



# Universidad de Valladolid

**GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*DISEÑO Y EVALUACIÓN DE UN PROGRAMA  
DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA EN  
HABILIDADES PARA LA VIDA  
EN LA PRIMERA INFANCIA*



**Autora: Noelia Gonzalo Fernández**

**Tutor académico: José Luis Parejo**

## **Agradecimientos**

*A lo largo de esta carrera de vocación y, especialmente, durante la realización de este trabajo, a cada paso que he dado me he sentido apoyada por varias personas que son especiales e importantes en mi día a día. Me han ayudado a seguir mis sueños y a no rendirme nunca ante las dificultades encontradas en el camino de la vida.*

*En primer lugar, quiero agradecer a mi familia que haya hecho posible que pueda estudiar para perseguir y luchar por metas y sueños. También por su apoyo en todas las decisiones tomadas. Una vez más, me han enseñado que a pesar de las adversidades de la vida, con esfuerzo todo lo que te propones se consigue.*

*Deseo agradecer a mi novio, Alejandro, que con su paciencia me ha acompañado y me ha demostrado ayuda en todo momento durante estos meses de constancia y esfuerzo. Meses que a nivel de lo personal tampoco ha sido fácil. Gracias por implicarte tanto y por seguir recorriendo un camino de vida juntos.*

*No quiero olvidarme de la maestra Mónica ni del centro concertado de CyL. Gracias a ellos ha sido posible implementar el programa de orientación educativa. También quiero agradecer al Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica del sector Segovia Sur. Gracias a ellos hemos podido obtener algunas pruebas validadas científicamente, e implementarlas con el fin diagnosticar y evaluar al alumnado en cada una*

*Por último, quiero agradecer a mi tutor, José Luis Parejo, profesor en el segundo curso de carrera y una de las personas que más me ha aportado en mi formación como maestra. Sin su dedicación y su ayuda no hubiese sido posible la realización de este TFG. Gracias por proponerme un tema tan esencial para la vida de todos y cada uno de los niños, gracias por enriquecer este trabajado y, sobre todo, gracias por confiar en mí para la realización de este documento del que me siento orgullosa.*

*A lo largo del desarrollo de este trabajo he sentido varias emociones, de idas y venidas, pero a pesar de ello me hacen acabar la carrera con ilusión. Con unas enormes ganas de seguir formándome como maestra y aún más con ganas de ejercer esta bonita profesión en la que la educación y procurar un futuro y mundo mejor a muchos niños y niñas pequeñas.*

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>RESUMEN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>4</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>4</b>
3.1. Introducción .....	5
3.1.1 Origen de las habilidades para la vida.....	5
3.1.2. Definición de las habilidades para la vida.....	6
3.1.3. Integración de las habilidades para la vida en el sistema educativo.....	8
3.2. Importancia de las habilidades para la vida.....	9
3.2.1. Habilidades para la vida en el maestro.....	9
3.2.2. Educar en habilidades para la vida desde la infancia .....	11
3.3. Clasificación de las habilidades para la vida.....	12
3.3.1. Interpersonal.....	15
3.3.2. De pensamiento, organización y/o acción .....	16
<b>4. DISEÑO DEL PROGRAMA DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA</b> .....	<b>18</b>
4.1. Contextualización.....	18
4.2. Objetivos generales .....	19
4.3. Metodología .....	20
4.4. Actividades.....	20
4.5. Recursos .....	26
4.6. Evaluación.....	26
4.6.1. Evaluación del aprendizaje el alumnado .....	27
4.6.2. Evaluación para la mejora de la actuación docente.....	28
4.6.3. Evaluación para la mejora del programa .....	28
<b>5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	<b>28</b>
<b>6. CONCLUSIONES</b> .....	<b>37</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>40</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>48</b>
Anexo 1. Otras habilidades para la vida.....	48
<input type="checkbox"/> Habilidades intrapersonales .....	48
<input type="checkbox"/> Interpersonal .....	50
<input type="checkbox"/> De pensamiento, organización y/o acción .....	51

Anexo 2. Cronograma del programa de orientación educativa.....	52
Anexo 3. Competencias, saberes y criterios de evaluación.....	54
Anexo 4. Actividades del programa de orientación educativa.....	59
Actividades de empatía .....	59
Actividades de pensamiento creativo.....	83
Actividades de cooperación .....	105
Anexo 5. Relato «El perro, el gato y el ratón».....	131
Anexo 6. La gallinita colorada .....	132
Anexo 7. Dilema moral .....	132
Anexo 8. Los músicos de Bremen escrito por los Hermanos Grimm. ....	133
Anexo 9. Historia de las Ranitas en la nata de Jorge Bucay (modificado por mi). ....	135
Anexo 10. Juegos de mesa cooperativos .....	136
Anexo 11. Consentimiento informado de las familias .....	138
Anexo 12. Tests.....	140
Anexo 13. Evaluación del alumnado a partir de los instrumentos de evaluación .....	148
Anexo 14. Registro de observación por cada alumnado. ....	191
Anexo 15. Lista de control de autoevaluación docente.....	267
Anexo 16. Escala de estimación de grado para evaluar del diseño del programa.....	268
Anexo 17. Fotografías de la puesta en práctica del programa de orientación educativa....	270

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Clasificación atendiendo a diversos autores.....	14
<b>Tabla 2.</b> Actividades de empatía.....	22
<b>Tabla 3.</b> Actividades de creatividad.....	24
<b>Tabla 4.</b> Recursos .....	26
<b>Tabla 5.</b> Cronograma .....	53
<b>Tabla 6.</b> Competencias, saberes y criterios de evaluación.....	54
<b>Tabla 7.</b> Percentiles del IRI .....	142
<b>Tabla 8.</b> Lista de control .....	267
<b>Tabla 9.</b> Escala de estimación de grado.....	268

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Test de creatividad (CREA).....	30
<b>Figura 2.</b> Test de empatía. Toma de perspectiva (PT).....	32
<b>Figura 3.</b> Test de empatía. Fantasía (FS).....	34
<b>Figura 4.</b> Test de empatía. Preocupación empática (EC) .....	35
<b>Figura 5.</b> Test de empatía. Malestar personal (PD).....	36

## RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado presenta el diseño y desarrollo de un programa de orientación educativa centrado en las habilidades para la vida dirigido a la primera infancia en un centro concertado de CyL. Concretamente se abordan la empatía, la creatividad y la cooperación. El objetivo de dicho programa es dotar al alumnado de pautas, estrategias, recursos y valores para enfrentarse de manera eficaz y exitosa en su vida diaria y escolar. Para realizar una evaluación de diagnóstico inicial y final del programa se han empleado una serie de pruebas estandarizadas y validadas científicamente: el test de Índice de Reactividad Interpersonal (IRI), el test de Inteligencia Creativa (CREA) y test Cooperative Learning in a Kindergarten Classroom. El empleo de dichas pruebas ha servido para analizar la significatividad del impacto del repertorio de actividades por cada habilidad existente en el alumnado participante, a nivel individual y como grupo-clase. Tras el análisis de los resultados, se ha podido comprobar un notable avance en la mejora de las habilidades trabajadas.

**Palabras clave:** habilidades para la vida, empatía, creatividad, cooperación, Educación Infantil.

## **ABSTRACT**

This Final Degree Project presents the design and development of a educational counseling program focused on life skills aimed at early childhood in a subsidized center in Castilla y León. Specifically, empathy, creativity and cooperation are addressed. The aim of this program is to provide students with guidelines, strategies, resources and values to cope effectively and successfully in their daily and school life. In order to carry out an initial and final diagnostic evaluation of the program, a series of standardized and scientifically validated tests have been used: the Interpersonal Reactivity Index test (IRI), the Creative Intelligence test (CREA) and the Cooperative Learning in a Kindergarten Classroom test. The use of these tests has served to analyze the significance of the impact of the repertoire of activities for each existing skill in the participating students, both individually and as a group-class. After analyzing the results, it has been possible to verify a notable progress in the improvement of the skills worked on.

**Key words:** Soft Skills, empathy, creativity, cooperation, early childhood.

## 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Desde que empecé mi formación como maestra hasta el día de hoy, considero primordial que se proporcione a los alumnos una educación de calidad en la que los niños y niñas se desarrollen en todos sus ámbitos, es decir, que se desarrollen a nivel cognitivo, social, afectivo y físico. Una educación de calidad que no solamente se centre en la formación académica, sino que vaya más allá, abarcando también la educación en el «ser» y «saber hacer» de la persona. Una educación de calidad en la que realmente se prepare al alumnado para la vida, como proclamaba Freinet. Sin embargo, debido a realidad educativa a lo largo de estos años me he cuestionado la siguiente pregunta: ¿hasta qué punto en los centros educativos se prioriza la formación del «ser persona» y se prepara para los retos y desafíos de la vida diaria? Muchas veces las escuelas se centran más en el desarrollo de habilidades académicas y teóricas, esto es, en el currículo que en el desarrollo pleno del alumnado.

En este punto nos planteamos que todavía queda camino por recorrer para implantar una educación en la que todos los niños y niñas dispongan de un desarrollo integral óptimo con el fin de que enfrenten de manera exitosa a los problemas y retos de la vida diaria y así evitar crisis y problemas socio-afectivos. Desde la primera infancia surge la necesidad de proporcionar al alumnado una relación de herramientas y de estrategias con las que se pueda enfrentar de manera eficaz y exitosa a los desafíos y retos de la vida cotidiana.

Por todo lo anterior, en este documento nos hemos propuesto diseñar e implantar un programa de orientación educativa centrado en el desarrollo de las habilidades para la vida (HpV) en la primera infancia. Un tema especialmente novedoso y del que hay pocos trabajos académicos y científicos. Lo hemos centrado en el ámbito del modelo de programa de orientación. Este modelo es una acción sin interrupción, previamente organizada, orientada a lograr unos objetivos dirigidos a satisfacer las necesidades y enriquecer, desarrollar o potenciar determinadas competencias (González et al., 2010). El modelo programa consta de una serie de fases: análisis del contexto para obtener las necesidades, formular objetivos, planificar actividades, llevar a cabo esas actividades y evaluación de dicho programa (Bisquerra y Álvarez González, 2010). La realización y puesta en práctica de este programa de orientación educativa mismo tiempo que es atractivo supone todo un reto ya que vivimos en un mundo diverso cada vez más complejo

y cambiante, en el que todavía no se valora realmente la importancia y los beneficios que supone adquirir todas y cada una de las habilidades para la vida.

El tema principal del TFG es el diseño, desarrollo y evaluación de un programa de orientación educativa sobre habilidades para la vida. Las habilidades para la vida son las capacidades que ha de tener una persona para tener un comportamiento positivo y adecuado que le permita enfrentarse de forma eficaz y exitosa las demandas y desafíos de la vida. Además, la adquisición de estas habilidades desde la infancia conlleva a un aprendizaje duradero, de por vida, y, por consiguiente, a una vida productiva y satisfactoria en todas sus dimensiones.

Este TFG se compone de dos partes. La primera se centra en la justificación teórica, en la cual se profundiza sobre varios aspectos relacionados con las HpV. Primero se aborda el origen y la definición del concepto, y seguidamente explicamos cómo se encuentra el sistema educativo para hacer frente a estas habilidades. Después, se desarrolla la idoneidad y relevancia que tiene educar en las HpV y la presentación de la clasificación de las mismas. Todo este estudio previo ha sido esencial para realizar la segunda parte del trabajo, y concretamente para diseñar y desarrollar el programa de orientación educativa sobre una selección de HpV (empatía, pensamiento creativo y cooperación). Un programa que ha sido elaborado teniendo en cuenta los elementos curriculares de la etapa de Educación Infantil del nuevo currículo LOMLOE (2022), así como las necesidades del alumnado. Para llevar a cabo este programa se ha realizado unas pruebas de diagnóstico validadas científicamente con el objetivo de evaluar el grado de adquisición de las de las HpV a trabajar, para posteriormente llevar a cabo las actividades del programa. Para finalizar, se han realizado de nuevo las pruebas de evaluación con el fin de medir el progreso en las HpV trabajadas. Posteriormente, se presentan los resultados atendiendo a los avances tras el desarrollo de las actividades, reflejándose las diferencias entre las pruebas diagnósticas y las finales. Finalmente se muestran las conclusiones, elaboradas en respuesta a los objetivos del TFG, así como los anexos que complementan la información expuesta en el cuerpo de trabajo, especialmente el material de evaluación de cada alumno y grupo clase.



A continuación, se desarrolla el grado de cumplimiento de las competencias específicas abarcadas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil.

Algunas de estas competencias son: «1. Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil». Esta competencia ha sido desarrollada en el TFG a la hora de diseñar el programa sobre HPV. Previamente se ha tenido que conocer detalladamente el Real Decreto 95/2022, en el que se abarca los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se atienden en esta etapa escolar. El tema central del trabajo asegura el desarrollo algunas de las otras competencias, principalmente la 2., que trata de promover y facilitar aprendizajes globalizadores que desarrollen al alumnado en todas sus dimensiones, es decir, en su desarrollo integral. Pues con esta propuesta sobre HPV se pretende promover esos tipos de aprendizajes, centrándose en el desarrollo integral del alumnado con el fin de que se encuentre capacitado para responder de manera satisfactoria y exitosa a los retos de la vida diaria. También dentro de esas competencias la 4., que habla de la resolución pacífica de los conflictos, fomentando una convivencia tanto en el ámbito escolar como fuera de ella, y la 5., que abarca la educación de emociones, sentimientos y de valores en la primera infancia.

Por otro lado, cabe destacar otras de las competencias que se reflejan a lo largo de la puesta en práctica del programa. La competencia 9: «Conocer la organización infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos». Esta competencia se ha desarrollado ya que se ha tenido en cuenta la diversidad intrínseca del alumnado, donde los tiempos son decisivos a la hora de configurar la madurez, el desarrollo y el aprendizaje del alumnado de Educación Infantil. También la competencia 11: «Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes», y la 12: «Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos». Estas dos competencias se han alcanzado dado que en todo momento se intenta proporcionar una actuación docente de calidad y se

proporciona al alumnado aprendizajes autónomos y cooperativos. También se actúa en función de las posibilidades, límites y competencias de la educación actual.

## **2. OBJETIVOS**

En este apartado se destacan los objetivos que se han formulado para llevar a cabo este TFG.

2.1. Fundamentar teóricamente y críticamente el origen, la amplitud, la categorización, la función y su impacto de las habilidades para la vida en Educación Infantil.

2.2. Diseñar, desarrollar y evaluar un programa de orientación educativa dirigido al desarrollo de tres habilidades para la vida en Educación Infantil: cooperación, empatía y creatividad.

2.3. Analizar y discutir los resultados del programa de orientación educativa sobre habilidades para la vida en Educación Infantil implementado a niveles individual y grupal, tras la implementación de pruebas de evaluación pretest y posttest validadas científicamente.

2.4. Presentar unas conclusiones y valoración personal extraídas de la realización de este TFG.

## **3. MARCO TEÓRICO**

A lo largo del desarrollo del marco teórico abordaremos varios aspectos relacionados con las HpV. En un primer lugar, expondremos una pequeña introducción en la que desarrollaremos el origen de las habilidades, haciendo referencia en varios momentos a la Organización Mundial de la Salud (OMS). A continuación, haremos una discusión teórica sobre la definición de HpV atendiendo a la OMS y a diversos autores. Después, analizaremos cómo el sistema educativo cómo más en lo académico que en el desarrollo del alumnado como persona a través de esas HpV. En segundo lugar, como otro punto del marco teórico, mostraremos la importancia que tienen las HpV en el profesor y para la formación de los niños desde la primera infancia. Finalmente, presentamos una taxonomía de las HpV y nos detendremos en la propuesta de Giráldez-Hayes y Prince (2017).

### **3.1. Introducción**

#### **3.1.1 Origen de las habilidades para la vida**

Durante 20 años, las HpV han tenido un papel importante en el ámbito de estrategias de educación preventiva y de promoción de estilos de vida saludables. Algunas organizaciones internacionales como la OPS (Organización Panamericana de la Salud) y la OMS (Organización Mundial de la Salud) destacan la importancia de trabajar las HpV, con el fin de promover tanto la salud mental como la emocional (Carillo- Sierra, 2018; Montero, 2021). En un principio, los programas de HpV estaban asociados a aspectos de prevención, como, por ejemplo, el retraso de la edad de empezar a fumar, la prevención de conductas sexuales de alto riesgo, la prevención de la delincuencia, las conductas relacionadas con la salud y la autoestima, etc. (Martínez, 2014). Existen varios estudios (Giannotta y Weichold, 2016; Weichold y Blumenthal, 2016; Weichold, Tomasik, Silbereisen y Spaeth, 2016; Wenzel, Weichold y Silbereisen, 2009) que reconocen la eficacia de estos programas de HpV, pero es necesario más investigación para identificar qué y cómo se determina la eficacia de las HpV.

A partir de finales de los años 90, en Colombia y otros países de Latinoamérica surgió otro enfoque de HpV. Este enfoque tenía como objetivo que los niños, jóvenes y adolescentes dispusieran de destrezas psicosociales que acompañen a su desarrollo de vida saludable (Morales et al., 2021). En 1993, estas habilidades se definieron como competencias psicosociales fueron empleadas por organizaciones supranacionales como por ejemplo UNICEF con su enfoque de *Life Skill-Based Education* (Portillo y Cristhian, 2017), centrado en las habilidades que promovieran la salud mental y emocional y el refuerzo de factores protectores (Sánchez et al., 2017). En este mismo año, también se lanzó una iniciativa internacional para desarrollar esas HpV con los niños en los centros educativos (Martínez, 2014).

Las HpV se convirtieron fundamentales para la salud y bienestar de la niñez y la adolescencia, según organismos como UNESCO o UNICEF. En 1997 se propuso un marco común de las HpV vinculadas a la salud y bienestar de las personas: la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento creativo, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, las habilidades interpersonales, la empatía, el manejo de las emociones y de estrés y la autoconsciencia (Portillo y Cristhian, 2017). Este listado de habilidades, se encuentra en constante ampliación y actualización. Por ejemplo, hoy día

se pueden destacar otras como la flexibilidad, la adaptabilidad o la proactividad (Giráldez-Hayes y Prince, 2017)

La OMS, junto con otros organismos de salud internacionales, concibieron que las habilidades sociocognitivas y de control de emociones reflejaban la esencia del desarrollo humano, lo que los llevó a dirigir esas habilidades a otras situaciones de la vida cotidiana (Martínez, 2014). El Ministerio de Salud (2016) destaca que abarca la promoción, prevención, atención, implementación y seguimiento. Las HpV previenen, promueven y brindan recursos y estrategias para reaccionar frente a diferentes situaciones a lo largo de la vida (Cerón y Rosero, 2019). La OMS afirma que la educación para la salud no solo aborda solo la transmisión de información, sino también aborda la motivación, las habilidades personales y la autoestima, habilidades necesarias para una vida saludable (Martínez, 2014). Desde principios de la década de los 90, la OMS ha intentado promover el desarrollo de la infancia mediante las HpV en las escuelas (Maithreyi, 2019), pero no con mucho éxito (Medrano y Pacheco, 2020). Queda mucho camino por recorrer; y es por ello que se debe concienciar a la comunidad educativa, entre sus miembros la familia, sobre la importancia de educar en las HpV como aprendizajes esenciales para la formación del ser como persona con el fin de que esto sea la base para trabajar otros contenidos de enseñanza-aprendizaje.

