflexionen internamente sobre algunas de las cuestiones planteadas.

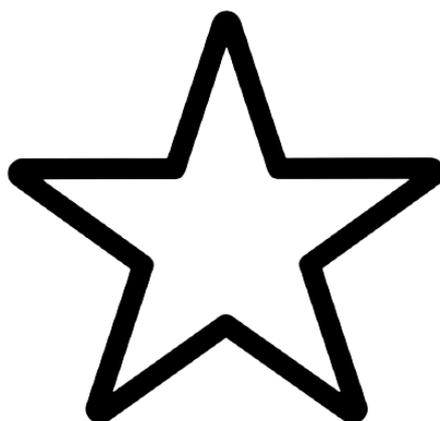
Actividad 4:

Título:	Juego de las estrellas
Duración:	20 minutos
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	- Dibujo de la estrella tamaño A5

Explicación de la actividad:

Con esta actividad se busca que cada niño piense que es lo que más le gusta hacer en su vida. Para ello contaremos con un dibujo de una estrella en blanco y negro que cada niño debe colorear con su color preferido. Además, dentro de esta deben escribir su nombre y las tres cosas que más le gusta hacer.

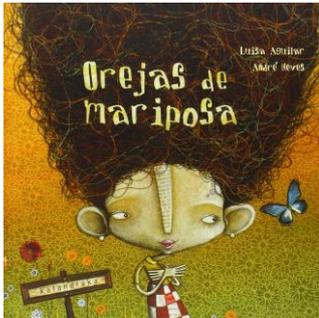
Una vez que todos hayan terminado, se intercambian las estrellas con el compañero que tiene al lado. Cada uno leerá en voz alta lo que al otro compañero le gusta hacer, pero sin decir el nombre. El maestro preguntará a quién corresponde esa estrella. Esta actividad exige que el niño reflexione acerca de lo que más disfruta hacer. Es muy importante que en este momento todos los alumnos respeten el turno de palabra de cada alumno a la hora de presentar la estrella de su compañero o compañera. Además, el hecho de leer en voz alta los gustos de otro compañero, favorece la integración de sus preferencias con la de los demás. La pregunta del maestro, de a quién pertenece esa estrella, reforzará el sentimiento de identidad del niño. “Esa estrella es mía”, es como decir, ¡Ese soy yo!



Anexo 6.

SESIÓN 5: EMPATIA

Actividad 1:

Título:	Cuento: <i>Orejas de mariposa</i>
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Enlace del cuento YouTube: https://youtu.be/iMFhLAPZwcl 

Explicación de la actividad:

«¡Mara es una orejotas!» Así comienza este cuento: muchos niños y niñas diciendo cosas feas de la persona que es Mara. Enseguida nuestra protagonista irá a buscar consuelo y seguridad entre los brazos de su madre que le ofrece una visión completamente distinta de las cosas y le enseña con mucha imaginación a aceptarse tal y como es, para así poder transmitir al resto de niños que todo lo que le hace diferente, le hace ser más especial aún: sus orejas son orejas de mariposa, que pintan de colores las cosas feas.

Con este maravilloso cuento se quiere poner en resalto el lado positivo de las cualidades que los demás identifican como negativas.

Actividad 2:

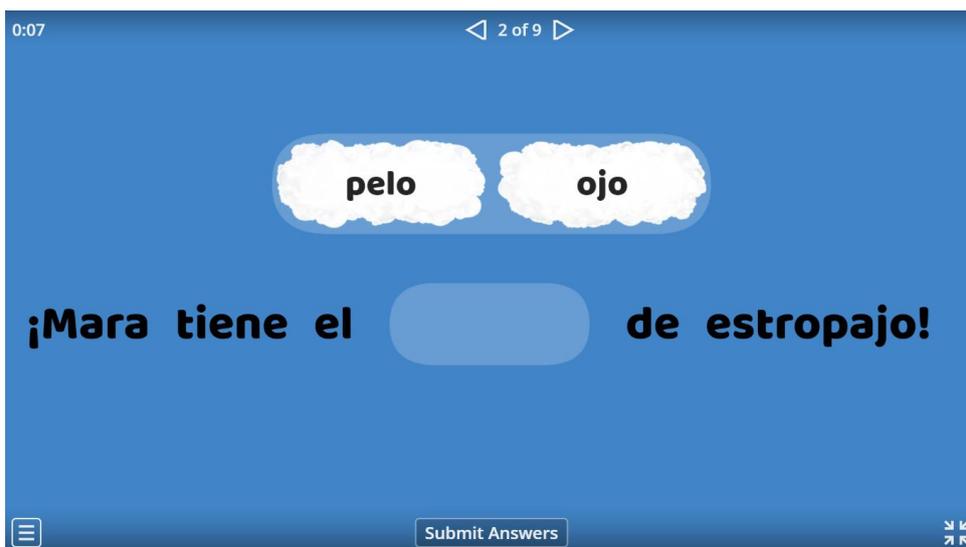
Título:	¿Qué falta?
Duración:	5-10 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	- Enlace del juego interactivo: https://wordwall.net/resource/13365586

Explicación de la actividad:

La realización de esa actividad está planteada para que sea un juego online interactivo utilizando la pizarra digital interactiva del aula. Además, servirá para comprobar si los alumnos han comprendido bien lo que el cuento quiere transmitir.