### **3.1.2. Definición de las habilidades para la vida**

Las HpV, como hemos indicado en el apartado anterior, tienen una gran importancia en nuestro bienestar, salud y desarrollo personal y social (Prajapati et al., 2017; Soliveres et al., 2021). No existe una única definición sobre las HpV, pues depende del contexto, disciplina y ámbito geográfico (Portillo y Cristhian, 2017). Las HpV están vinculadas con las diferentes culturas de las sociedades ya que tienen una cierta relación con los valores, tradiciones, creencias y prácticas de cada sociedad humana (Parejo et al., 2021); y todo ello conlleva a una apertura al encuentro intercultural (Martínez 2014; Bolat y Korkmaz, 2021). Por tanto, estas habilidades genéricas y versátiles se pueden aplicarse en diversos campos (Martínez, 2014).

En 1933, la OMS propone una primera definición en la que menciona que son habilidades para el comportamiento positivo y adaptable que permite a las personas lidiar de manera eficaz con los desafíos y demandas que nos enfrentamos en nuestra vida cotidiana (Who,

1994). Esta misma definición la refrenda Maithreyi (2019), refiriéndose a habilidades psicosociales (Tejera et al, 2018). Décadas más tarde, en 1977, la OMS define las HpV como las capacidades con las que gestionamos las oportunidades y desafíos del día a día, ya sea en el trabajo, en la escuela o en la vida personal (Girález-Hayes y Prince, 2017). En 1999 son definidas como la habilidad de una persona para enfrentar de forma efectiva y exitosa las exigencias y desafíos de la vida cotidiana (Bolat y Korkmaz, 2021; Prajapati et al., 2017) y se adquieren en el trayecto de la vida a través de experiencias directas (Bolat y Korkmaz, 2021). Posteriormente, la OMS, junto con otras organizaciones de la salud, definen las HpV como un conjunto de competencias psicosociales y destrezas interpersonales orientadas para transformar el entorno con la finalidad de que sea propicio para la salud (Martínez, 2014).

Por otro lado, podemos alejarnos de la definición según la OMS, y destacar varias atendiendo a diversos autores. Las HpV son la capacidad de comportamientos que las personas utilizan para enfrentarse eficazmente a las situaciones problemáticas de la vida cotidiana (Gerami et al., 2015). En esta misma línea, Morales et al. (2021) definen las HpV como una serie de comportamientos que se aprenden para usarlos ante diferentes situaciones problemáticas de la vida que se presentan en diferentes ámbitos: la persona, la familia, la escuela, los amigos, el trabajo, etc. Estas habilidades se adquieren por entrenamiento o experiencia directa, en función de las normas sociales de una cierta comunidad. Esto hace referencia a comportarse en función de las exigencias y el contexto del momento de esa sociedad, a partir de esa capacidad que tiene la persona para ajustarse a ello (Bolat y Korkmaz, 2021; Portillo y Cristhian, 2017).

Según Jones (1991), las HpV son un conjunto de procedimientos y acciones mediante los cuales el individuo resuelve ciertos problemas, enfrentándose a diversos retos o modificaciones en su ámbito de la vida. Henger (1992) las definió como las habilidades del entorno del niño y los valores cognitivos que el niño aprende para formar su personalidad de forma equilibrada e integrada (Mohammad y Sa'ad, 2017). En 2003, el Departamento de Educación de USA define estas habilidades como signos de vida y preparaciones que son necesarias para desarrollar ciertas habilidades y así enfrentarse a situaciones de la vida diaria. También son necesarias para mejorar la calidad de vida a través de estas habilidades requeridas, las cuales ayudan a enfrentarse a las causas y problemas del entorno. Las HpV se podrían definir como el conjunto de habilidades,

competencias, conductas actitudinales y cualidades personales que permiten vivir en el día a día en su entorno, trabajar bien con otros, tener un desempeño óptimo y alcanzar metas (Giráldez-Hayes y Prince, 2017). En definitiva, las HpV permiten a los individuos tener un mayor control sobre sus vidas (Maithreyi, 2019). Para Stewart (2013), las HpV no surgen de manera natural y muchas de ellas deben introducirse, enseñarse y fomentarse en la escuela, con el fin de que los estudiantes se adapten al contexto social en el que viven (Tejera et al., 2018).

### **3.1.3. Integración de las habilidades para la vida en el sistema educativo**

Las HpV, como nos referíamos antes, deben de enseñarse desde la escuela. Pero realmente ¿el sistema educativo aboga por formar integralmente al alumno para que se adapte a los retos y desafíos sociales de la vida cotidiana? La educación tradicional busca el desarrollo de habilidades académicas (escritura, lectura y la aritmética) y se basa en garantizar en el tiempo establecido un máximo de contenidos teóricos para así cumplir con los estándares de aprendizaje (Bolat y Korkmaz, 2021; Portillo y Cristhian, 2017). La escuela se preocupa y ocupa principalmente de enseñar que el alumnado alcance el máximo éxito académico posible, centrándose en contenidos disciplinares del currículo. Deja a un lado las fortalezas o habilidades que sostiene Seligman (2002), como por ejemplo la lealtad, la honestidad, la compasión, la sabiduría, etc. (Giráldez-Hayes y Prince, 2017). Es decir, deja a un lado la formación del «ser persona». Sin embargo, la escuela se debe basar en los cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir con los demás y aprender a ser (Delors, 1996).

Bizquera (2003) defiende que los aprendizajes de la escuela, con su función preventiva y de desarrollo, deben servir para la vida cotidiana. La escuela tiene que dirigir la mirada del alumnado hacia otros asuntos que le formen como ser en su sociedad (Cardona y Liliana, 2017). La educación debe proporcionar una serie de actitudes y herramientas con el fin de una vida productiva y plena (Alder, 2017). También debe contribuir al desarrollo integral, esencial en infantil, para esa calidad de vida plena desde el punto de lo intelectual, lo estético, lo ético y lo político (Martínez, 2014). Por eso, como menciona Coll (2006), las HpV son necesarias para tener una vida personal, social y personal gratificante y satisfactoria (Coll, 2006; Nasheeda et al., 2021); y por ello requieren oportunidades de aprendizaje (Melinda et al., 2021). Se necesita que estas habilidades sean aplicadas en los currículos (Medrano y Pacheco, 2020; Prajapati et al., 2017). En el

currículum de infantil, las HpV están presentantes como temas transversales, pero no como un contenido esencial de aprendizaje que debe adquirir el alumno para su desarrollo pleno como persona.

Por otra parte, existen otra serie de factores por los que se dificultan la implantación de estas habilidades en las escuelas. Una de ellas es el bajo nivel de formación de los maestros en las HpV respecto al contenido como a su propia aplicación. Otros aspectos que conlleva esta falta de las HpV en la escuela pueden ser la falta de disponibilidad o la adecuación de los recursos de enseñanza-aprendizaje (Medrano y Pacheco, 2020). Todo esto supone un obstáculo para el desarrollo del niño en la etapa preescolar, debido a que no les ofrece esas habilidades y conocimientos que les ayudará para enfrentarse a las situaciones actuales y futuros de la vida cotidiana (Mohammad y Sa'ad, 2017). Por tal motivo, se debe cambiar la práctica y la organización educativa con el fin de educar en el ser de las personas; formando a personas integrales dentro de la sociedad (Portillo y Cristhian, 2017; Sánchez et al., 2017), las cuales serán transformadores de la vida social futura (Maithreyi, 2019).

### **3.2. Importancia de las habilidades para la vida**

Para UNESCO (2020), si el mundo está cambiando y la educación debe cambiar también. Las sociedades de todo el planeta pasan por profundas transformaciones que exigen nuevas formas de educación (Girález-Hayes y Prince, 2017). Vivimos en un mundo diverso cada vez más complejo y cambiante en el ámbito de lo social y, por tanto, en el de la ciudadanía. Esta nueva forma de vida conlleva a educar en HpV, basada en formar a las personas como seres humanos en esta sociedad cambiante e influenciada por las transformaciones de las nuevas comunicaciones y tecnologías (Martínez, 2014; Masheeda et al., 2019; Prajapati et al., 2017).

#### **3.2.1. Habilidades para la vida en el maestro**

Los docentes son seres humanos que están comprometidos con una sociedad formada por individuos integrales y complejos, influenciados por su cultura de la sociedad en la que viven y son capaces de abarcar su vida en búsqueda de su plenitud y bienestar personal (Martínez, 2014; Román et al., 2018). El profesorado tiene una labor muy importante: educar a la futura sociedad, al alumnado en su plenitud. Para ello debe educar en las habilidades para la vida. Pero previamente es esencial que los profesores dispongan unos

ciertos valores y habilidades para así podérselo transmitir a su alumnado (Bolat y Korkmaz, 2021; Kasapaglu y Didin, 2019).

Estas HpV en las que se debe formar el profesorado potencian el desarrollo de estilos de vida saludable y la importación de hábitos orientados al bien de la ciudadanía. Esto supone una perspectiva intercultural de las HpV para la construcción de las nuevas ciudadanía (Martínez, 2014). El profesorado que esté formado en HpV contará con una serie de beneficios que son favorecedores tanto para su salud física, social y psicológica así como para educar a su alumnado (Kasapaglu y Didin, 2019) y gestionar exitosamente las demandas del aula (Keow et al., 2015). Algunos de estos beneficios son tener solidaridad y éxito trabajando en equipo con la comunidad educativa, solucionar problemas de forma exitosa, tener respeto hacia los demás, ser capaz de evaluar sus objetivos y recursos así como regular sus esfuerzos, transmitir alegría y motivación, tener un nivel adecuado de autoestima, adquirir comportamientos y actitudes positivas, etc. (Mohamed, 2022; Nasheeda et al., 2019).

Por otro lado, una formación del profesorado en HpV permite proporcionarle varias herramientas para asumir situaciones de estrés o ansiedad. Esto les facilita desarrollar la capacidad para tomar decisiones emocionales con el fin de prevenir estas posibles situaciones (Cardona y Liliana, 2017; Kasapaglu y Didin, 2019). En cambio, si el profesorado no tiene una base y una formación, y posee bajos niveles en HpV se genera insatisfacción y malestar en su propia salud y en los que lo rodean (Melinda et al., 2020; Keow et al., 2015). Por eso antes que educar, primero es tan importante formarse en estas habilidades para no perjudicar y poder favorecer en todo momento al alumnado en su desarrollo integral.

En la actualidad, la educación debe proporcionar a los niños diversas experiencias que promuevan el desarrollo integral desde la infancia (Cardona y Liliana, 2017). Los ministros de Educación en 2009, mediante la *Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia*, establecen compromisos para la atención de las etapas tempranas, garantizando una serie de derechos y deberes (Medrano y Pacheco, 2020). Existen también políticas de atención a la primera infancia, que buscan abarcar los principios de integridad. El Real Decreto 122/2007, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de educación Infantil en Castilla y León, se abarca el desarrollo integral como uno de los principios básicos para esta etapa educativa.



### **3.2.2. Educar en habilidades para la vida desde la infancia**

La educación del futuro tiene que apostar por ser más inclusiva para adaptarse a la sociedad diversa, plural y líquida en la que nos ha tocado vivir (UNESCO 2020). La educación tiene cuatro pilares fundamentales: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y con los demás, y aprender (Delors, 1996). Todo ello conduce a lo que debe promover la educación: desarrollar integralmente al alumnado (Cardona y Liliana, 2017). Así los niños y niñas podrán desarrollar sus posibilidades y ser los protagonistas de su vida; desarrollando varias HpV (Martínez, 2014). Los niños en la etapa vital de infantil necesitan nutrirse de estas habilidades para tener una educación integral y sostenible (Mohammad y Sa'ad, 2017). Dichas habilidades son destrezas necesarias para ese desarrollo integral del alumnado (Nasheeda et al., 2021), y, por consiguiente, se deben introducir desde las primeras edades para su implantación a lo largo de toda su vida.

Sharqawi (2005) sostiene que la primera infancia es la base sobre la que se establece el futuro de los niños y niñas. Educar desde la primera infancia en las HpV se convierte en algo vital para adaptarse a los diferentes problemas o retos a los que se someterán los individuos de una cierta comunidad en su vida cotidiana (Prajapati et al., 2017). Asimismo, la práctica y adquisición de las HpV en edades tempranas son esenciales en esta etapa de la vida de los alumnos; etapa en la que los niños tienen una amplia curiosidad por observar e interactuar con el entorno que le rodea (Alder, 2017). Además estas habilidades que se adquieren durante la niñez conllevan a un aprendizaje de por vida que perduraran en la vida adulta (Medrano y Pacheco, 2020; Román et al., 2018).

Desde la infancia, se debe educar en estas habilidades para que el alumnado tenga un repertorio de esas habilidades y sepan desenvolverse y solucionar aspectos en varios ámbitos de su vida como la familia, el trabajo, el ocio, etc. Todo ello supone saber cuándo, dónde y con quién aplicar la habilidad correspondiente (Moran, 2018). Además gracias a la adquisición de las HpV, los niños adquieren habilidades sociocognitivas y emocionales. Estas son necesarias para enfrentar problemas de la vida diaria (Pérez et al., 2017). En efecto, las HpV garantizan una serie de recursos para manejar las diversas emociones que aparecen al resolver los desafíos de la vida (Nasheeda et al., 2019). Otras de las muchas aportaciones positivas y por lo tanto razones por las que educar en las HpV

son las siguientes. Las HpV contribuyen a aumentar la motivación del alumnado y a gestionar las interacciones positivas con las personas de su entorno y comunidad (Medrano y Pacheco, 2020; Mohammad y Sa'ad, 2017). Estos mismos autores destacan otros aspectos como el afrontamiento a diversas situaciones, el desarrollo de sí mismo y la facilitación de la supervivencia en el mundo que les rodea.

Tras desarrollar la importancia que tiene educar en las HpV es destacable señalar que se han implantado varios programas basados en HpV. Demostrándose por sus resultados, que previenen problemas de conductas en los niños de preescolar (Melinda et al., 2020) así como situaciones de riesgo que observamos en la vida diaria, como por ejemplo conductas sexuales de alto riesgo, el uso de drogas, etc. (Martínez, 2014; Pérez et al., 2017). Además estos programas mejoran el desempeño académico y fomenta un ajuste social positivo (Mangrulkar et al., 2021). Pero a partir de aquí, nos planteamos de qué forma se puede educar en las HpV. Las HpV se enseñan a desde un aprendizaje participativo y experiencial (Nasheeda et al., 2019), a partir de la práctica, la reflexión y el diálogo (Giráldez-Hayes y Prince, 2017). El alumnado al practicar una cierta habilidad para la vida realiza una estructura cognitiva y sentimental que le conlleva a aprender esa habilidad, y esta afectará a su comportamiento en la sociedad (Adkaws et al., 2005). Atendiendo a Al Jaber (1991) para que los alumnos aprendan todas las HpV podemos señalar una serie de etapas: el maestro primero se debe asegurar que los niños necesitan el desarrollo de las habilidades, asegurarse de que tanto el maestro como el alumnado entiende el propósito de la habilidad que se desea enseñar y aprender, practicar la habilidad que se ha aprendido con una cierta continuidad, crear situaciones educativas que ayuden e impulsen a los niños a practicar dicha habilidad y utilizar la habilidad eficientemente para así generar que estas habilidades salgan de forma natural en el alumnado ( Mohammad y Sa'ad, 2017).

### **3.3. Clasificación de las habilidades para la vida**

El Grupo de investigación en orientación psicopedagógica (GRUP) de las universidades de Barcelona y Lleida ha establecido su propio modelo de competencias emocionales. Este se encuentra en un proceso de actualización constante. Además atendiendo a este modelo, cabe destacar que las competencias emocionales se agrupan en cinco bloques: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia emocional y habilidades de vida y bienestar (Cabedo y Campillo, 2016; Román et al.,

2018). Por lo tanto, las HpV se clasifican dentro de las competencias emocionales. Atendiendo a diversos autores, mencionar varias clasificaciones de las diferentes HpV que existen. Esta clasificación de las HpV no se encuentra limitada a una lista concreta debido a que su clasificación varía en función de las diversas comunidades y sus respectivas culturas con una serie de normas, tradiciones y valores (Mohammad y Sa`ad, 2017; Bolat y Korkmaz,2021). Y también en función del enfoque educativo y el horizonte de cambio con que se trabaje (Montero, 2021). Por ello cada autor las clasifica de manera diferente en base a unos ciertos criterios. En primer lugar, la UNICEF (2014) determina que existen una gran cantidad de habilidades, de las cuales diez de ellas atienden a una clasificación de HpV. Por lo tanto, desde el punto de vista de la promoción de la salud, las HpV se clasifican en las siguientes: habilidades sociales e interpersonales como la comunicación, el rechazo, la agresividad o la empatía; habilidades cognitivas como la toma de decisiones, la autoevaluación o el pensamiento crítico; y habilidades para el manejo de emociones como el estrés o el autocontrol sobre nosotros mismo (Morales et al., 2021; Bolat y Korkmaz, 2021). En esta misma línea, Prajapati et al. (2017) detalla también esta clasificación de las HpV. Destacando las habilidades cognitivas o de pensamiento, centradas en obtener una perspectiva crítica e integral de la realidad y en saber asumir las consecuencias de las decisiones que tomamos en nuestra vida diaria. También las habilidades emocionales con las que expresamos y controlamos nuestras emociones, para enriquecernos y ayudarnos a crear relaciones positivas. Y por último las habilidades sociales que nos permiten resolver problemas y comunicarnos de manera efectiva con los demás con el fin de establecer unas relaciones sociales estables y duraderas.

Por otro lado, podemos destacar otro tipo de clasificaciones atendiendo a otros autores. Una de ellas es la siguiente: habilidades para tratar con el entorno, habilidades para el cuidado de la salud, habilidades para una nutrición saludable, habilidades para niños normales y habilidades para actividades ambientales (Mazen, 2002). Otra posible clasificación es dividir las habilidades vitales, habilidades de crecimiento personal, habilidades de salud, habilidades de nutrición, habilidades de ciudadanía, habilidades de comunicación y habilidades de consumo (Mohammad & Sa`ad, 2017). Sin embargo, también podemos clasificarlas en función del contexto, dividiéndose así en las siguientes: las habilidades intrapersonales como la adaptabilidad, el optimismo, la resiliencia e integridad, las habilidades interpersonales como la empatía, la cooperación y la escucha

activa y las habilidades de pensamiento como la proactividad, el pensamiento crítico y el pensamiento creativo (Giráldez-Hayes y Prince, 2017).

**Tabla 1**

*Clasificación atendiendo a diversos autores*

Autores	Clasificación de HpV
Morales et al. (2021) Bolat y Korkmaz (2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales e interpersonales: la comunicación, el rechazo, la agresividad o la empatía.</li> <li>- Habilidades cognitivas: la toma de decisiones, la autoevaluación o el pensamiento crítico</li> <li>- Habilidades para el manejo de emociones: el estrés o el autocontrol</li> </ul>
Prapajoti et al. (2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades cognitivas o de pensamiento: centradas en obtener una perspectiva crítica e integral de la realidad y en saber asumir las consecuencias de las decisiones que tomamos en nuestra vida diaria.</li> <li>- Habilidades emocionales: con ellas expresamos y controlamos nuestras emociones, para enriquecernos y ayudarnos a crear relaciones positivas.</li> <li>- Habilidades sociales: nos permiten resolver problemas y comunicarnos de manera efectiva con los demás con el fin de establecer unas relaciones sociales estables y duraderas.</li> </ul>
Mazen (2002)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades para tratar con el entorno.</li> <li>- Habilidades para el cuidado de la salud.</li> <li>- Habilidades para una nutrición saludable.</li> <li>- Habilidades para niños normales.</li> <li>- Habilidades para actividades ambientales.</li> </ul>
Mohammad & Sa`ad (2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades vitales.</li> <li>- Habilidades de crecimiento personal.</li> <li>- Habilidades de salud y de nutrición.</li> <li>- Habilidades de ciudadanía.</li> <li>-Habilidades de comunicación.</li> <li>- Habilidades de consumo.</li> </ul>

Giráldez-Hayes y Prince (2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades intrapersonales: adaptabilidad, optimismo, resiliencia e integridad.</li> <li>- Habilidades interpersonales: empatía, cooperación y escucha activa.</li> <li>- Habilidades de pensamiento: Pensamiento crítico, pensamiento creativo y proactividad.</li> </ul>
--------------------------------	--

Para finalizar, atenderemos de manera detallada la clasificación de Giráldez-Hayes y Prince (2017), desarrollada en su libro «Habilidades para la vida: aprender a ser y aprender a convivir en la escuela». Por consiguiente, a continuación se analizan cada una de las HpV que se van a desarrollar en la propuesta de este trabajo.

### **3.3.1. Interpersonal**

#### **3.3.1.1. Empatía**

En primer lugar, cabe destacar que el concepto de la empatía ha sido definido desde diversas perspectivas y campos de conocimientos: psicología, educación, biología (Fernández, 2011; Núñez et al., 2021). Por lo tanto, es importante definirlo con claridad haciendo referencia principalmente al ámbito de la educación. La empatía es la capacidad de percibir, sentir y comprender a la otra persona (Corrales et al., 2017; Giráldez- Hayes y Prince, 2017; Weiz y Cakra, 2021). Es una comprensión global de las experiencias de los otros (Surma-aho y Hölttä-Otto, 2020). Es la base de las relaciones con los demás en diversos contextos en los que interactuamos con esas personas. La empatía no solo hace referencia a ponerse en el lugar el otro, sino también en comprenderlo sabiendo en lo que piensa y siente el otro (Fernández, 2011). Es decir, para saber sus sentimientos y pensamientos (Pérez et al., 2017).

La empatía hace referencia también a una de las dimensiones de la inteligencia emocional de Goleman. Permite hallar las emociones de los niños y actuar frente a ello (Castillo, 2019). Es la manera de percibir el marco interno de otra persona con exactitud, así como sus componentes emocionales y significativos que le corresponden (Bouton, 2016; Núñez et al., 2021). En este ámbito de la inteligencia emocional, se puede definir la empatía como uno de los cuatro sentimientos emocionales, personales y sociales que influyen en la enseñanza del aula (White, 1999). Pero para enseñar y educar en la habilidad de la

empatía previamente se deben conocer sus atributos y sus elementos. En relación con los atributos, Brown (2008) menciona los siguientes: comprender la perspectiva de la otra persona, no juzgar, reconocer las propias emociones y comunicar a la otra persona que entendemos sus emociones. Mientras que se pueden señalar tres componentes de la empatía: cognitivo (ser capaz de ver el punto de vista de los demás), afectivo (experimentar los sentimientos de otra persona) y conductual (comunicación para indicar la comprensión de otra persona) (Fernández, 2011).

Educar en la habilidad de la empatía tiene varios efectos positivos entre ellos cabe destacar que ayuda a aceptar las diferencias, favorece las interacciones sociales, facilita la adaptación emocionalmente y cognitivamente a situaciones interpersonales, etc. (Pérez y Coronado, 2017; Vaquier et al., 2020). Además la empatía permite a los niños tener un mayor entendimiento y compasión con respecto a los otros, y a partir de ahí actuar moralmente (Fernández, 2011). El profesorado previamente debe desarrollar esta habilidad con el fin de implementarla en el entorno escolar y educar a los niños en ella (Pabon, 2019). Además cuando el profesor tiene empatía con las reacciones o comportamientos de los alumnos la probabilidad de los aprendizajes incrementa de manera significativa (Meyers et al., 2019). Por último, la empatía se puede adquirir, aprender y mejorar por medio de la educación. En infantil por medio de los juegos de roles, la discusión de dilemas morales y actividades de escuchar e identificar los sentimientos de otros (Fernández, 2019; Prajapati et al., 2017); favoreciendo así las relaciones sociales y convivencia; y generando un bienestar emocional en el alumnado (Fernández, 2019; Weisz y Zaki, 2018). También a través de la música se promueve una cultura de empatía (Soliveres et al., 2021).

### **3.3.2. De pensamiento, organización y/o acción**

#### **3.3.2.1. Pensamiento creativo**

El pensamiento creativo es una habilidad que se debe estimular en la escuela, pero es innata ya que desde muy pequeños los niños exploran constantemente el mundo y experimentan con sus ideas (Giráldez-Hayes y Prince, 2017; De la Torre y Guichot-Reina, 2017). La creatividad es la habilidad de buscar soluciones o resolver un problema de manera original e ingeniosa (Parra-González, 2019); produciendo ideas nuevas, valiosas y útiles (Kasapaglu y Didin, 2019). Sin embargo, Chamarro y Ortega (2019) definen la creatividad como la capacidad para descubrir y reestructuras las cosas, y como la capacidad

de ver nuevas relaciones. Además señalan varios indicadores de la creatividad como por ejemplo la curiosidad, la originalidad, el pensamiento divergente, la flexibilidad, la eficacia, la innovación, la perseverancia, etc. (De la Torre y Guichot-Reina, 2017; Chamarro y Ortega, 2019).

Piaget afirmaba que el objetivo de la educación era crear seres capaces de realizar cosas nuevas y no de repetir de manera exacta lo que otras generaciones han realizado (Feberes et al., 2017). Es decir, la educación y, por tanto, la enseñanza tiene como fin formar personas creativas capaces de enfrentarse a los restos de este mundo globalizado (De la Torre y Guichot-Reina, 2017). Así, esta habilidad del pensamiento creativo tiene bastante relación con el pensamiento crítico ya que esta habilidad requiere la capacidad de tomar decisiones para solucionar problemas de forma novedosa, creativa, reflexiva y ética; desde un punto de vista diferente y original (Acosta et al., 2020; De la Torre y Guichot-Reina, 2017). Además en la enseñanza se debe proporcionar aprendizajes significativos que construyan conocimientos que fomenten la creatividad y la reflexión, estableciendo unas ideas propias con argumento y aceptando las críticas de otras personas (Febres et al., 2017).

Trabajar el pensamiento crítico y creativo con los niños y niñas conlleva a que sean capaces de resolver problemas cotidianos de la vida mediante una cierta motivación y autoconfianza (Chamarro y Ortega, 2019). Pues una buena práctica continua y significativa de habilidades de pensamiento aumenta la motivación de los aprendizajes, convirtiéndose en pensadores más seguros y autónomos (Giráldez-Hayes y Prince, 2017). Entre muchas otras razones, debido a todo esto se debe trabajar la habilidad crítica y creativa desde infantil ya que es la etapa de adaptación a la escuela, de socialización y del andamiaje de los diversos aprendizajes; y esto permite generar espacios educativos para el fortalecimiento del aprendizaje en los niños y niñas (Chamarro y Ortega, 2019). Estas habilidades se pueden trabajar a través de la educación artística, abarcando tanto la educación plástica como la musical, debido a que las artes propician experiencias de un pensamiento simbólico, imaginativo, divergente e innovador, y por lo tanto creativo (Soliveres et al., 2021).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Además de estas HpV que se han desarrollado de manera más detallada, existen otras habilidades que otorgan completan este marco teórico y que dada la limitación de espacio no ha sido posible incluirlas en este apartado (véase anexo 1). Entre esas otras habilidades se incluye la cooperación, que es una de las habilidades propuestas para trabajar con el alumnado pero debido a las limitaciones temporales y de programación didáctica de curso no ha sido posible implementar todas las actividades de dicha habilidad.

## **4. DISEÑO DEL PROGRAMA DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA**

### **4.1. Contextualización**

Este programa se contextualiza en una escuela concertada situada en la comunidad autónoma de Castilla y León. En este centro escolar acuden alumnos de las zonas próximas al colegio y otros de pueblos cercanos a la ciudad en la que se sitúa el colegio, con una situación socioeconómica de nivel medio. El número de alumnos por aula es entre 20 y 25 niños. Este programa se ha desarrollado en el aula del tercer curso de Educación Infantil, comprendiendo edades de 5 a 6 años; con una ratio de 25 alumnos. En relación con las características del alumnado cabe destacar que existe una variación destacable de las cualidades de un alumno a otro. A nivel de habilidades motrices generalmente muestran un desarrollo óptimo en la mayoría de las habilidades que implican la motricidad gruesa. Sin embargo, a nivel de motricidad fina muchos de ellos muestran algunas dificultades, sobre todo a la hora de recortar.

Respecto a la autonomía podemos señalar que la mayoría la tienen bastante desarrollada. Son capaces de realizar progresivamente y de manera autónoma actividades de la vida diaria relacionadas con la vestimenta, la higiene o la alimentación. También destacar que el interés y las ganas por aprender cosas nuevas son altas, sobre todo cuando tienen una cierta motivación. Aunque en ciertas ocasiones les cuesta respetar el turno de palabra y mantener la atención. En relación con las características cognitivas y de aprendizaje, existen ritmos de trabajos muy diferentes de unos alumnos a otros. A veces muestran poca capacidad para tomar decisiones de manera autónoma, sobre todo a la hora de resolver conflictos. Respecto a las destrezas lingüísticas, generalmente todos tienen una buena fluidez verbal con amplio vocabulario apropiado a su edad. Sin embargo, algunos de ellos no tienen tanta fluidez escrita y no discriminan ciertas letras que ya deberían de identificar y discriminar a su edad. Para finalizar, destacar algunas características afectivas y sociales. Por lo general, existe buenas relaciones e interacciones sociales entre los niños y niñas, aunque aún se podría potenciar algo más la cohesión grupal de clase. No muestran discriminación con los compañeros, y suelen respetar bien las reglas y normas. Aunque en pequeñas ocasiones algunos de ellos realizan determinados actos con el fin de llamar la atención y no realizar las tareas o no estar atento a lo que estamos haciendo en un momento determinado.



## **4.2. Objetivos generales**

Para este programa de orientación educativa sobre las HpV en Educación Infantil, se contemplan los objetivos generales de esta etapa escolar, establecidos concretamente en el Real Decreto 95/2022. Por lo tanto, algunos de esos objetivos que se pretende cumplir con esta propuesta son:

1. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Concretamente, de este objetivo se trabaja el entorno social ya que se potencian las relaciones sociales entre los alumnos fomentando tanto la empatía como la cooperación a través de diversas actividades en las que los alumnos observan, exploran, manipulan y reflexionan.
2. Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas. Pues a partir de trabajar la habilidad de empatía los alumnos reconocen, identifican y controlar progresivamente sus propias emociones y posteriormente la de los demás con el fin de tener la capacidad para empatizar. Además se fomentan las relaciones afectivas entre los alumnos.
3. Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia. A través de los diferentes juegos y dinámicas se generan situaciones que potencian las pautas de convivencia y de relación social; en muchas ocasiones con el fin de cooperar entre todos. También se genera que los alumnos identifiquen emociones de los demás para mostrar actitudes de empatía. Y a través de esta empatía y de la creatividad se busca que los alumnos resuelvan de manera pacífica y autónoma ciertos conflictos.
4. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión. Se potencian habilidades comunicativas en una lengua oral con el fin de comprender a los demás y en algunas ocasiones con el fin de empatizar con otros. También se desarrollan habilidades comunicativas en un lenguaje plástico, corporal y musical. De esta manera se potencia la creatividad y se propone como objetivo comunicar, expresar y comprender las necesidades o sentimientos, así como las ideas para la resolución de un conflicto o de un reto cooperativo.

5. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo. Concretamente en algunas ocasiones del programa se inicia en el movimiento y el gesto para descubrir sus capacidades expresivas y hacer un uso de su creatividad. Por ejemplo, mediante el baile o mediante las dramatizaciones en las que usen diversos gestos.

### **4.3. Metodología**

En este apartado se expone una serie de procedimientos y planificación cómo se va a enseñar y cómo vamos a querer que aprendan en este programa. Para la metodología de esta propuesta se tiene en cuenta las situaciones de aprendizaje de Educación Infantil, que se abarcan en el Real Decreto 95/2022. Durante este programa, el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje. Así este crea situaciones de aprendizaje integradoras, estimulantes y significativas en las que se adquieran o se potencien actitudes basadas en las habilidades para la vida. Estas situaciones de aprendizaje mayoritariamente plantean un reto o problema que implica una resolución creativa aplicando sus conocimientos sobre las tres áreas. El conocimiento tiene su origen en la resolución de una situación problemática. Además, se proporcionan actividades con agrupamientos diferentes, asumiendo responsabilidades individuales o trabajando de manera cooperativa. Por otro lado, la propuesta se basa en una metodología activa y participativa en la que los alumnos desarrollan progresivamente diferentes aptitudes que requieren las distintas habilidades para la vida. Para ello utilizaremos el juego ya que es el medio más adecuado para el desarrollo y la formación integral del alumnado (Parra, 2010). Por tanto, utilizaremos la observación, la exploración y la manipulación a través de la utilización de recursos favorables como la música, el dibujo, la dramatización, los cuentos, los títeres, etc. Lo que se pretende con esta metodología y por consiguiente con esta propuesta es enseñar al alumnado «por y para la vida» con el objetivo de que sean capaces de afrontar de manera efectiva los retos y desafíos de la vida diaria.

### **4.4. Actividades**

Las actividades de este programa se han realizado con el objetivo de implementar y desarrollar en el alumnado algunas de las habilidades para la vida con el propósito de favorecer su desarrollo integral y su educación «por y para la vida». A lo largo de todas estas actividades se contribuye al desarrollo de algunas de las competencias claves; atendiendo al Real Decreto 95/2022, estas son:

- *Competencia en comunicación lingüística:* en muchas de las actividades se potencian intercambios comunicativos en las que se refleja los conocimientos y destrezas que van adquiriendo el alumnado. Aparecen expresiones para comunicar emociones y sentimientos propios y ajenos con el fin de trabajar la empatía. Además trabajamos la cultura literaria a través de cuentos sobre la cooperación y la creatividad.
- *Competencia digital:* en dos de las actividades se usan los recursos audiovisuales para contribuir a la comprensión de los conceptos y aprendizajes relacionados con la empatía y la cooperación.
- *Competencia personal, social y de aprender a aprender:* se pretende con las actividades de empatía que los alumnos reconozcan, expresen y controlen sus propias emociones y sentimientos, así como que identifiquen las de los demás con el fin de que desarrollen actitudes de empatía. También experimentan aprender en sociedad a través de la cooperación; aprendiendo estrategias para ello así como recursos para la resolución de conflictos a través del diálogo.
- *Competencia ciudadana:* algunas de las actividades potencian la resolución pacífica y dialogada de los conflictos mediante la utilización de su imaginación y creatividad. Además, se favorece situaciones en la que priman compartimientos respetuosos con ellos mismos y con los demás, para así prevenir conductas discriminatorias de cualquier tipo.
- *Competencia emprendedora:* se ponen en juego la creación y la innovación a través de la estimulación de la iniciativa, la curiosidad y la imaginación, sobre todo en las actividades enfocadas en la creatividad. También mediante las actividades cooperativas se potencia la autonomía y se materializa las ideas personales o colectivas. Por lo tanto, entra en juego el pensamiento estratégico y creativo, resolviendo problemas de manera individual o conjunta.
- *Competencia en conciencia y expresión culturales:* en algunas actividades se fomenta la expresión creativa de ideas así como la expresión de sentimientos y emociones mediante el lenguaje oral, corporal, musical y plástico.

Por otro lado, a grandes rasgos en las siguientes tablas, se presentan las actividades que se plantean agrupadas por habilidades.<sup>2</sup>

**Tabla 2**

*Actividades de empatía*

Actividad 1	<i>Comenzamos a empatizar:</i> se les mostrará a los alumnos un vídeo en el que explica de forma sencilla lo que es la empatía. Con este mismo vídeo practicáremos con un ejemplo sobre la empatía, viendo así si podemos ser capaces de empatizar con otra persona. Una vez terminado esto, realizaremos una lluvia de ideas diciendo palabras o frases que para ellos definan la empatía ateniendo a lo que han visto en el vídeo. A medida que lo van diciendo la maestra apuntará en la cartulina esas ideas quedando así reflejado el concepto de empatía.
Actividad 2	<i>¡Empatizando!:</i> se les mostrará a los alumnos varias tarjetas en las que aparezca una persona en una determinada situación y con un sentimiento u otro en función de lo que suceda. A medida que se van enseñando las tarjetas, realizaremos tres cosas: observar (¿Cómo se siente la persona que sale en la tarjeta?), pensar (¿Cómo te sentirías tú si te pesará lo mismo) y responder (¿Cómo podemos ayudar?). Para qué queden reflejado estas respuestas los alumnos rellenarán una ficha en la que encuentren las imágenes de las tarjetas junto con tres opciones que iremos leyendo (que responden al observar, pensar y resolver) y marcando todos a la vez, pero cada uno con la respuesta que considere oportuna.
Actividad 3	<i>El buzón de la empatía:</i> la maestra explicará al alumnado que van a tener en clase «el buzón de la empatía», que se trata de una caja decorada con una ranura en forma de boca. Se les explicará que en su día a día se dan determinadas situaciones en las que pueden empatizar y ayudarse unos con otros o con personas fuera del entorno escolar, y que también se pueden dar situaciones en los que no sean capaces de ponerse en el lugar de otras personas, es decir, en las que no muestren empatía. Entonces a partir de esas situaciones, los alumnos recibirán unas tarjetas rojas (cuando no empatizan) o unas tarjetas verdes (si empatizan), y escribirán el nombre en ellas para meterlas en el buzón de la empatía. Estas tarjetas las dará la maestra, y los alumnos deben explicar la situación mostrando sus sentimientos y emociones, así como los de los demás. Cuando ya hayan pasado varios días, se puede sacar las tarjetas y realizar de forma conjunta una reflexión final a partir de las veces que hemos logrado empatizar.
Actividad 4	<i>El perro, el gato y el ratón:</i> primero los alumnos deberán de cerrar los ojos y escuchar un relato (ver anexo 5) que les va a leer la maestra; a medida que lo van escuchando se van imaginando que son ellos los personajes sintiendo así diferentes emociones y sentimientos. Finalmente, realizaremos una asamblea para reflexionar, expresar y empatizar con los distintos compañeros al expresarnos sus sentimientos y por lo tanto para empatizar con cada personaje. Para ello se realizarán una serie de

<sup>2</sup> Estas mismas actividades se presentan de manera más detallada y desarrolladas en el anexo 4, donde se desarrollan también las actividades de cooperación.