Para ello, aparecerán varias oraciones con palabras vacías y el alumnado tendrá que ir rellenándolas con lo que se acuerde de lo leído previamente.

Ejemplo:



Actividad 3:

Titulo:	Tela de araña
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	- Ovillo de lana

Explicación de la actividad:

Los alumnos se colocarán en círculo sentados en la alfombra del aula. El docente sacará el ovillo de lana y dirá su nombre y una cualidad buena del compañero a quien le quiera lanzar el ovillo.

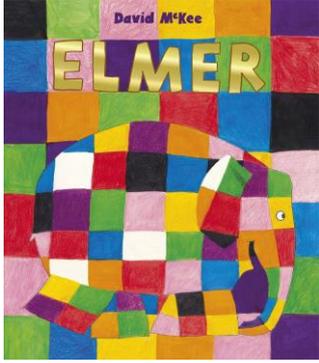
Una vez que haya dicho estas dos palabras en voz alta, lanzará el ovillo a esta persona con ayuda del docente.

Es una actividad muy enriquecedora puesto que todo el mundo va a escuchar una cosa buena que tiene dicho por otro compañero. Además, fomentará la cohesión de grupo y el buen clima de aula.

Anexo 7.

SESIÓN 6: RESPETO AL DIFERENTE

Actividad 1:

Título:	Cuento: <i>Elmer</i>
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">- Enlace del cuento YouTube: https://youtu.be/wh17YqqF_bo 

Explicación de la actividad:

El cuento del elefante Elmer, al igual que el resto de los cuentos de anteriores sesiones, se proyectará en la PDI. Elmer, es un elefante diferente y muy especial y será el protagonista de este cuento. A grandes rasgos, el cuento habla de Elmer cuya piel es de muchos colores y, por lo tanto, es diferente a la de los demás elefantes ya que no es de color gris.

Esto hacía que todos se reían con él, sin embargo, él pensaba que se reían de él y eso le ponía triste. Elmer consigue teñir su piel de gris, pero cuando regresa a la manada, ninguno le reconoce y están más aburridos y serios de lo normal. Comenzó a llover y esto provocó que dejara al descubierto sus muchos y preciosos colores.

Desde ese momento, la manada decide conmemorar este día todos los años en honor a Elmer pintándose de colores.

Los niños se pueden sentir identificados con el significado del libro ya que manifiesta comportamientos que forman parte de su realidad, de su día a día como pueden ser la solidaridad y la existencia de la diversidad, el respeto y la aceptación de que hay personas que tienen diferente color a nosotros, la importancia de tener buenos amigos y enriquecerse de ellos, etc.

Actividad 2:

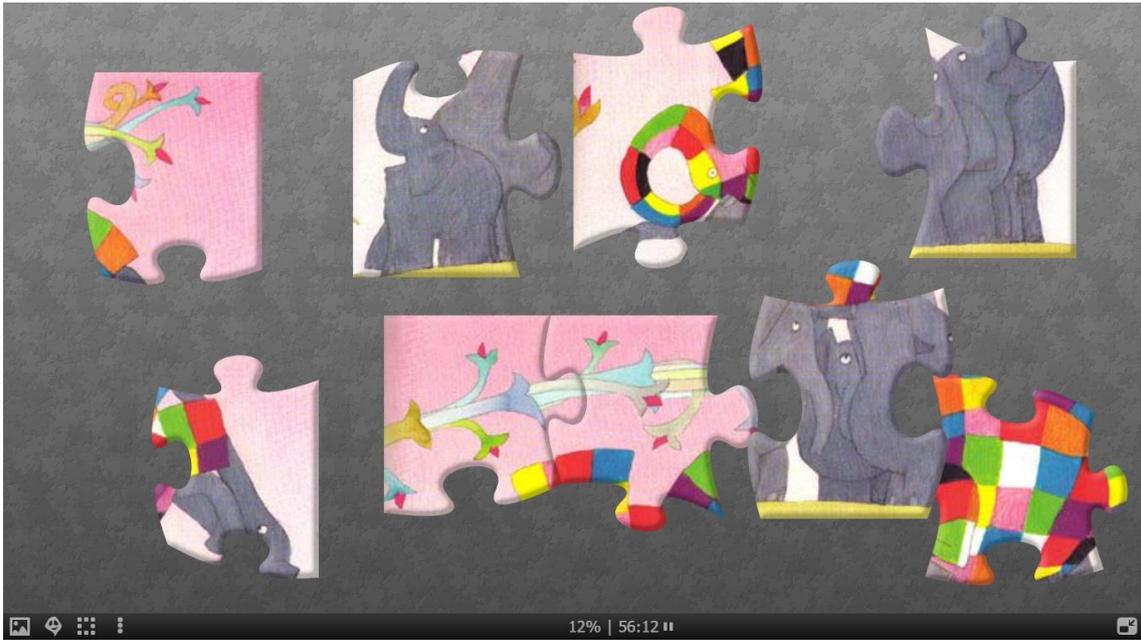
Título:	Encajamos a Elmer
Duración:	10 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	- Enlace al juego interactivo: https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=179f7f307155