	preguntas como por ejemplo ¿Qué sensaciones has tenido mientras fustes un ratón y cunado fuiste gato?, ¿Has sentido miedo en algún momento del relato?, etc.
Actividad 5	<i>Bailamos con las emociones</i> : a cada niño se le repartirá una pequeña pegatina en la que este escrita un sentimiento junto con una carita. Comenzará a sonar una pieza musical y deberán de bailarla solo aquellos que su sentimiento se identifique con esa música (una pieza musical alegre bailarán los que les haya tocado la pegatina de sentimiento alegre). El resto de alumnos cuando se pare la pieza musical deberán de adivinar qué sentimiento tienen sus compañeros que están bailando. A continuación, se pondrá otra pieza musical y se llevará a cabo la misma dinámica sucesivamente hasta que todos hayan bailado y adivinado el sentimiento de sus compañeros.
Actividad 6	<i>Las islas de los sentimientos</i> : se distribuirá el espacio en cuatro islas correspondiendo cada una a una emoción: alegre, triste, enfadado y súper alegre y divertido. Se les pedirá a los alumnos que cada uno se vaya a la isla ateniendo a cómo se encuentren y se sientan ese día. Cuando todos estén ya en la isla correspondiente, se comentará a los alumnos que pueden moverse a otras islas para preguntar al compañero que deseen el motivo por lo que se encuentra alegre, triste o enfadado. Lo que tienen que lograr es conseguir entender y empatizar con la otra persona. También se les dirá que pueden intentar animar a los que estén tristes o enfadados, mediante palabras y si lo deseen también a través de música alegre que podrán bailar libremente por el espacio.
Actividad 7	<i>Tren de las historietas</i> : se explicará al alumnado que somos los encargados de cargar los distintos vagones a partir de las diferentes tarjetas a modo de historietas que tenemos en la locomotora. Para ello la maestra contará la historieta y a partir de esto cada alumno en papeles de colores escribirán o dibujarán cómo creen que se ha podido sentir cada personaje de la historia (un papel por cada personaje). Por cada personaje, un alumno echará su papel en su vagón correspondiente (cada vagón corresponde a un personaje) y nos dirá lo que opina sobre cómo se ha sentido ese personaje. Y a partir de ello dialogaremos y reflexionaremos sobre ello, y sobre cómo habrían actuado ellos ante determinadas situaciones que aparecen en la historia. Así sucesivamente, hasta que se rellenen todos los vagones y hayamos dialogado sobre los sentimientos de los personajes.
Actividad 8	<i>Las islas de las emociones de Disney</i> : crearemos cinco islas distribuidas por todo el espacio. Cada isla corresponderá a un sentimiento (alegría, tristeza, enfado, miedo y asco) y en cada una de ellas se colocará un cartel con una carita que exprese ese sentimiento. Para empezar a jugar todos los alumnos se colocarán un poco alejados de las islas, pero en un mismo punto e irán viendo varias escenas de películas de dibujos animados de disney. Por cada escena que visualicen, deberán de pensar lo que está sintiendo el personaje en ese momento y atendiendo a eso se moverán a la isla que corresponda a ese sentimiento. Una vez que lleguen a la isla, comentaremos de forma grupal en que ocasiones ellos se han sentido así para empatizar más con los personajes.
Actividad 9	<i>La gallinita colorada</i> : se leerá a los niños una historia muy breve (ver anexo 6) a modo de noticia acompañándola de varias tarjetas con los

	animales que aparecen en ella. Una vez leída, entre todos realizaremos la rutina del titular y escribiremos el título en la parte superior de una cartulina grande. debajo del título habrá una foto de la gallina con su pan y un espacio libre para que la maestra escriba las conclusiones de la reflexión que será realizada una vez puesto el título de la noticia. Para ello se realizará una serie de preguntas a través de las cuales los alumnos reflexionen sobre las acciones que están bien o mal de los personajes y cómo se pueden llegar a sentir cada uno de ellos.
Actividad 10	<i>Nuestras historietas:</i> se dividirá a la clase por grupos y a cada uno de ellos se les repartirá varias tarjetas con dibujos: una para cada miembro del grupo de un personaje (bombero, niños, madre, profesor) y por detrás de esa misma tarjeta caras de cómo se sienten, otras de objetos (fuego, cubo, libros) y otra de un lugar (playa, casa, aula). Con estas tarjetas deberán de asumir un rol y crear una historia que posteriormente deben de dramatizarla para el resto de sus compañeros. Al finalizar cada dramatización los grupos que estén observándolas deberán de decir en que consiste la historia y comentar cómo creen que se siente cada uno de los personajes y los alumnos que hayan asumido ese rol dialogaran con ellos sobre si están de acuerdo con ellos o no.

**Tabla 3**

*Actividades de creatividad*

Actividad 1	<i>El tablero de la imaginación:</i> los alumnos contarán con un tablero con diferentes casillas, y en cada una de ellas hay una frase escrita (si pudiera ser inviable, si viajaría en el tiempo, si fuera detective por un día, etc.). Por turnos, todos los alumnos tienen que tirar el dado e ir avanzando hasta llegar al final del tablero. Cada vez que caen en una casilla pondrán a juego su imaginación y creatividad, ya que dirán que harían ellos atendiendo a lo que diga la frase. Por ejemplo, si caen en la casilla de ser invisible tendrán que decir que les gustaría hacer al ser invisible.
Actividad 2	<i>Una historia conjunta:</i> nos inventarnos dos historias propias a partir de los propios intereses del alumnado. Para ello dividiremos a la clase en dos grupos, y antes de comenzar a inventar la historia cada grupo pensará en cinco personajes, tres lugares y cuatro o cinco objetos que la maestra irá apuntando en la pizarra. Una vez que tengamos esto, comenzará uno de los alumnos a contar el principio de la historia y después le seguirá el que este a su lado en función de lo que haya dicho; y así sucesivamente hasta terminar la historia y haber utilizado todos los personajes, lugares y objetos.
Actividad 3	<i>Multiusos:</i> se enseñará a los alumnos varios bits sobre objetos de uso cotidiano (taza, sartén, libros, puerta, etc.) y a partir de esto realizaremos una lluvia de ideas sobre dar un uso no convencional, es decir, no el uso común que se suele dar a esos objetos. Todas las ideas recalcaremos que son igualmente de válidas, no hay respuesta mejor ni peor. Por ejemplo, la taza como una pequeña maceta donde se puede plantar.
Actividad 4	<i>Nuestro propio baile:</i> los alumnos crearan sus propios pasos de baile de una canción. Para ello nos vamos a distribuir libremente por todo el espacio del aula, y cuando empiece a sonar la canción la maestra dirá un

	<p>nombre de uno de los alumnos. Ese alumno deberá de inventar sus propios pasos de baile durante unos segundos y el resto deberán de imitarle. Cuando acabe ese tiempo la maestra dirá otro nombre para que sea otro niño el que invente los pasos de baile. Así sucesivamente hasta que todos hayan realizado creativamente sus propios pasos de baile.</p>
Actividad 5	<p><i>Solución cotidiana:</i> primero enseñaremos y explicaremos a los alumnos varias imágenes que representen diversos conflictos sin resolver que puedan pasar en su día a día como por ejemplo una pelea en el recreo. A continuación, dividiremos a la clase por grupos y a cada uno de ellos se les repartirá una de las imágenes. A partir de esta imagen se les dejará un tiempo para que piensen una solución para ese conflicto y la dramatización de esa solución. Después se lo mostrarán al resto de grupos y ellos interpretarán el final de la resolución del problema, y así sucesivamente hasta que queden dramatizados todos los conflictos.</p>
Actividad 6	<p><i>¿Qué pasaría si...? Especial cuentos:</i> por turnos, cada alumno sin mirar cogerá una de las tarjetas que tenga la maestra en sus manos. Y una vez que la tenga, la leeremos y ese alumno tendrá que contestarnos en función de lo que esté escrito en su tarjeta («¿Qué pasaría si Frouzen viviese en la playa?»). Todas estas tarjetas estarán relacionadas con cuentos y películas tradicionales de Disney.</p>
Actividad 7	<p><i>El cuento de la vida:</i> se repartirá a cada alumno un cuento con dibujos sobre la vida de un pájaro, pero incompleto. Cada alumno debe colorear lo dibujos en función de lo que les trasmite las escenas; y tendrá que inventar una historia para esas escenas, así como crear el final del cuento y dibujarlo. También deberán de inventarse un título creativo para el cuento. Los alumnos que vayan terminando, enseñarán y explicarán la historia del cuento a sus compañeros. Una vez que hayan terminado todos, nos colocaremos en la asamblea y voluntariamente algunos de ellos nos contarán la historia del cuento de la vida con su final correspondiente.</p>
Actividad 8	<p>Los títeres de la solución: se les contará a los alumnos un problema de una situación de la vida que ellos mismo tienen que resolver (ver anexo 7). Para ello una vez leído el problema, la maestra dividirá a los alumnos en grupos y les repartirá unos pequeños títeres representando los personajes que aparecen en el problema. Cada grupo deberá de buscar una solución al problema atendiendo a las preguntas del final del dilema que hará la maestra para facilitar su solución. Cuando ya tengan pensando la solución cada grupo deberá de representar con los títeres esa solución y mostrárselo a sus compañeros. Para finalizar comentaremos todas las soluciones que han salido en los diversos grupos llegando a una conclusión final para el problema.</p>
Actividad 9	<p>Los músicos de Bremen: se le contará al alumnado una historia sobre los animales, pero sin contarles el final (ver anexo 8). Después se dividirá a la clase por grupos, y deberán de pensar un final para la historia. Posteriormente cada grupo deberá dramatizarlo asumiendo cada uno de los miembros del grupo un rol de los personajes y enseñárselo al resto de sus compañeros. Los grupos que estén de público deberán de intentar adivinar de qué trata ese final que estén dramatizándolo.</p>
Actividad 10	<p>¡Divermaquetando!: En esta actividad los niños conjuntamente deberán de rellenar dos maquetas en una de ellas estará dibujado la hierba del campo y una montaña, y en la otra maqueta la arena, el mar y el cielo.</p>

Para rellenar y completar estas maquetas los alumnos dispondrán de plastilina de diferentes colores y deberán de formar con esa plastilina objetos o seres vivos de manera libre, original y creativa. Finalmente, realizaremos una pequeña asamblea para observar cómo han quedado las maquetas y para explicar a los compañeros las creaciones de los diferentes elementos.

#### 4.5. Recursos

A continuación, se muestran los recursos (espaciales, temporales, materiales y humanos) que hemos necesitado para la realización de las actividades en la siguiente tabla.

**Tabla 4**

*Recursos utilizados en el desarrollo de las actividades*

Recursos espaciales	Para las actividades usaremos el aula y el gimnasio en algunas de las actividades.
Recursos temporales	La propuesta está programada para desarrollarse durante el periodo de prácticas. De manera más concreta, se detalla un cronograma (ver anexo 2) del programa de orientación educativa.
Recursos materiales	<p>- Materiales fungibles: folios, pinturas de madera, pinturas de cera, cartulinas, blutack o pegamento, tarjetas rojas y verdes, buzón de los problemas, pompones, tarjetas de los elementos del universo, tarjetas de las historietas, tarjetas de la empatía, tarjetas de Disney, caja de cartón (locomotora), ovillo de lana, dado, carteles de sentimientos, pegatinas de cara, rotuladores, folios de colores, títeres de personajes del dilema morales, tarjetas (de personajes, de objetos y de lugares), bits de objetos cotidianos, tizas, folios de colores, tren de las historietas, imágenes de diferentes conflictos, juegos de mesa cooperativos, pegatinas de los continentes, tarjetas de animales, cartulina de colores y maquetas (cartón).</p> <p>- Materiales no fungibles: la historia de Carlos y Julián, piezas de un puzle, ordenador, canción de la cooperación, aros, dados, tablero de la imaginación, vídeo de las emociones de Disney, cuento las ranitas en la nata, cuento de la vida, audio de música alegre, pizarra, paracaídas, relato el perro, el gato y el ratón y cuento los músicos de Bremen.</p>
Recursos humanos	Los alumnos, la maestra-tutora y la maestra de prácticas.

#### 4.6. Evaluación

La evaluación es parte del proceso educativo, y en Educación Infantil debemos flexibilizar el concepto de evaluación. Cuando evaluamos no solo se debe tener en cuenta los conocimientos adquiridos sino también el desarrollo educativo, la amplitud de



elementos o factores y la pluralidad de decisiones. Por ello en la evaluación se debe incluir todas las actuaciones e instrumentos que nos permitan conocer, reconocer, analizar y valorar las cosas que hacemos y el efecto o progreso que van teniendo en los niños con los que trabajamos (Zabalza, 2017). Además, a la hora de evaluar se tiene que tener en cuenta tres factores que responden a qué se debe evaluar, cómo y cuándo. Por este motivo a lo largo del programa se propone una evaluación formativa (Pascual-Arias et al., 2019) en la que se distinguirá la finalidad de la evaluación (diagnóstica, continua, final...) y el momento (inicial, continuo o de proceso y final). Cuando evaluamos es importante tener en cuenta a todos los agentes implicados en el proceso de enseñanza: el alumnado, el docente y el programa de orientación educativa. De este modo, podremos concluir que aspectos funcionan y cuáles no; con el fin de mejorar la práctica docente y el diseño del programa.

#### **4.6.1. Evaluación del aprendizaje el alumnado**

La evaluación del alumnado se centrará en analizar su adquisición, desarrollo y progreso en varias habilidades, mediante la observación de una manera continua y sistemática y mediante el uso, a lo largo del programa, de varias técnicas e instrumentos de evaluación. En primer lugar, antes del desarrollo y aplicación del programa se llevará a cabo una evaluación inicial y diagnóstica para conocer en qué grado tiene adquirido cada alumno las habilidades para la vida que se van a trabajar a lo largo del programa con el objetivo de que este se adapte y ajuste a las necesidades y nivel del alumnado participante. Para comprobar este grado de adquisición utilizaremos una serie de pruebas validadas científicamente adaptadas al rango de edad del alumnado (ver anexo 12). Estas mismas pruebas son nuevamente realizadas como evaluación final para comprobar el progreso de cada una de las habilidades para la vida trabajadas.

También se llevará a cabo una evaluación continua y formativa durante el transcurso de la propuesta con el fin de conocer los progresos o retrocesos en el aprendizaje de los alumnos, así como para dar al alumnado una retroalimentación continua (García Herranz y López-Pastor, 2015). Para ello en cada actividad la maestra rellenará un instrumento de evaluación (especificado en las tablas de las actividades y rellenos en el anexo 13), a partir de una observación directa y sistemática. Complementario a estos instrumentos de evaluación, se rellenará de manera individual una hoja de registro por cada alumno en la que se describa una pequeña evaluación de todas y cada una de las actividades (ver anexo 14). Toda esta evaluación continua permitirá comprobar si se han logrado los objetivos

planteados con el fin de desarrollar en los alumnos ciertas habilidades para la vida, concretamente la cooperación, la empatía y el pensamiento creativo.

#### **4.6.2. Evaluación para la mejora de la actuación docente**

Con la evaluación docente se valora y se reflexiona sobre la propia práctica docente con el fin de mejorarla y así favorecer en todo momento al alumnado. Pues a partir de esta evaluación se puede detectar dificultades o acciones de la maestra, y mejorarlas ya que repercuten en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Por ello, se ha llevará a cabo una autoevaluación en la que la maestra rellene una lista de control (ver anexo 15) con sus respectivos comentarios para tener un informe más completo. De esta manera queda reflejado las reflexiones derivadas de cada uno de los ítems de la lista de control, es decir, de cada uno de los aspectos relacionados con la actuación docente a lo largo de la puesta en práctica del programa de orientación educativa. Todo ello con el fin de mejorar futuras prácticas educativas y beneficiar así en todo momento al desarrollo óptimo del alumnado.

#### **4.6.3. Evaluación para la mejora del programa**

El diseño del programa también será objeto de evaluación para valorar y reflexionar sobre la calidad y logros del mismo, con el fin de mejorarlo y satisfacer al alumnado. A lo largo del programa se llevará a cabo una evaluación continua. Cuando evaluemos las distintas actividades nos aportaran evidencias: en cuales se han obtenido mejores y peores resultados, cuales no han funcionado del todo bien, sobre cuales existen aspectos de mejora que se han ido modificando, etc. Por otro lado, se llevará a cabo una evaluación final del programa. Para ello la maestra rellenará una escala de estimación de grado (ver anexo 16), junto con varios comentarios para tener una evaluación del programa más completa.

### **5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Antes del diseño y desarrollo del programa de HpV propuesto se ha llevado a cabo una evaluación diagnóstica, a modo de pretest, siguiendo como modelo pruebas validadas científicamente por cada habilidad. Tras la realización de las actividades por cada HpV se volvió a pasar las mismas pruebas, a modo de postest, para ver la diferencia. A continuación, exponemos la relación de pruebas implementadas:

1. *Índice de Reactividad Interpersonal (IRI)*, se trata de una prueba validada por Psicothema en 2004. Se encuentra adaptada en versión española ya que su creador

fue el estadounidense Davis (bajo el nombre de *Interpersonal Reactivity Index*, 1980-83). Esta prueba se basa en un cuestionario para evaluar la empatía desde una dimensión cognitiva y emocional. De ahí que el cuestionario esté compuesto por cuatro dimensiones: toma de perspectiva, fantasías, conducta empática y malestar personal. Para abarcar estas cuatro dimensiones el cuestionario se compone de 28 ítems que aluden a los sentimientos y pensamientos en una variedad de situaciones, y los sujetos deben contestar a ellos para completar así una escala Likert del 1 al 5 (1: no me describe bien, 2: me describe un poco, 3: me describe bien, 4: me describe muy bien y 5: me describe muy bien).

Debido a que este test está diseñado para personas adultas y no había existencia de un test específico de empatía para niños pequeños, se ha ideado un cuento atendiendo a las situaciones que aparecen en cada uno de los ítems y también una serie de preguntas (una por ítem), aludiendo al cuento y adaptándolo a un lenguaje apropiado a la edad de los sujetos. Por tanto, para realizar esta prueba se ha contado el cuento por grupos de cinco alumnos, y seguidamente se ha realizado las preguntas de manera individual.

Para obtener los resultados de cada sujeto en esta prueba, se ha obtenido un resultado por cada dimensión y se ha sumado la contestación que ha dado el sujeto a cada uno de los ítems correspondiente a la dimensión (anexo 11), de los cuales algunos de ellos aparecen en negativo (se invierte la puntuación de esos ítems). Una vez que ya se ha obtenido la puntuación directa de cada dimensión, se ha concluido por cada una de ellas la media de posición en percentiles por niños y niñas en función de unas tablas específicas que vienen en el artículo.

2. *Inteligencia Creativa (CREA): una medida cognitiva de la creatividad.* Prueba validada en el manual *Psicología Aplicada*, ediciones TEA en 2006. Esta prueba consiste en mostrar al sujeto una imagen y este en un tiempo determinado (3 minutos) debe formular la mayor cantidad de preguntas posibles acerca de este estímulo, es decir, preguntas que le siguiera y se plante a partir de la imagen. Para la aplicación de esta prueba con el alumnado de tercero de infantil se ha escogido la lámina correspondiente a su edad (la prueba consta de láminas para niños, adolescentes y adultos). Se ha realizado la prueba individualmente y de forma verbal. A medida que el alumnado formulaba las preguntas iba anotándolas todas

ellas para posteriormente obtener la puntuación correspondiente con el fin de medir la creatividad de cada alumno.

Para obtener esa puntuación, se procede a la elaboración y cálculo de la siguiente fórmula:  $PD = N$  (número de preguntas anotadas) –  $AN$  (número de preguntas anuladas) +  $EX$  (número de puntos extra por pregunta doble o triple), y el resultado de esta fórmula se multiplica por un factor de corrección en función de la edad del sujeto, en este caso se multiplica por 3,9. Destacar que como preguntas anuladas son todas aquellas que son repetidas, nítidamente descontextualizadas o de repertorio sin justificación; y como preguntas dobles o triples son todas aquellas en las que hacen alusión a más de un esquema cognitivo, por ejemplo: ¿sigue el manubrio para cargar el teléfono o como máquina de premio? Por tanto, para una pregunta doble se anota un punto extra y para una triple dos puntos extras. Una vez que ya se ha obtenido la puntuación de cada alumno a partir de la fórmula, se concluye mediante una tabla de criterios interpretativos generales el nivel de creatividad en el que se encuentra situado cada individuo (nivel bajo: 1-24, nivel medio: 26-74 y nivel alto: 75-99)<sup>3</sup>.

Por otra parte, se resalta de manera visual y gráfica los resultados del pretest y postest de cada una de las habilidades abarcadas en el programa, seguidamente se destaca correspondiente explicación desarrollada de estos resultados y la evolución de estos.

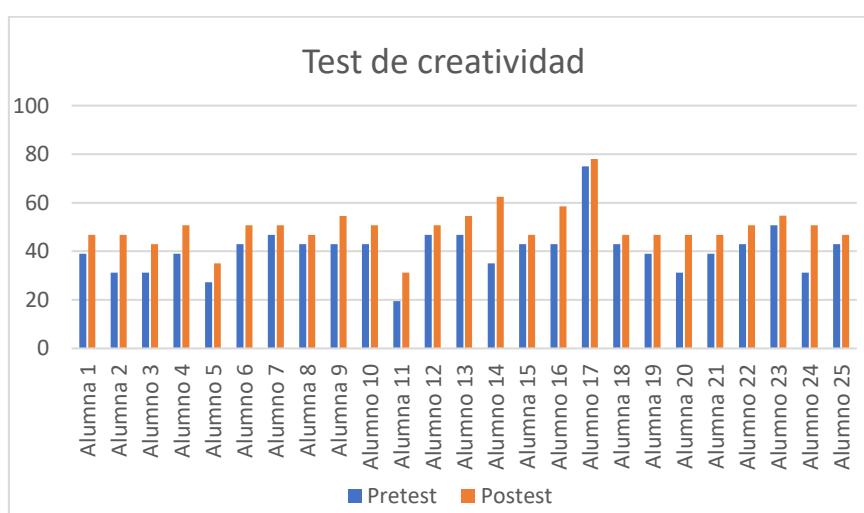


Figura 1. Test de creatividad (CREA)

<sup>3</sup> La prueba validada de cooperación se detalla en el anexo 12 debido a que no se ha sido posible implementar el postest dado que no se ha sido posible poner en práctica todas las actividades de esta habilidad, por tanto no se han podido mostrar unos resultados en su totalidad.

Atendiendo a la Figura 1 del test de CREA, en el pretest la media es de 40,57 (nivel de creatividad medio). La mayoría del alumnado se encuentran un nivel medio de creatividad, concretamente 23 niños y niñas, existiendo diferentes percentiles de puntuación; generalmente oscilando de los 31,2 a los 46,8. A excepción del alumno 23 que posee un resultado un poco más alto (50,7), el alumno 5 (27,3) que casi está rozando un nivel inferior, es decir, una media de creatividad baja. Por otro lado, solo había una alumna con creatividad baja, concretamente la alumna 11, con una puntuación de 19,5. Esta alumna tiene muy poca estimulación fuera del ámbito escolar por parte de la familia, lo que repercute en su desarrollo, además influye esto en su capacidad creativa puesto que no la brindan oportunidades para que «vuele con su imaginación» y fomente la creatividad. También alumno 17 se situaba en un nivel alto de creatividad (75). Se trata de un alumno que siempre ha mostrado inquietud y curiosidad activa por las cosas, y una disposición voluntaria para la producción creativa.

En relación con el postest de creatividad la media es de 49,77. Por lo general, los alumnos se sitúan en un nivel de creatividad medio, abarcando diferentes percentiles de puntuación. La mayoría de ellos oscilan entre los 46,8 y los 50,7. Mientras que la minoría, concretamente siete alumnos tienen puntuaciones diferentes. Tres de ellos (alumno 3, alumno 5 y alumno 11) oscilan de los 31,2 a los 39, otros tres de ellos (alumno 7, alumno 12 y alumno 23) tienen una puntuación de 54,6 y uno de ellos (alumno 16) posee una puntuación de 58,5. Por otro lado, uno de los alumnos (alumno 17) posee un nivel alto de creatividad (78).

Podemos observar una diferencia notable entre el pretest y postest de creatividad ya que se ha evolucionado de una media de 40,57 a 49,77. Más detalladamente, la alumna 11 que tenía un nivel bajo de creatividad, actualmente ahora tiene un nivel medio (31,2). Y el alumno 5 que estaba rozando el nivel bajo ha aumentado favorablemente su nivel medio de creatividad (35,1). El alumno 23 que tenía inicialmente un percentil de 50,7 ha aumentado un poco más su puntuación final pero no demasiado (54,57), y el alumno 17 que tenía un nivel alto de creatividad sigue en ese nivel, pero con un poco más de puntuación (78), es decir, ha aumentado favorablemente su creatividad. Con respecto al resto del alumnado, que es la gran mayoría, también ha habido un cambio significativo en su nivel de creatividad. Aquellos que oscilaban entre los 31,2 a los 39 ahora se sitúan en los 42,9 a los 46,8, a excepción del alumno 24 que ha obtenido una puntuación en el postest de 50,7 y del alumno 14 con un 62,4. Los que se situaban en los 42,9 a los 46,8

han aumentado entre los 50,7 y los 58,5; a excepción de cuatro de ellos que de un percentil de 42,9 han pasado a una puntuación de 46,8.

Según Corbalán et al. (2006), se puede estimular las capacidades creativas con el fin de un desarrollo óptimo en dicha habilidad. Además como se han comprobado en varias investigaciones atendiendo a la teoría de Guilford, crear es un cambio semejante a la búsqueda de múltiples soluciones. Crear es la capacidad para descubrir y reestructurar cosas nuevas (Chamarro y Ortega, 2019). Y son muchas las posibilidades de optimización de las que disponemos y debemos aprovechar desde la educación para potenciar en los niños y niñas el pensamiento creativo. Por ejemplo, se ha podido comprobar que mediante el uso del arte se pueden proporcionar experiencias imaginativas, divergentes e innovadoras y, por tanto, creativas (Solivers et al., 2021). Todo esto se ha potenciado con el desarrollo y orientación de las actividades de dicha habilidad, si bien con la implementación de diez actividades más los resultados hubiesen sido aun más significativos, formando a personas creativas que sean capaz de enfrentarse a los restos de este mundo globalizado (De la torre y Guichot-Reina, 2017).

Ateniendo a las figuras de la 2 a la 5 de los resultados del *Índice de Reactividad Interpersonal (IRI)*, con respecto al pretest y postest cabe señalar una serie de aspectos: abarca las dimensiones afectivas y cognitivas como elementos de esta prueba.

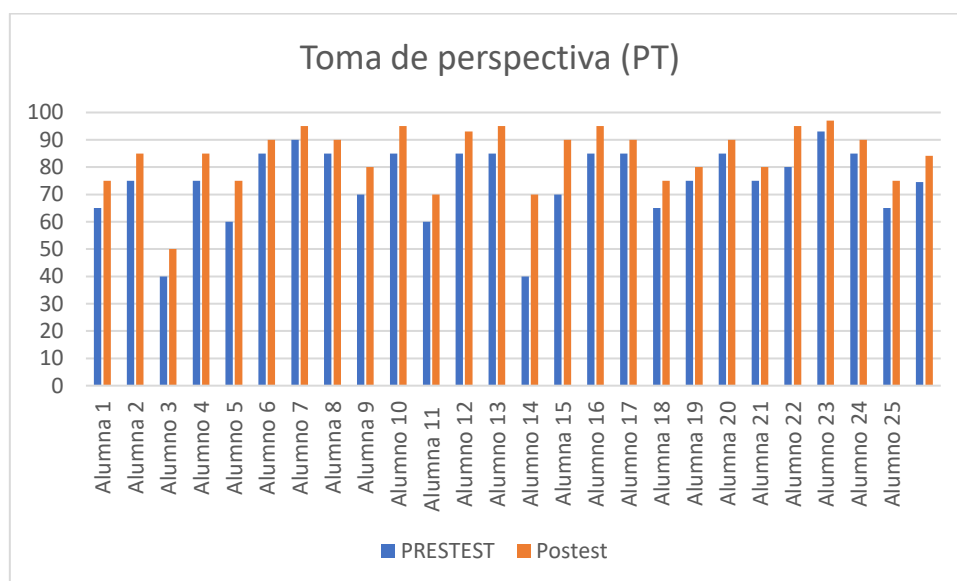
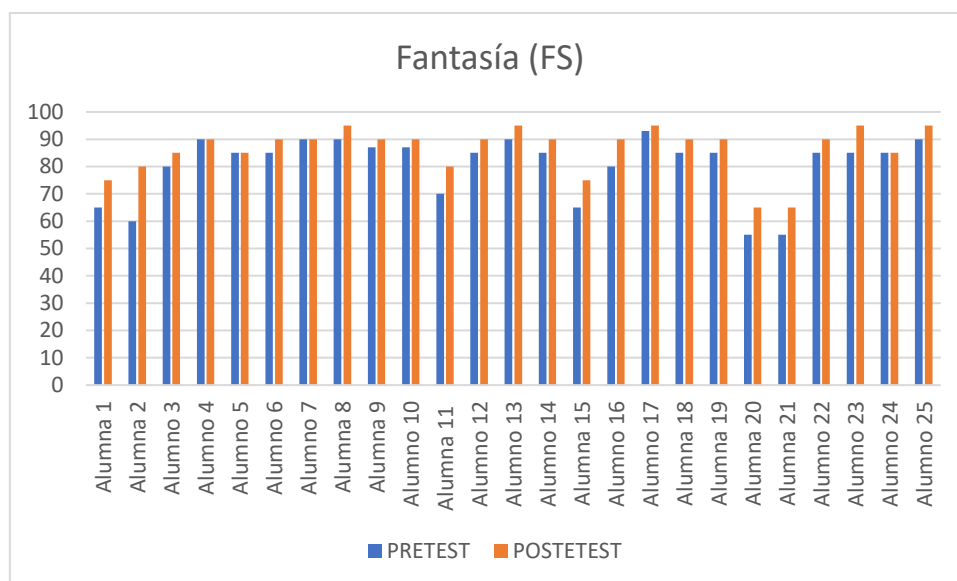


Figura 2. Test de empatía. Toma de perspectiva (PT)

En relación con la dimensión de toma de perspectiva, como se puede observar en la figura 2 existe una diferencia notable ya que se ha evolucionado de una media de 74,52 a 83,4. Esto se refleja de manera más detallada en los resultados individuales de cada alumno. Pues en el pretest el alumnado mayoritariamente se encuentra en un percentil entre los 75-85, y en cambio en el posttest la mayoría se sitúa entre el 80-97%, de los cuales la gran parte tiene un percentil entre el 90-97. Algunos de estos alumnos realizaban ciertos comentarios, como por ejemplo: «opino que está mal que Juan no escuchará a sus amigos, pues Pipo se siente triste porque su amigo no le escucha y así no pueden llegar a nada ni se pone en su lugar» (alumna 2), «está mal que no escuche a sus amigos, yo sí que escucho a mis amigos porque si no luego ellos no me van a escuchar, y puedo empatizar con ellos y hacer trabajo en equipo y buscar una solución» (alumno 4), «pienso que todas las opiniones hay que escucharlas para empatizar y llegar a una solución» (alumno 13), «si es mejor que Pipo hable con su amigo, yo haría lo mismo y así me pongo en su lugar» (alumna 19) o «yo sí que me he imaginado cómo se ha sentido un amigo mío del pueblo, en un conflicto que teníamos, y así le he entendido mejor y hemos solucionado el conflicto poniendo unas reglas para jugar al fútbol» (alumno 7).

Por otro lado, el resto del alumnado se sitúan con un percentil inferior. En el posttest de 60-75%, a excepción del alumno 3 y el alumno 14 con un percentil de 40. Y resaltan dos alumnos con un percentil superior a la gran mayoría: 90% (alumno 7) y 93% (alumno 23). Sin embargo, en el posttest aquellos alumnos que se encuentran en un nivel inferior se sitúan en un percentil entre el 70-85. Entre esos percentiles mencionados se encuentra el alumno 14 con un percentil de 70, por lo que se puede reflejar un cambio significativo en su evolución de esta habilidad. Todo esto, a excepción del alumno 3, que posee un percentil del 50%. Por tanto, no hay una diferencia tan significativa entre el pretest y posttest, y en parte se debe a que este alumnado se ha incorporado de manera tardía al desarrollo de las actividades debido a su asistencia a clase por motivos personales.



*Figura 3. Test de empatía. Fantasía (FS)*

En cuanto a la dimensión de fantasía, también se refleja una diferencia notable debido a que se evoluciona de una media de 80,48% a un 86,2%. Más concretamente, en el pretest la mayoría de los alumnos se sitúan entre el 85-90%, sin embargo en el postest en un percentil entre el 90-95. Aunque el resto del alumnado se sitúa con un nivel de percentil inferior tanto en el pretest como en el postest, siendo un 55% el percentil más bajo en el pretest y un 65% en el postest (alumna 20 y alumna 21). Cabe apuntar que en el pretest nos encontramos con cuatro alumnos (alumna 1, alumna 2, alumno 11 y alumno 15) que se sitúan entre el 60-70%, pero aumentan su percentil en el postest con un 75-80%. Y dos de los alumnos en el pretest se encuentran en un percentil de 80, más concretamente el alumno 3 que tras el postest aumenta a un 85% (este alumno se incorpora más tarde al desarrollo de las actividades de esta habilidad) y el alumno 16 que aumenta a un 90%.

Para terminar con esta dimensión, algunos de los comentarios que han realizado los alumnos respecto a las preguntas correspondientes a la fantasía: «sí me he imaginado el cuento como si viese una película y viera a Pipo y sus amigos en su nave espacial» (alumno 17), «me resulta un poco raro pensar las cosas que suceden en el cuento, ahora ya no tanto» (alumno 23), «con una nave me he imaginado que volaba en el planeta y espiaba» (alumna 11), «me he imaginado una guarida hecha de cartón, que la estoy haciendo con unas cajas grandes de cartón; las estoy cortando, las pegamos y hecho» (alumno 22) o «me imagino el cuento para saber cómo se siente Pipo, que estaba triste porque no tenía casa» (alumno 13).



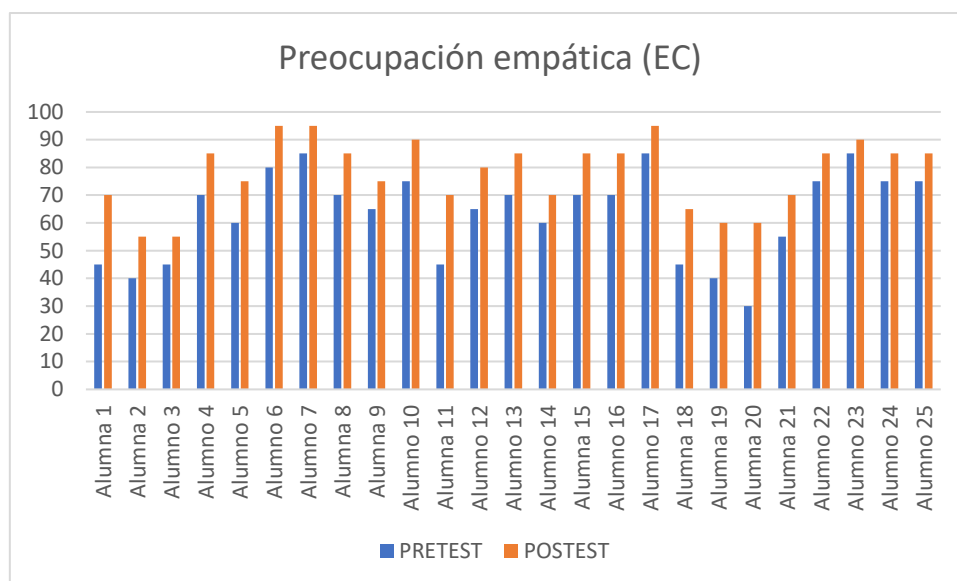


Figura 4. Test de empatía. Preocupación empática (EC)

Con respecto a la dimensión de preocupación empática, se puede observar una diferencia destacable entre el pretest y posttest ya que se ha evolucionado de una media de 63,2% a una de 78%. De manera más concreta, en el pretest la mayoría del alumnado se encuentra en un percentil entre el 70-80, y en cambio en el posttest se encuentran entre el 85-95%. El resto de los alumnos se sitúan en un percentil inferior al de la gran mayoría, y a pesar de ello se refleja entre estos una diferencia notable en los resultados finales con respecto a los iniciales del pretest. Pues en el pretest hay existencia de variabilidad en estos percentiles inferiores a la gran mayoría; desde un 30% (alumno 20) hasta un 65% (alumna 9 y alumno 12). Y en el posttest de un 55% (alumna 2 y alumno 3) a un 75% (alumno 5 y alumna 9). Entre estos percentiles mencionados es destacable tres alumnos que tienen una evolución algo más significativa que el resto del alumnado. Pues la alumna 1 y la alumna 11 que pasan de un 45% a un 70%, y del alumno 20 que de un 30% evoluciona a un 60%. A continuación, se pueden destacar algunos de los comentarios que realizan los alumnos sobre la preocupación empática, sobre todo de los alumnos que más han evolucionado. «Me siente mal y triste por Pipo, me da pena porque si no tiene dinero no puede comprar comida y eso nos pone triste a todos, y que su amigo se enfade con él también le pone triste» (alumna 1), «me he sentido triste por lo que le pasaba a Pipo. También me pasó una vez que me sentía muy triste porque nadie estaba jugando con una alumna y se sentía sola, la pregunté que porque estaba así y luego jugamos juntas las dos» (alumna 11), «siento pena cuando no juegan con Juan, yo si jugaría con él. He empatizado con Pipo, me preocuparía si eso le pasa a cualquier amiga Mía, he sentido pena y tristeza por eso» (alumna 20), «me he imaginado que lo que pasa a Pipo me pasa a mí y me sentía algo

triste, siento algo de pena» (alumno 12) o «me siento triste porque Pipo no tiene casa, yo le dejaría dinero para que se compre una» (alumna 1).