Explicación de la actividad:

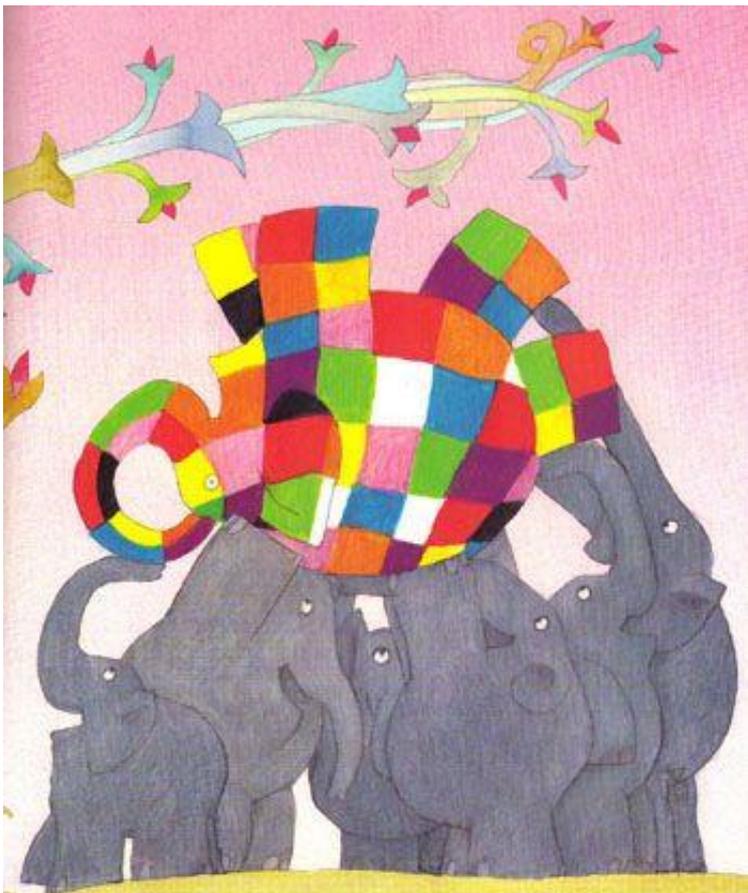
Los alumnos se sentarán en frente de la pizarra digital interactiva y se les presentará varias piezas de un puzle desordenadas.

Ellos mismos trabajando en equipo y cooperando conseguirán unir las piezas y formar la imagen final.

Es muy importante que el docente haga de mediador y medie en las intervenciones de los alumnos.



Fotografía final:



Actividad 3:

Título:	Ordeno el cuento
Duración:	15 minutos
Agrupamiento:	Grupo clase
Recursos:	- Enlace al juego interactivo: https://wordwall.net/resource/13858599

Explicación de la actividad:

En este juego interactivo aparecerán varias imágenes de diferentes secuencias del cuento. El docente presentará cada imagen y tratará de ubicarlas dentro del cuento.

Además, se aprovechará este momento para profundizar más sobre la importancia de respetar al otro planteándoles varias cuestiones, tales como:

- ¿Cómo crees que se ha sentido Elmer?
- ¿Te gustaría tener los mismos amigos que tiene Elmer?

Tras haber identificado cada imagen, los alumnos y alumnas deberán de ordenar las seis imágenes siguiendo la secuencia correcta que el cuento indica.