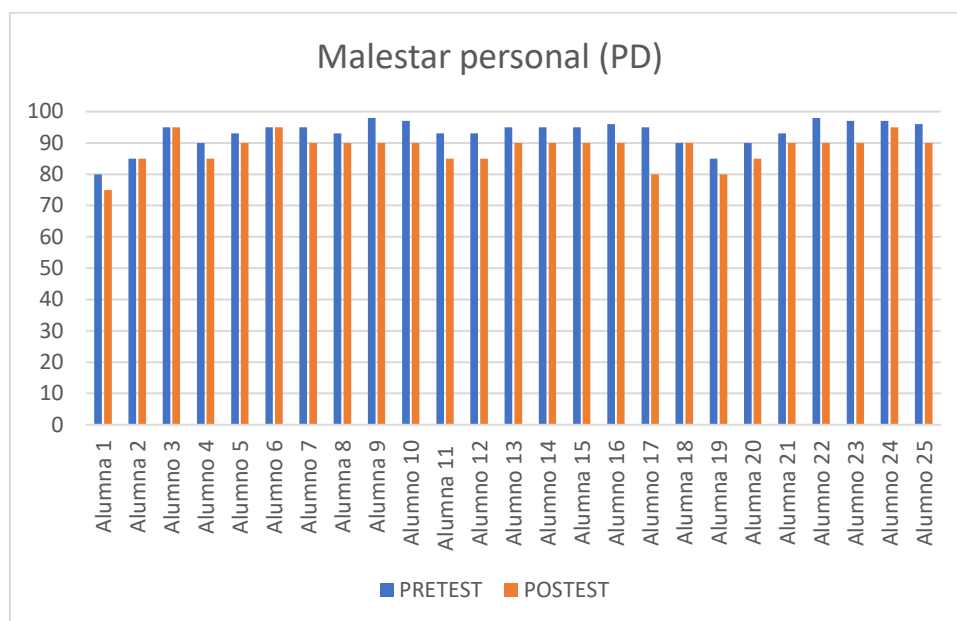


Figura 5. Test de empatía. Malestar personal (PD)

En cuanto a la dimensión de Malestar personal, la media en el pretest es de 93,16% y en el postest es de 88,2%. Más detalladamente, en el pretest la gran mayoría de los alumnos tienen entre un 93-97% de malestar personal, aunque superan ese percentil la alumna 9 y el alumno 22 con un 98%. Mientras que en el postest la mayoría del alumnado se sitúan en un percentil entre el 90 y 95. Por otro parte, una minoría del alumnado se sitúa en un percentil inferior, en el pretest los alumnos se sitúan entre el 85-90%, a excepción de la alumna 1 que tiene un percentil de 80. Y en el postest en estos niveles de percentil inferiores, resaltan varios alumnos con un 85% excepto el alumna 19 con un 80% y el alumna 1 con un 75%. Tras estos resultados, hemos de advertir que no se resalta una diferencia importante entre los resultados del postest y pretest, y que los percentiles en ambos tests son bastante altos. Esto puede deberse a que todos los niños y niñas en una de sus etapas de vida más importante han vivido la pandemia del COVID-19, en la que observaban de manera permanente las experiencias negativas que sufrían los demás a causa de esta pandemia, lo que les conlleva a sentir más ansiedad y malestar personal por las experiencias negativas de otros. Esos sentimientos de malestar personal se pueden ver reflejados en algunos de los comentarios que han realizado los alumnos en los tests. Por ejemplo, «pues si me encuentro un accidente como el de Pipo me sentiría mal, y muy muy

nerviosa» (alumna 1), «estaría muy nerviosa, no sé qué haría, me pongo mal y triste» (alumna 15) o «estaría mal y triste, se morirían los del coche» (alumno 23). Casi todos muestran este tipo de comentarios, excepto algunos de ellos que sobre todo en el posttest dicen que si sabrían qué hacer ante alguna situación de emergencia aun estando nerviosos. Resaltan comentarios como: «estaría nerviosa, pero llamaría a mis amigos y pediría ayuda» (alumna 9), «pues el que esta en el coche estará herido y eso me sienta mal, llamaría a la ambulancia y a los bomberos» (alumna 21) o «pues empatizaría, les preguntaría si se habrían hecho daño o no al chocarse con el coche, y les diría que llamen a sus padres para que los lleven al médico» (alumno 16).

Tras estos resultados de empatía, señalar que al igual que en el estudio de Mestre et al. (2004) del IRI, la dimensión con mayor porcentaje es la de malestar personal. Al igual que sostiene Mestre et al. (2004), estos resultados muestran la relevancia de los procesos cognitivos y emocionales en la conducta empática. Asimismo, es esencial potenciar esos procesos ya que la empatía abraza tanto lo cognitivo como lo afectivo y conductual (Fernández, 2011). Estos resultados también demuestran que la empatía se encuentra relacionada con la aptitud prosocial así como con los argumentos que el sujeto aprovecha para decidir su conducta. De nuevo, pensamos que los resultados hubiesen sido aún más significativos con un mayor número de actividades. Es importante desarrollar y mejorar la empatía por medio de la educación (Prajapati et al., 2017), dado que permite percibir los componentes significativos y emocionales del marco interno de otra persona (Bouton, 2016; Núñez et al., 2021).

## **6. CONCLUSIONES**

En este apartado se desarrolla el punto final de este TFG: las conclusiones. En ellas se da respuesta de forma directa a los objetivos planteados al comienzo del trabajo. A continuación, se expone la valoración del logro de cada uno de ellos.

En relación con el primer objetivo: *fundamentar teóricamente y críticamente el origen, la amplitud, la categorización, la función y su impacto de las habilidades para la vida en Educación Infantil*, hace referencia a la revisión de la literatura científica sobre varios aspectos importantes de las HpV. Esta revisión nos ha permitido planificar un programa de orientación educativa centrado en formar al alumnado de Infantil para que se desenvuelva exitosamente en la vida. Para cumplir con este objetivo se ha realizado una revisión bibliográfica a partir de buscadores especializados (Google académico, Dialnet,

ERIC, Scielo, Redalyc, WOS y libros de la biblioteca universitaria), comprobando, entre otros aspectos, desde una perspectiva teórica y crítica el impacto y la importancia que tiene adquirir y desarrollar cada una de las HpV propuestas. Unas HpV que contribuyen al desarrollo integral del alumnado e impulsan al individuo a conseguir una vida gratificante y satisfactoria en una sociedad cada vez más cambiante y compleja. Una sociedad que exige nuevas formas de educación, en la que se proporcione una serie de actitudes y herramientas que impulsen el desarrollo de estas habilidades desde la primera infancia para un aprendizaje de por vida que perdurará en la vida adulta.

El segundo objetivo planteado es *diseñar, desarrollar y evaluar un programa de orientación educativa dirigido al desarrollo de tres habilidades para la vida en Educación Infantil: cooperación, empatía y creatividad*. Para diseñar este programa de orientación educativa se ha tenido en cuenta el contexto escolar y la sociedad en la que vivimos, así como las características y las necesidades del alumnado, previo diagnóstico. En relación con la elaboración de las actividades, se diseñaron un total de 30 actividades (10 por cada habilidad) teniendo en cuenta el nuevo Real Decreto 95/2022 para Educación Infantil de la LOMLOE y su respectiva secuenciación de las competencias, saberes y criterios de evaluación. Además, estas actividades se planificaron abarcando las competencias clave y las situaciones de aprendizaje que se deben abarcar en la etapa, así como las demás novedades contempladas en esta norma. Por otro lado, el desarrollo y puesta en práctica de dicho programa de orientación ha supuesto que los alumnos adquieran y potencien significativamente ciertas HpV que pueden utilizar en su vida diaria. Sin embargo, a lo largo de la puesta en práctica del programa han surgido algunos imprevistos que han supuesto limitaciones para implantar todas las actividades relacionadas con la habilidad de cooperación (se muestra en el anexo 2 el cuerpo de estas actividades). En esas limitaciones han influido la planificación didáctica de la maestra tutora y las circunstancias propias del centro y del grupo-clase. En consecuencia, no se podía obtener unos resultados significativos sobre el impacto y el progreso de la tercera habilidad: la cooperación en el alumnado. Ello obligó a tomar la decisión de evaluar y concluir los resultados solamente con la creatividad y la empatía. Para cumplir con el objetivo de evaluar este programa se ha aplicado diferentes instrumentos de evaluación con el fin de recopilar datos y evidencias de los alumnos así como para poder evaluar la acción docente y el propio diseño del programa. Además de una evaluación diagnóstica

y final basada en la realización de un pretest y un postest, a través de pruebas estandarizadas, de cada una de las habilidades.

El tercer objetivo planteado es *analizar y discutir los resultados del programa de orientación educativa sobre habilidades para la vida en Educación Infantil implementado a niveles individual y grupal, tras la implementación de pruebas de evaluación pretest y postest validadas científicamente*. Este objetivo deriva de la recopilación y análisis de los datos obtenidos a partir de los tests así como de los instrumentos de evaluación empleados en el desarrollo del programa de orientación educativa. Tras estos resultados sobre el programa, hemos podido concluir que se han conseguido un desarrollo óptimo en las HpV trabajadas. A excepción de la cooperación ya que no se ha podido desarrollar todas las actividades programadas debido a limitaciones expuestas. A la luz de los resultados en los tests, en la habilidad de la creatividad y la empatía las diferencias de resultados entre el pretest y postest son notables, pero podrían ser esos resultados aún más significativos si se hubiese duplicado el número de actividades, por ejemplo. En función de esas diferencias expuestas a través de una medición científica, cabe destacar que en mayor o menor grado reflejan un progreso de los alumnos en dichas habilidades. Por tanto, la implementación de las actividades ha tenido su efecto positivo, demostrando que se puede conseguir un logro y un progreso en las HpV desde edades tempranas, de manera que se beneficia al alumnado en su desarrollo integral desde una perspectiva que prepara por y para la vida.

Por último, el cuarto objetivo: *presentar unas conclusiones y valoración personal extraídas de la realización de este TFG*, ha permitido hacer un balance del grado de cumplimiento que ha tenido el desarrollo de los objetivos propuestos así como de la repercusión que ha tenido el desarrollo y la ejecución del TFG en los alumnos de tercero de infantil de un colegio de Castilla y León. En función de las conclusiones extraídas, se refleja un alto grado en el logro de los objetivos expuestos, ocasionando que dicho trabajo sea una experiencia gratificante y enriquecedora para la formación de la autora como futura maestra. Consideramos esencial proporcionar una educación activa en la que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y se les eduque para la vida, desarrollando las HpV que permiten evitar problemas graves en un futuro.

Para la autora de este TFG, el diseño, desarrollo y evaluación del programa de HpV ha supuesto una experiencia de vida, una experiencia de vida que la ha hecho crecer tanto en su formación como maestra así como persona, aprendiendo cada día de todos y cada uno de los niños y niñas e intentando cada día mejorar como docente con el fin de educar en una sociedad compleja y líquida. Mejorar como docente desde el rol de investigadora, que a través de procesos de evaluación, recopila datos, los analiza, extrae conclusiones y mejora su práctica (Stenhouse, 1997). En este programa se pretendía demostrar que es posible desde la primera infancia una adquisición y un desarrollo de HpV y demostrar científicamente el progreso y el impacto que tiene en la formación de los alumnos a través de pruebas estandarizadas y validadas a nivel psicométrico. Toda esta experiencia, cargada de nuevos aprendizajes, acompañará a la autora en el presente y futuro como persona y profesional de la educación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, A., Nagamine-Miyashiro, M. & Medina-Coronado, D. (2020). *Desarrollo del pensamiento crítico. Maestro y Sociedad*, 17(3), 532-546.  
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/5220-Texto%20del%20art%C3%ADculo-16521-1-10-20200718%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/5220-Texto%20del%20art%C3%ADculo-16521-1-10-20200718%20(1).pdf)
- Adler, A. (2017). Educación positiva: Educando para el éxito académico y para la vida plena. *Papeles del psicólogo*, 38(1), 50-57.  
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/778/77849972012/77849972012.pdf>
- Alarcón, E., Sepúlveda, P. & Madrid, D. (2018). Qué es y qué no es aprendizaje cooperativo. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), 205-220.  
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-QueEsYQueNoEsAprendizajeCooperativo-6536516%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-QueEsYQueNoEsAprendizajeCooperativo-6536516%20(1).pdf)
- Aldhaidan, A.M. (2020). Influencing Factors in Psychological Resilience: A Study on the Role of Emotional Reassurance and Optimism as Predictive Dimensions. *Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies (ECPS Journal)*, (22), 159-178. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2155-8849-1-PB.pdf>
- Álvarez González, M., Riart Vendrell, J., Martínez Muñoz, M. & Bisquerra Alzina, R. (2010). El modelo de programas. En R. Bisquerra (Coord.), *Modelos de Orientación e Intervención Psicopedagógica* (pp. 85-102). Wolters Kluwer.

- Anderson, K., Kochan, F., Kensler, L.A. & Reames, E.H. (2018). Academic optimism, enabling structures, and student achievement: Delving into relationships. *Journal of school leadership*, 28(4), 434-461.  
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Article1Andersonetal.PDFFINAL.pdf>
- Azkarate, O. & Vitoria Gallastegui, J.R. (2020). Persona Cooperativa en un contexto de transformación educativa y social. *Revista de estudios cooperativos*, 136, 1-16.  
[http://ebiltegia.mondragon.edu/xmlui/bitstream/handle/20.500.11984/1932/Persona\\_Cooperativa\\_contexto\\_transformacion\\_educativa\\_social.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ebiltegia.mondragon.edu/xmlui/bitstream/handle/20.500.11984/1932/Persona_Cooperativa_contexto_transformacion_educativa_social.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Azorín, C. M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982018000300181&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982018000300181&script=sci_arttext)
- Carrillo-Sierra, S.M., Rivera-Porras, D., Forgiony-Santos, J., Nuván-Hurtado, I.L., Bonilla-Cruz, N.J. & Arenas-Villamizar, V.V. (2018). Habilidades para la vida como elementos en la promoción y educación para la salud en los adolescentes y jóvenes. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 37(5), 567-572.  
[https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/2504/H%c3%a1bilidades\\_vida\\_elementos\\_elementos.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/2504/H%c3%a1bilidades_vida_elementos_elementos.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Bezanilla, J., Fernández-Noriega, D., Poblete, M. & Galindo-Domínguez, H. (2019). *Methodologies for teaching-learning critical thinking in higher education: The teacher's view. Thinking Skills and Creativity*, (33), 1-10.  
 doi: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100584>
- Bisquerra Alzina, R. & Álvarez González, M. (2010). Los modelos en orientación. En Bisquerra, R. (Coord.), *Modelos de Orientación e Intervención Psicopedagógica*. (pp. 55-65). Wolters Kluwer.
- Bolat, Y. & Korkmaz, C. (2021). Social Values and Life Skills as Predictors of Organizational Culture: A Study on Teachers. *Original Research. Sage Open*, 1-17.  
 doi:10.1177/21582440211023179
- Bouton, B. (2016). Empathy research and teacher preparation: Benefits and obstacles. *Srate Journal*, 25(2), 16-25.  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1113829.pdf>

- Cabedo, A. & Campayo, E.M. (2016). Música y competencias emocionales: Posibles implicaciones para la mejora de la educación musical. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*, 13, 124-139. [MUSICA Y COMPETENCIAS EMOCIONALESpdf.pdf](#)
- Cardona, G. & Liliana, M. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (52), 174-184. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194253828011.pdf>
- Chamorro, J.A. & Ortega, L.D.C. (2019). Filosofía para niños: el programa que despierta la creatividad y el pensamiento crítico. *Revista Unimar*, 37(2), 107-131. doi: <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/37-2-art7>
- Colomo Magaña, E., & Cívico Ariza, A. (2018). La necesidad de formación del profesorado en pedagogía de la muerte. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(1), 83-94. doi: <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.21.1.279961>
- Delors, J. (1996). “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. *Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*, 91-103. [https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918\\_9.pdf](https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf)
- Corbalán et al. (2006). *CREA. Inteligencia Creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*, (2º ed.). <https://web.teaediciones.com/crea-inteligencia-creativa.aspx>
- Escobar, N. & Guzmán-González, M. (2019). Optimismo e infancia: Teoría y estado actual de la investigación. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 28(5), 761-774. doi: 10.24205/03276716.2019.1152
- Febres, C., María, A., Pérez, A. & Africano, B. (2017). Las pedagógicas alternativas desarrollan el pensamiento crítico. *Educare*, 21(69), 264-274. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35655222005>
- Fernández, M.F. (2011). La empatía desde dos miradas: la evolución y la educación. *VII Encuentro Interdisciplinario de Ciencias Sociales y Humanas*, 1(1), 1-9. <https://ffyh.unc.edu.ar/vii-encuentro-interdisciplinario-de-ciencias-sociales-y-humanas/wp-content/uploads/sites/24/2011/08/ponencia-fernandez-eje-6.pdf>
- Ferreiro, R. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas educativas más impactante de los últimos años: El aprendizaje cooperativo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 9(2), 1-9. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412007000200013&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412007000200013&script=sci_arttext)



- Fuller, M.C., Ura, S. K. & Vannest, K.J. (2020). Improving Cooperation Skills Through a Mnemonic for Self-Monitoring. *Intervention in School and Clinic*, 55(5), 294-300. doi: 10.1177/1053451219881712
- García Herranz, S., & López-Pastor, V. M. (2015). Evaluación formativa y compartida en Educación Infantil. Revisión de una experiencia didáctica. *Qualitative Research in Education*, 4(3), 269-298. <http://dx.doi.org/10.17583/qre.2015.1269>
- Gerami, S., Ahmadi, S., Safat, M.B. & Farsi, F. (2015). Life Skills training and its effectiveness: A systematic review. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(21), 385-392.
- Girález-Hayes, A.G. & Prince, E.S. (2017). *Habilidades para la vida: aprender a ser y aprender a convivir en la escuela*. SM.
- Goncalves, M. (2017). Capacidad y factores de resiliencia de niños y niñas en edad escolar. Investigación y formación pedagógica. *Revista del CIEGC*, (5), 26-44. doi: 10.31391/S2007-7033(2018)0051-011.
- Guichot-Reina, V. & De la Torre, A. M. (2018). Emociones y creatividad: una propuesta educativa para trabajar la resolución de conflictos en educación infantil. *Revista de Ciencias de la Educación*, (27), 39-52. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/8559-Texto%20del%20art%C3%ADculo-26235-1-10-20190320.pdf>
- Harrar, R. (2007). Cooperative Learning in a Kindergarten Classroom. <https://old.ed.psu.edu/pds/teacher-inquiry/2007/harrarinquiry0607.pdf>
- Holguin, J.A. & Rodríguez, M. (2020). Proactividad y resiliencia en estudiantes emprendedores de Lima. *Propósitos y Representaciones*, 8(2). [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000300017&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992020000300017&script=sci_arttext)
- Kasapoglu, K. & Didin, M. (2019). Life Skills as a Predictor of Psychological Well-Being of Pre-Service Pre-School Teachers in Turkey. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 6(1), 70-85. doi: <https://doi.org/10.33200/ijcer.544232>
- Kaydin, B. (2021). Determination of pre-service primary school teachers' cognitive structures of communication, cooperation and decision-making skills via a word association test. *International Online Journal of Education and Teaching*, 8(3), 1752-1773. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1308331.pdf>

- Keow, T., Hashiman, N. & Mohd, H. (2015). Novice Teacher Perceptions of the Soft Skills Needed in Today's Workplace. *Procedia-social and Behavioral Sciences*, 177, 284-288. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.338>
- Kulophas, D. & Hallinger, P. (2020). Leadership that matters: creating cultures of academic optimism that support teacher learning in Thailand. *Journal of educational administration*, 58(6), 605-627. doi: 10.1108/JEA-12-2019-0222
- Maitheyi, R. (2019). Children's reconstruction of psychological knowledge: An ethnographic study of life skills education programmes in India. *Childhood*, 26(1), 68-82. doi: 10.1177/0907568218798014
- Martínez, V. (2014). Habilidades para la vida: una propuesta de formación humana. *Itinerario Educativo*, 28(63), 61-89. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-HabilidadesParaLaVida-6280206%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-HabilidadesParaLaVida-6280206%20(1).pdf)
- Medrano, S.E. & Pacheco, J. (2020). Habilidades para la vida en el currículum y práctica de Educación Inicial y Parvulina. *Conocimiento educativo*, 8, 107-125. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/14614.pdf>
- Mestre, V., Frías, M.D & Samper, P. (2004). La medida de la empatía: análisis del Interpersonal Reactivity Index. *Psicothemia*, 16(2), 255-260. <https://www.psicothema.com/pdf/1191.pdf>
- Meyers, S., Rowell, K., Wells, M. & Smith, B. C. (2019). Teacher empathy: A model of empathy for teaching for student success. *College Teaching*, 67(3), 160-168. doi: 10.1080/87567555.2019.1579699
- Mohammad, R. & Sa'ad, H. (2017). Training Program Efficacy in Developing Health Life Skills among Sample Selected from Kindergarten Children. *Journal of Education and Learning*, 6, 212-219. doi: 10.5539/jel.v6n2p212
- Montero, D. (2021). Importancia del desarrollo de habilidades para la vida en los hogares de niños sin amparo familiar. *Revista electrónica científico-pedagógica*, 14(2), 26-34. <http://www.cienciaspedagogicas.rimed.cu/index.php/ICCP/article/view/308/283>
- Morales, L., Salvador Jiménez, R.L., Mesa Carpio, N. & Veitía Arrieta, I.J. (2021). El desarrollo de habilidades para la vida desde la promoción de salud. *Edumecentro*, 13(1), 236-251. doi: <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.21.1.279961>

- Moya, M.D.V., Hernández, J.R., Hernández, A. & Cózar, R. (2014). Formación en valores en educación infantil a través de la música. *Eufonía: Didáctica de la música*, (63), 7-15. [Formacion-en-valores-en-educacion-infantil-a-traves-de-la-musica \(1\).pdf](#)
- Nasheeda, A., Abdullah, H.B., Krauss, S.E. & Ahmed, N.B. (2019). A narrative systematic review of life skills education: effectiveness, research gaps and priorities. *International Journal of Adolescence and Youth*, 24(3), 362-379. doi:10.1080/02673843.2018.1479278
- Ngidi, D.P (2012). Academic optimism: an individual teacher belief. *Educational Studies*, 38(2), 139-150. doi:10.1080/03055698.2016.1248902
- Núñez, A., Porrás-Cruz, L. & Cárdenas-Soler, R. N. (2021). Empatía y educación en la infancia y la niñez: un estado actual de la cuestión. *Pensamiento y Acción*, (31), 74-90. <https://orcid.org/0000-0003-4997-4116>
- Ortegal, M., Timotea, V., Realiza, S.M. & Alcas, N. (2021). Efectos del Programa Vivir, Conocer, Hacer en el desarrollo del pensamiento crítico. *Eudosol*, 21(76), 48-56. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475768574004>
- Pabon Castillo, A.M. (2019). Educación emocional para potenciar la empatía en el equipo docente que labora en el Jardín infantil Kids Kingdom-Bogotá. (Trabajo de fin de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia).
- Palmer, J. (2018). Empathy. *Brock Education Journal*, 27(2), 34-37. doi: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/brocked,+08\\_Empathy+-+Palmer%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/brocked,+08_Empathy+-+Palmer%20(1).pdf)
- Parejo, J.L. & Pecharromán, P. (2021). A pedagogy of death in times of COVID-19. Nuovi paradigmi, nuovi stili, nuove sfide educative. In S. Concrato & L. Bondí (Eds.), *Nuovi paradigmi, nuovi stili, nuove sfide educative* (pp.41-59). Roma Tres-Press [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Nuovi\\_paradigmi nuovi stili nuove sfide educative WEB 1%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Nuovi_paradigmi_nuovi_stili_nuove_sfide_educative_WEB_1%20(2).pdf)
- Parejo, J.L., Molina-Fernández, E. & González-Pedraza, A. (2021). Children's narratives on migrant refugees: a practice of global citizenship. *London Review of Education*, 19(1), 1–16. doi:https://doi.org/10.14324/LRE.19.1.29
- Pérez, A.C., León, N.K. & Coronado, E.A. (2017). Empatía, comunicación asertiva y seguimiento de normas. Un programa para desarrollar habilidades. *Enseñanza e*

*investigación en psicología*, 22, 58-65.

<https://www.redalyc.org/pdf/292/29251161005.pdf>

- Parra, J. M. (2010). *Manual de didáctica de la educación infantil*. Garceta.
- Pascual-Arias, C., García-Herranz, S. & López-Pastor, V. (2019). What do preschool students want? The role of formative and shared assessment in their right to decide. *Cultura y Educación*, 31(4), 865-880. doi: 10.1080/11356405.2019.1656486
- Portero, P.F. & Porto, A.B.P. (2017). Muerte y educación. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 33, 51-76. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/7608.pdf>
- Portillo, T. & Cristhian, M. (2017). Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista Educación*, 41(2), 1-22. doi: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v41i2.21719>
- Prajapati, R., Sharma, B. & Sharma, D. (2017). Significance of life skills education. *Contemporary Issues in Education Resarch*, 10(1), 1-6. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ciadmin,+Journal+manager,+7962+Prajapati%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ciadmin,+Journal+manager,+7962+Prajapati%20(1).pdf)
- Pujólas, P. (2017). El aprendizaje cooperativo como recurso y contenido. *Aula de innovación educativa*, 170, 37-41. <https://docplayer.es/43104206-El-aprendizaje-cooperativo-como-recurso-y-como-contenido.html>
- Quijada, K.Y. (2018). Rasgos de la excelencia en la investigación: proactividad, pasión por el conocimiento y resiliencia. *Revista de Educación Sinéctica*, (51), 1-19. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n51/2007-7033-sine-51-00011.pdf>
- Rebrina, F.G., Khakimova, S. & Ishkinyaeva, A. (2019). Networking cooperation in forming soft skills of a new type of teacher. *Australian Educational Computing*, 34(1), 1-15. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Networking%20Cooperation%20in%20For%20forming%20Soft%20Skills%20of%20a%202019.pdf>
- Robison, M.A., Mann, T.B., & Ingvarsson, E.T. (2020). Life skills instruction for children with developmental disabilities. *Journal of applied behavior analysis*, 53(1), 431-448. [https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1002/jaba.602?casa\\_token= UA1g\\_pUsc8AAAAA:ZktEV2GeYXoPLvxjtp\\_FC94vp25jy9n-pZoFdAaVz26wL\\_psUfB84z-YxmHVuJ4EdrIPN98FKw\\_VzZE](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1002/jaba.602?casa_token= UA1g_pUsc8AAAAA:ZktEV2GeYXoPLvxjtp_FC94vp25jy9n-pZoFdAaVz26wL_psUfB84z-YxmHVuJ4EdrIPN98FKw_VzZE)

- Román, N., Risoto, M. & Marín, A. (2018). Programas de intervención en inteligencia emocional para educación infantil. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 11 (22). [137-165. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1803.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1803.pdf)
- Roseo, G.A & Cerón, G.S (2017). Importancia de fortalecer las habilidades para la vida dentro de los contextos educativos desde una perspectiva integral. *Boletín informativo CEI*, 4(2), 24-27. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1365-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2797-1-10-20171018.pdf>
- Sarmiento, A. & Ponce, R. (2019). Reflexiones y propuestas prácticas para desarrollar la capacidad de resiliencia frente a los conflictos en la escuela. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, 49(1), 177-190. doi: 10.30827/publicaciones.v49i1.9861
- Soliveres, R., Giráldez-Hayes, A. & Parejo, J.L. (2021). Opera in primary education for the development of social and emotional skills: a case study from Mexico City. *British Journal of Music Education*, 38, 234-248. doi: 10.1017/S0265051721000103
- Stankovska, G., Braha, R. & Grncharovska, S.P. (2020). Relationship between Optimism-Pessimism, Learning Style and Teaching Style among Medical Students. *Bulgarian Comparative Education Society*, 18, 163-169. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED608401.pdf>
- Stenhouse, L. (1997). *Investigación y desarrollo del curriculum*. Morata.
- Surma-aho, A. & Hölttä-Otto, K. (2022). Conceptualization and operationalization of empathy in design research. *Design Studies*, 78, 1-16. <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0142694X21000867?token=FC1760DF6B99B7AAE9EC1926A31A2A273DF52D326CA4ADBA8194E76A79880BBD9A7EC7A42062773FB8340627DB4C5DFD&originRegion=eu-west-1&originCreation=20220108102339>
- Tejera, M., Hernández, M., Bahamón, M.J. & Rubio-Castro, R. (2018). Incorporación de las habilidades para la vida en el currículo. En S.Bolíbar (Ed.), *la práctica pedagógica y la formación del ser* (pp. 316-371). Universidad Simón Bolívar.
- UNESCO (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2020: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>
- Vaquier, L.M., Pérez, V M. & González, M.L. (2020). La empatía docente en educación preescolar: un estudio con educadores mexicanos. *Educação e Pesquisa*, 46, 1-18.

<https://www.scielo.br/j/ep/a/Wdjpnbz56rZsHphJYT9HPKq/?format=pdf&lang=es>

- Vehkakoski, T.M. (2020). "Can do!" Teacher Promotion of Optimism in Response to Student Failure Expectation Expressions in Classroom Discourse. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 64(3), 408-424. [:https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/73750/final%20draft%20teacher%20optimism%20vehkakoski.pdf?sequence=1](https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/73750/final%20draft%20teacher%20optimism%20vehkakoski.pdf?sequence=1)
- Weisz, E.& Cikara, M. (2021). Strategic regulation of empathy. *Trends in cognitive sciences*, 25(3), 213-227. doi: <https://doi.org/10.1016/j.tics.2020.12.002>
- Weisz, E. & Zaki, J. (2018) Motivated empathy: A social neuroscience perspective. *Current opinion in psychology*, (24), 67-71. doi:10.1016/j.copsyc.2018.05.005
- Westberg, K., Wilhsson, M., Svedberg, P., Nygren, J. M., Morgan, A., & Nyholm, M. (2017). Optimism as a Candidate Health Asset: Exploring Its Links With Adolescent Quality of Life in Sweden. *Child Development*, 3 (90), 970-984. doi:10.1111/cdev.12958
- Woolfolk, A. (2012). Academic Optimism and Teacher Education. *The Teacher Educator*, 47(2), 91-100. doi: 10.1080/08878730.2012.66287
- Zabalza, M.A. (2017). Evaluar en educación infantil. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 6(1), 9-14. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/4995-Texto%20del%20artículo-24481-1-10-20180312.pdf>

## **ANEXOS**

### **Anexo 1. Otras habilidades para la vida**

#### **➤ Habilidades intrapersonales**

##### **Optimismo**

Los estudios realizados sobre optimismo en la infancia son escasos, pero aun así sus efectos positivos que proporciona tener una actitud optimista son indiscutibles debido a que favorece la salud y bienestar del individuo (Escobar y Guzmán-González, 2019; Nasheeda et al., 2021; Westberg et al., 2019). Algunos de estos efectos positivos en las personas optimistas son un mayor desempeño, sufren menos estrés, viven el presente y miran hacia el futuro, se sienten más motivados y persistentes, ven el lado positivo, etc. (Giráldez-Hayes y Prince, 2017). Por lo tanto, es importante conocer y trabajar esta habilidad con el alumnado.

Por ello en primer lugar, nos centraremos en su definición. El optimismo la actitud que conlleva al individuo a esperar que los resultados de sus actos sean positivos (Adhaidan, 2020; Giráldez- Hayes y Prince, 2017; Stankovska et al., 2020). En esta misma línea, podemos definir el optimismo como un punto de vista potencial que genera que uno espere lo mejor y lo bueno, es decir, resultados positivos aspirando al éxito a lo largo de la vida (Abdul Khaleq, 2000; Escobar y Guzmán- González, 2019). También estos autores mencionan que esta habilidad favorece el bienestar del estudiante, así como la capacidad para afrontar los desafíos de su vida diaria. Sin embargo, Seligman et al. (2006) menciona que el optimismo explica el día a día del individuo; y por lo tanto conlleva a las personas a reflexionar sobre las causas que ha provocado una cierta situación ya sea positiva o negativa.

El optimismo es el fruto de un trabajo de retroalimentación entre la evaluación de las metas establecidas, y el valor que otorgan a estas metas, implementando varios esfuerzos para poder alcanzarlo (Caver y Scheier, 2002). A partir de esto cabe destacar que a partir de varios estudios se ha demostrado que el optimismo académico mejora el rendimiento de los estudiantes (Anderson et al., 2018; Mohammad y Sa'ad, 2017; Escobar y Guzmán-González, 2019). Aunque para ello primero los profesores tienen que demostrar nuestro propio optimismo en el aula (Anderson et al., 2018; Giráldez-Hayes y Prince, 2017), ya que como menciona Bisquerra (2003) deben de tener una actitud optimista que sea lo

suficientemente potente para que sea contagiosa. En este sentido, el optimismo académico se define como una creencia positiva que hace énfasis en el aprendizaje, en la confianza de que los padres y alumnos cooperen y en la creencia para superar las dificultades y reaccionar ante el fracaso con una cierta resiliencia; todo ello conlleva a enseñar con éxito y a favorecer la motivación y cooperación (Kulophas y Hallinger, 2020; Nigidi, 2012; Woolfolk, 2012).

El optimismo es una habilidad heredada (Adhaidan, 2020). Si bien, existen evidencias de que se puede aprender desde una edad muy temprana a observar el mundo de una manera optimista (Giráldez-Hayes y Prince, 2017), y en ello tiene gran influencia los adultos que se encuentran en su entorno y en su vida diaria (Escobar y Guzmán- González, 2019). Pues si en infantil educamos desde la habilidad del optimismo, favorecemos a varios ámbitos del desarrollo de los niños y niñas ya que aumentamos su autoestima, su autoeficacia, generamos sentimientos positivos, mejora su salud física, aumentamos el éxito en sus tareas, favorece las relaciones sociales, impulsa a tolerar la frustración, etc. (Escobar y Guzmán-González, 2019; Westberg et al., 2019).

### **Resiliencia**

La resiliencia no es solamente una habilidad innata, con una naturaleza dinámica, sino que es también una habilidad que se aprende y se enseña con el fin de proporcionar herramientas y diversas estrategias para hacer frente a las numerosas dificultades que nos pone la vida (Giráldez-Hayes y Prince, 2017; Goncalves, 2017). Por lo tanto, el maestro debe desarrollar la resiliencia para posteriormente educar al alumnado en ella.

La resiliencia es la capacidad para abordar los conflictos o dificultades de la vida y recuperarse frente a ellos (Giráldez-Hayes y Prince, 2017; Sarmiento y Ponce, 2019). Las personas resilientes reconocen la situación y autocontrolan sus emociones de forma saludable, al mismo tiempo que aprenden de los errores con el fin de avanzar y lograr sus metas (Giráldez-Hayes y Prince, 2017). Por tanto, se debe no asimilar el error al fracaso total y asimilarlo como un nuevo aprendizaje para avanzar en nuestras metas de la vida. Otra definición de la resiliencia es la capacidad de superar las situaciones adversas o traumáticas, desarrollando un nuevo punto de vista de ver la realidad y tomando decisiones que incidan sobre esta; todo ello nos permite salir reforzados (Aldhaidan, 2020; Saemiento y Ponce, 2019; Quijada, 2018). La habilidad de la resiliencia se adquiere por un andamiaje cognitivo y de adopción consciente o inconsciente (Holguin y



Rodríguez, 2020). Además si se adquiere de este modo la resiliencia, se promueve la reflexión mediante conversaciones individuales o debates en pequeños grupos y creando relaciones de apoyo con los alumnos (Giráldez-Hayes y Prince, 2017).

Por otra parte, en muchas ocasiones se abarca la resiliencia haciendo referencia a cómo superar y manejar el fallecimiento de personas cercanas. Pues hay que tener en cuenta que la conciencia de la muerte comienza ya desde edades tempranas; y en la mayoría de ocasiones los adultos les dificulta poderse enfrentar con éxito ante esta situación (Portero y Porto, 2017). Esto en parte se debe a que en la sociedad y en la escuela lo tratan como un tema tabú o con mitos o falsedades; pero si se educa en esta habilidad desde edades tempranas, la muerte se toma como un suceso natural e inevitable, con un componente social y natural (Parejo y Pecharromán, 2021); por ello se debe abordar en la formación del profesorado (Herrán y Cortina, 2007). En esta formación los docentes deben de conocer diversas estrategias pedagógicas para trabajar la muerte con el fin de que el alumnado supere sus sentimientos de culpa y miedo al dolor y el sufrimiento; y los docentes deben ser capaces de plantear historias, dilemas y juegos de roles para el alumnado (Magaña y Ariza, 2018; Parejo y Pecharromán, 2021). También deben aprovechar los acontecimientos cotidianos de la muerte para presentarlo, reflexionar y responder a las preguntas de los más pequeños (Portero y Porto, 2017); ayudándoles así a concienciarse y a comprender este acontecimiento (Parejo y Pecharromán, 2021).

En conclusión, los educadores deben educar a las futuras generaciones en la habilidad de la resiliencia para fortalecer su autoestima, y el control y adaptación a las situaciones complejas de la vida personal, social y profesional (Pérez, 2010; Quijada, 2019). Todo ello afrontándolo como un reto personal que permite encontrar una solución creativa (Portero y Porto, 2017).

### ➤ **Interpersonal**

#### **Cooperación**

La cooperación siempre ha sido una habilidad natural y positiva en la evolución humana, que afecta positivamente al progreso y bienestar de la comunidad en la que vivimos. La ayuda mutua, es decir, cooperativa ha sido la que ha desarrollado la evolución estética de una sociedad mejor (Azorín, 2018; Azkarate y Vitoria, 2020). La cooperación es un trabajo conjunto para alcanzar objetivos comunes (Fuller et al., 2020). En esta misma línea, podemos definir la cooperación como una habilidad que promueve aprender a

trabajar en equipo de forma eficaz y respetuosa, escuchándose y comprometiéndose entre todos sus miembros con el fin de lograr con éxito un objetivo común (Cabedo y Campayo, 2016; Akaydin, 2021). Más específicamente en el ámbito de la educación, cabe señalar a hermanos Johnson que definen la cooperación como el uso didáctico de grupos no muy numerosos de alumnos para aprovechar al máximo la interacción entre ellos con un objetivo común y con el fin de maximizar el aprendizaje de todos (Alarcón et al., 2018; Pujólas, 2017). Además esta habilidad ayuda a formar un ambiente positivo en el aula y facilita la gestión de la misma (Fuller et al., 2020), así como el proceso de aprendizaje mediante la observación, el intercambio y la discusión de prácticas (Akaydin, 2021). Los alumnos se involucran en su propio proceso de aprendizaje, implicándose en los conocimientos y con sus iguales formándose así un aumento significativo del aprendizaje (Azorín, 2018).