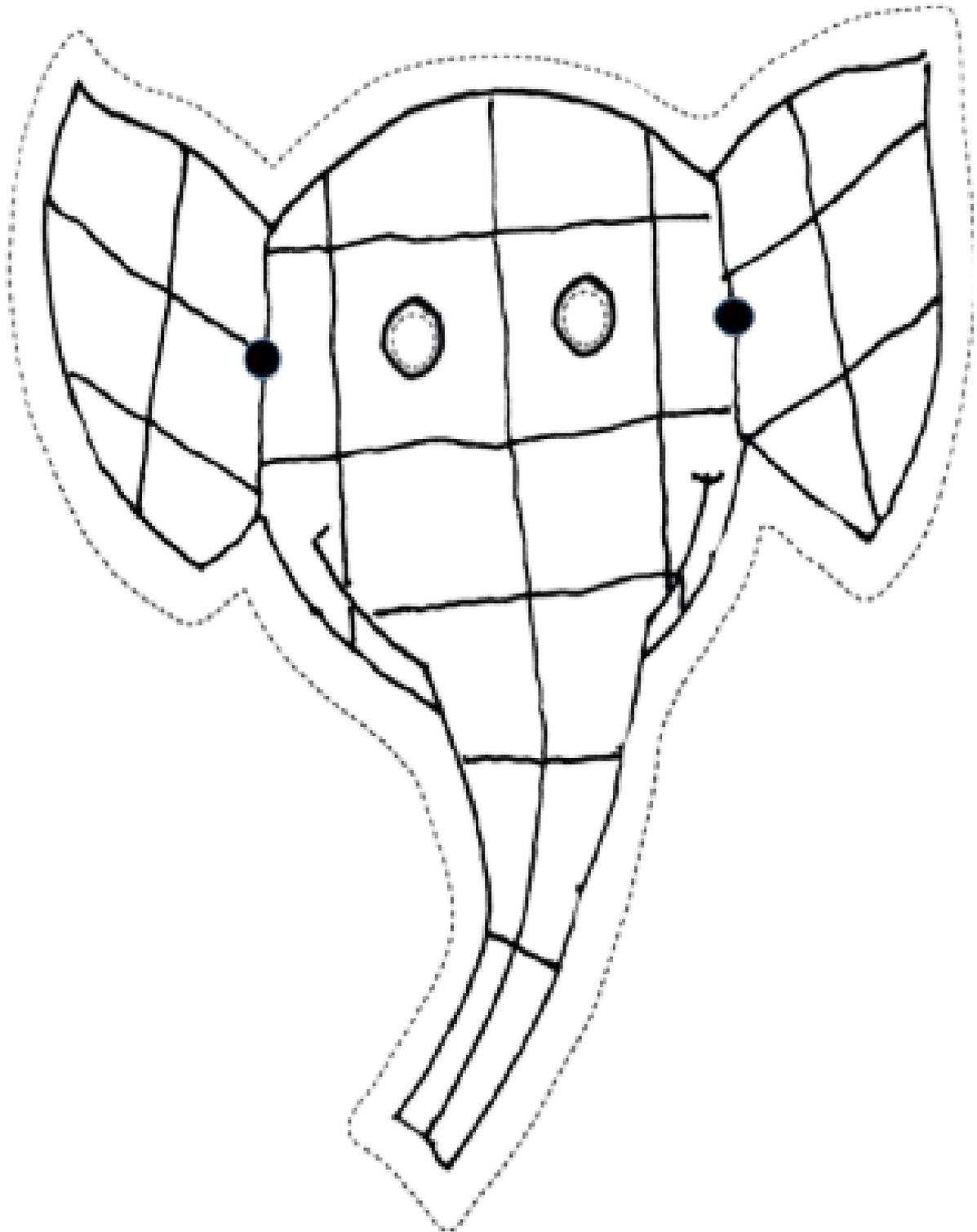
Actividad 4:

Título:	Pinto a Elmer
Duración:	20 minutos
Agrupamiento:	Individual
Recursos:	- Anexo 11

Explicación de la actividad:

¡Nos convertimos en el elefante Elmer! El docente repartirá a cada alumno y alumna de la clase una careta de Elmer en blanco y negro. Ellos tienen que colorearla como quieran siempre y cuando esté lleno de colores. Se les dejará una fotografía en la PDI de Elmer por si hay algún niño o niña que quisiera copiarlo. Para ello, pueden usar cualquier tipo de material que tengan en sus estuches y, además, se les facilitará purpurina, aunque su uso se hará bajo supervisión del profesorado. Después de colorear, deberán cortarla siguiendo la línea de puntitos y, por lo último, el docente hará dos agujeros a los lados de la careta y le pondrá una goma elástica.





ACTIVIDAD FINAL:

Al finalizar la última sesión, la referente a la del respeto al diferente, en el Genially parecerá la última pieza del diploma final. Los alumnos motivados durante todo el proyecto por la recompensa que tiene Darin preparada para ellos recibirán dicha recompensa, así como un correo electrónico como muestra de agradecimiento por haber ayudado a Darin a recuperar a sus amigos especiales.



Anexo 9.

ACTIVIDAD TRANSVERSAL

Captura de pantalla del ClassDojo