En relación con su implantación en la educación, señalar que desde finales del siglo XIX se han llevado a cabo una serie de metodologías cooperativas reflejadas por ejemplo en la Escuela Nueva o inspiradas en Rousseau, Pestalozzi y Fröbel, y posteriormente desarrolladas por Decroly, Montessori, Dewey y Freinet (Azkarate y Vitoria, 2020; Ferreira, 2007). En la educación, y por tanto en la escuela, se debe cooperar para aprender y aprender a cooperar, es decir, aprender contenidos escolares a través del trabajo en equipo, considerando esto como un contenido escolar más. Esto hace referencia a los ámbitos de intervención para estructurar un aprendizaje cooperativo en el aula: trabajo en equipo como recurso para enseñar, el trabajo en equipo como contenido de enseñanza y la cohesión de grupo (Pujólas, 2017). Sin esta última, la cooperación no sería eficaz ya que esas relaciones entre los individuos son esenciales para que unos aprendan de otros de manera significativa (Azorín, 2018).

### ➤ **De pensamiento, organización y/o acción**

#### **Pensamiento crítico**

El pensamiento crítico tiene el origen en el movimiento de este pensamiento fundado por John Dewey, en este influye el idealismo, el pragmatismo filosófico y la psicología funcionista (Chamorro y Ortega, 2019). El pensamiento crítico es la reflexión y análisis de las distintas opciones para tomar una decisión o resolver un problema (Bezanilla et al., 2019; Giráldez-Hayes y Prince, 2017). Esta decisión se debe hacer siempre desde la lógica, la evidencia de las diferentes interpretaciones y el razonamiento emitiendo así varios juicios de valor fundamentados (Giráldez-Hayes y Prince, 2017; Rodríguez y Díaz,








2011). Otros autores definen el pensamiento crítico como un proceso de reflexión de conocimientos y saberes que están presentes en nuestro entorno y determinan nuestras acciones y comportamientos dentro de una sociedad (Febres et al., 2017), favoreciendo la planificación del futuro de una vida activa y dinámica (Prajapati et al., 2019).

Por otro lado, podemos destacar que a partir de esta habilidad se potencia la capacidad de identificar, organizar, profundizar y analizar diferentes aspectos o acciones basándonos en juicios valorativos (Ortegal et al., 2021). Además se potencia la capacidad de pensar desde la reflexión y la crítica a partir del desarrollo de ciertas habilidades como la interpretación, el análisis, la explicación y la autorregulación (Febres et al., 2017; Giráldez-Hayes y Prince, 2017). Cabe destacar también que el pensamiento implica un proceso cognitivo en el que interviene la memoria, la atención, la comprensión y el aprendizaje (Febres et al., 2017). Además, la clásica taxonomía de Bloom señalaba la estructura del pensamiento crítico en seis etapas: recordar, comprender, escenificar, analizar, evaluar y crear (Acosta et al., 2021).

En el ámbito del sistema educativo, el pensamiento crítico se convierte en un eje fundamental en la formación de los estudiantes (Ortegal et al., 2021). Pues una educación de calidad no solo se basa en enseñar a pensar sino también en aprender a reflexionar sobre su propio pensamiento, mejorando así su capacidad argumentativa (Bezanilla et al., 2019). Dentro del ámbito educativo se aprenden las bases para ser capaz de pensar críticamente y reflexivamente; mediante varios interrogantes que inciten al alumnado a la reflexión y el análisis sobre ciertos aspectos, para que el individuo sea capaz de cuestionar diversas ideas y aspectos (Bezanilla et al., 2019; Feberes et al., 2017).

## **Anexo 2. Cronograma del programa de orientación educativa**

Leyenda del cronograma:

- |  |  |
|--|--|
|  Pretest y postest de creatividad |  Actividades de empatía           |
|  Actividades de empatía           |  Pretest y postest de cooperación |
|  Vacaciones de Semana Santa       |  Actividades de cooperación       |
|  Pretest y postest de empatía     |  |

**Tabla 5**

*Cronograma*

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	S	D
<b>Marzo</b>			23	24	25	26	27
	28	29 Actividad 1	30 Actividad 2	31 Actividad 3	1 Actividad 4	2	3
<b>Abril</b>	4 Actividad 5	5 Actividad 6	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17
	18	19 Actividad 7	20 Actividad 8	21 Actividad 9	22 Actividad 10	23	24
	25	26	27	28	29	30	1
<b>Mayo</b>	2	3	4	5 Actividad 1	6 Actividad 2	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16 Actividad 3	17	18 Actividad 4	19 Actividad 5	20 Actividad 6	21	22
	23 Actividad 7	24 Actividad 8	25 Actividad 9	26 Actividad 10	27 Actividad 1	28	29
30 Actividad 2	31						

<b>Junio</b>	1	2	3	4	5
	Actividad 3				

### Anexo 3. Competencias, saberes y criterios de evaluación

**Tabla 6**

*Competencias, saberes y criterios de evaluación*

		Específicos	Secuenciados
<b>Área 1. Crecimiento en armonía.</b>	<b>Competencias</b>	<p>2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p>	<p>2. Reconocer e expresar de manera progresiva sus emociones e identificar las de los demás a través de diversos juegos con el fin de trabajar la empatía.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros a partir de las diversas actividades y dinámicas, valorando así la importancia de la empatía, la cooperación y el respeto y construyendo así su propia identidad.</p>
	<b>Saberes</b>	<p>B. Desarrollo y equilibrio afectivos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.</li> <li>- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.</li> </ul> <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.</li> </ul>	<p>B. Desarrollo y equilibrio afectivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición de recursos de manera vivencial (cuento, música, dinámicas) para identificar, expresar y controlar progresivamente las emociones y sentimientos.</li> <li>-Estrategias de cooperación en los diversos juegos.</li> </ul> <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades socioafectivas: comunicación de los sentimientos y emociones con el objetivo de que los compañeros muestren una cierta actitud de empatía hacia sus compañeros.</li> </ul>

		<p>- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. -- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros</p> <p>- Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.</p>	<p>- Estrategias relacionadas con la empatía y el respeto a través del juego. -Resolución de conflictos trabajando la empatía hacia los demás o la creatividad.</p> <p>-Actitud de ayuda y cooperación durante las actividades del programa, sobre todo en las centradas en la cooperación.</p>
	<b>Criterios de evaluación</b>	<p>2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.</p> <p>4.1 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>4.4 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.</p>	<p>2.1 Reconocer y expresar sus necesidades y sentimientos, así como identificar los de los demás a través de diversos juegos con el fin de trabajar la empatía.</p> <p>2.2 Ofrecer ayuda en situaciones que lo requiera y valorar la importancia de la cooperación.</p> <p>4.1 Participar con iniciativa en las actividades grupales mostrando cierta actitud de empatía o cooperación y respetando a los compañeros, sin ningún tipo de discriminación.</p> <p>4.4. Destrezas y habilidades para la resolución de conflictos, con soluciones creativas y siguiendo el criterio de todos los compañeros.</p>
<b>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</b>	<b>Competencias</b>	<p>2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>2. Desarrollar progresivamente procedimientos y destrezas computacionales, buscando ideas o soluciones creativas a través de la observación y la manipulación en los diferentes juegos del programa</p>
	<b>Saberes</b>	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <p>- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo</p>	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <p>- Relaciones de los conocimientos y experiencias previas con los nuevas, existiendo interacciones con personas</p>

		<p>novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p>- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.</p> <p>- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p>	<p>de su entorno y sus iguales a partir de las distintas actividades centradas en algunas de las habilidades para la vida.</p> <p>-Iniciativa y estrategias de planificación y organización para la búsqueda de acuerdos a la hora de tomar decisiones en grupo en las actividades centradas en la cooperación y el pensamiento creativo.</p> <p>-Creatividad, imaginación y diálogo en diversas situaciones del programa.</p>
	<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	<p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.</p> <p>2.4 Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>	<p>2.1 Manejar situaciones o retos mostrando interés e iniciativa en los diversos juegos de cooperación con sus iguales.</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones con una cierta autonomía progresiva y creando soluciones creativas cuando se plantean diversos retos cooperativos, situaciones o conflictos en una actividad.</p> <p>2.6 Participar en las dinámicas cooperativas, compartir y valorar las opiniones y obtener conclusiones a partir de ellas a través de actividades sobre habilidades para la vida.</p>

<b>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</b>	<b>Competencias</b>	<p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>	<p>1. Mostrar interés en situaciones de exploración y comunicativas, expresando las necesidades e intenciones, mostrando en ello cierta cooperación, creatividad o empatía.</p> <p>2. Comprender mensajes y representaciones dramáticas partiendo de su propia experiencia con el fin de potenciar la creatividad, empatía y creatividad; y formar nuevos aprendizajes.</p> <p>3. Crear y reproducir mensajes en diferentes lenguajes (musical, plástico, oral) con sus respectivos códigos, de manera eficaz y creativa para responder a las diferentes necesidades o demandas que surjan en cada actividad sobre habilidades para la vida.</p>
	<b>Saberes</b>	<p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.</li> <li>- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</li> </ul> <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.</li> <li>- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.</li> </ul> <p>F. El lenguaje y la expresión musicales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propuestas musicales en distintos formatos.</li> </ul>	<p>A. Intención e interacción comunicativas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Empatía y asertividad a partir de diferentes dinámicas y juegos.</li> <li>-Situaciones de comunicación de intercambio en las que priman la escucha activa y los turnos de diálogo desde el respeto y la igualdad durante el programa.</li> </ul> <p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La lengua oral en situaciones de juegos, de intercambios de opiniones, de acuerdos, de expresión de vivencias, etc., a lo largo de todo el programa.</li> <li>-Verbalización de la secuencia de acciones a través de las dramatizaciones planificadas en las actividades.</li> </ul> <p>F. F. El lenguaje y la expresión musicales.</p>



	<p>- Intención expresiva en las producciones musicales</p> <p>G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos. - Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.</p> <p>H. El lenguaje y la expresión corporales. - Juegos de expresión corporal y dramática.</p>	<p>-Propuestas musicales para potenciar la empatía, la creatividad o la cooperación. - Intención expresiva de sentimientos y emociones en producciones musicales.</p> <p>G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales -Materiales, elementos y técnicas plásticas (dibujo) para representar un hecho concreto. -Expresión de producciones plásticas a los compañeros a lo largo del programa.</p> <p>H. El lenguaje y la expresión corporales -Juegos de expresión corporal y dramática mostrando cierta creatividad o empatía.</p>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	<p>1.1 Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.</p> <p>2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás</p> <p>2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p> <p>3.4 Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>3.5 Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</p> <p>3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o</p>	<p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas con diferencias individuales, mostrando en ello cierta cooperación, creatividad o empatía.</p> <p>2.1 Interpretar eficazmente los mensajes e intenciones de los demás, trabajando la creatividad, la empatía y la cooperación.</p> <p>2.2 Comprender los mensajes que se transmiten en las dramatizaciones o las manifestaciones artísticas de los compañeros con una actitud curiosa y responsable, y en ocasiones mostrando empatía.</p> <p>3.4 Elaborar dibujos o figuras utilizando diferentes materiales y técnicas, y cooperando en grupo cuando sea necesario.</p> <p>3.5 Interpretar representaciones dramáticas y musicales a través de juegos de empatía y creatividad.</p> <p>3.7 Expresarse creativamente partiendo de recursos visuales.</p>

#### **Anexo 4. Actividades del programa de orientación educativa**

##### Actividades de empatía

Actividad 1: Comenzamos a empatizar.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Competencia en comunicación lingüística: se realizan situaciones comunicativas al realizar la lluvia de ideas sobre el concepto de empatía; reflejando las ideas/conocimientos que hemos adquirido a partir del video.</li><li>- Competencia digital: se usa un recurso audiovisual, en este caso el video, para contribuir a la comprensión del concepto de la empatía.</li><li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos a partir del video comienzan a reconocer los sentimientos y emociones de los demás. Además, visualizan estrategias para tener actitudes de empatía en su día a día.</li></ul>
<i>Competencias Específicas</i>	<p>2. Comenzar a identificar de manera progresiva las emociones y sentimientos de los demás a partir de la visualización de un video sobre empatía.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mostrar interés en situaciones comunicativas, expresando las ideas relacionadas con la empatía para realizar una lluvia de ideas.</li><li>2. Demostrar comprensión en el mensaje que nos trasmite el video sobre la empatía, relacionándolo con su propia experiencia y formando nuevos aprendizajes.</li></ol>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Disposición de un recurso visual para comenzar a identificar, progresivamente las emociones y sentimientos de los demás.</li><li>- Empatía a partir de la visualización de un video.</li><li>- La lengua oral en situaciones comunicativas relacionadas con la empatía, y comprensión del concepto de empatía.</li></ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	En esta actividad se les mostrará a los alumnos un video en el que explica de forma sencilla lo que es la empatía. Con este mismo vídeo practicaremos con un ejemplo sobre la empatía, viendo así si

	<p>podemos ser capaces de empatizar con otra persona; y englobando por lo tanto el principio de afectividad. Una vez terminado esto, realizaremos una lluvia de ideas (la maestra lo irá escribiendo en una cartulina) diciendo palabras o frases que para ellos definan la empatía ateniendo a lo que han visto en el vídeo; pero también relacionándolo con sus conocimientos previos sobre este tema para generar así un aprendizaje significativo. También abarcando el principio de globalidad o desarrollo integral ya que se les proporciona herramientas que les ayuda a desenvolverse socialmente en su día tanto dentro como fuera del ámbito escolar.</p>								
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.  Temporales: 20 minutos.  Humanos: los alumnos y la maestra.  Materiales: cartulina, rotuladores de colores, ordenador y vídeo de la empatía: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q9wd09wkkCs">https://www.youtube.com/watch?v=q9wd09wkkCs</a></p>								
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.  Modelo: formativa.  Criterios de evaluación:  2.1 Comienza a identificar progresivamente las emociones y sentimientos de los demás a partir del video.  2.6 Compartir y valorar las opiniones/ideas y obtener conclusiones a partir de ellas durante la realización de la lluvia de ideas sobre la empatía.  1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas, expresando ideas sobre la empita.  2.1 Interpretar eficazmente el mensaje que nos trasmite el video sobre la empatía.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, diario de la maestra y lista de control.</p> <table border="1" data-bbox="539 1899 1394 1991"> <tr> <td data-bbox="539 1899 1078 1951">Lista de control</td> <td data-bbox="1078 1899 1174 1951"></td> <td data-bbox="1174 1899 1270 1951"></td> <td data-bbox="1270 1899 1394 1951"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="539 1951 1078 1991"></td> <td data-bbox="1078 1951 1174 1991">Si</td> <td data-bbox="1174 1951 1270 1991">No</td> <td data-bbox="1270 1951 1394 1991">A veces</td> </tr> </table>	Lista de control					Si	No	A veces
Lista de control									
	Si	No	A veces						

	Comienza a identificar las emociones y sentimientos de los demás en el ejemplo del vídeo.			
	Comparte opiniones/ideas durante la realización de la lluvia de ideas.			
	Valora esas ideas y obtiene conclusiones a partir de ellas.			
	Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas.			
	Interpreta eficazmente el mensaje que nos trasmite el video.			

## Actividad 2: ¡Empatizando!

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>- Competencia de comunicación lingüística: a partir de las distintas situaciones que se propongan los alumnos podrán realizar intercambios comunicativos entre ellos; reflejando las destrezas que tienen para poder comenzar a empatizar con otros ante determinadas situaciones.</p> <p>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: se pretende que los alumnos reconozcan e identifiquen las emociones y sentimientos de los demás con el fin de potenciar la empatía.</p>
<i>Competencias Específicas</i>	<p>2. Observar y reconocer las emociones de los demás a través del planteamiento de varias situaciones, con el fin de trabajar la empatía.</p> <p>2. Manejar y mostrar destrezas buscando ideas o soluciones creativas para ayudar a la persona ante una determinada situación, empatizando con ella.</p> <p>1. Mostrar interés las situaciones comunicativas surgidas a partir de las diferentes tarjetas de situaciones, mostrando en ello cierta empatía.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>- Disposición de varias tarjetas de situaciones para identificar las emociones y sentimientos de los demás.</p> <p>- Estrategias relacionadas con la empatía basadas en observar, pensar y responder.</p>

	<p>- Relaciones de los conocimientos y experiencias previas con los nuevas, buscando soluciones para ayudar a una persona ante una determinada situación.</p> <p>-Empatía con los personajes que aparecen en las diferentes situaciones.</p> <p>-La lengua oral en situaciones comunicativas surgidas a partir de las diferentes tarjetas de situaciones.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para esta actividad se les mostrará a los alumnos varias tarjetas en las que aparezca una persona en una determinada situación y con un sentimiento u otro en función de lo que suceda; de esta forma se pone en juego el principio de afectividad. A medida que se van enseñando las tarjetas, realizaremos tres cosas: observar (¿Cómo se siente la persona que sale en la tarjeta?), pensar (¿Cómo te sentirías tú si te pesará lo mismo) y responder (¿Cómo podemos ayudar?). Por lo que se potencia el principio de desarrollo integral, aprendiendo a solucionar o empatizar con necesidades reales de otras personas. Y además se forma un aprendizaje significativo.</p> <p>Para qué queden reflejado estas respuestas los alumnos rellenarán una ficha en la que encuentren las imágenes de las tarjetas junto con tres opciones que iremos leyendo (que responden al observar, pensar y resolver) y marcando todos a la vez, pero cada uno con la respuesta que considere oportuna.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 45 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: tarjetas de situaciones para empatizar.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.1 Reconocer e identificar las emociones y sentimientos de los demás a partir del planteamiento de diferentes situaciones, y muestra cierta empatía.</p>

2.4 Usar diversas destrezas o estrategias para buscar soluciones para ayudar a una persona ante una determinada situación, mostrando empatía.

1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que surjan, mostrando en ello cierta empatía.

Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y lista de control (con el apoyo de las respuestas de la ficha).

Lista de control			
	Si	No	A veces
Reconoce e identifica las emociones y sentimientos de los demás.			
Es capaz de ponerse en el lugar de otra persona al reconocer las emociones de esta.			
Muestra destrezas a la hora de buscar soluciones para ayudar a otra persona ante una determinada situación.			
Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas,			

### Actividad 3: El buzón de la empatía.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se generan situaciones de intercambios comunicativos al producir que los alumnos reflexionen, expresen sentimientos propios así como de los demás al empatizar con otra persona.</li> <li>- Competencia personal, social y aprender a aprender: a partir de un problema o determinada situación que suceda en su día a día los alumnos deben reconocer y expresar sentimientos y emociones; desarrollando así actitudes de empatía. También aprenden de sus iguales, mediante el diálogo para buscar ideas con el fin de ayudar a otra persona.</li> </ul>
<i>Competencias Específicas</i>	2. Identificar y expresar las emociones y sentimientos que pueden sentir ante un determinado conflicto o situación, mostrando cierta actitud de empatía.

	<p>2. Aplicar procedimientos y destrezas para buscar ideas con el fin de ayudar a la otra persona.</p> <p>1. Mostrar interés en las situaciones comunicativas que se den a partir de la reflexión sobre las situaciones, mostrando en ello cierta empatía.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición de recursos para identificar y expresar e las emociones y sentimientos propias y de los demás ante determinadas situaciones.</li> <li>- Habilidades socioafectivas: comunicación de los sentimientos y emociones potenciando la empatía entre los compañeros.</li> <li>- Relaciones de las experiencias previas con los nuevas, existiendo interacciones con personas para reflexionar sobre los momentos que se ha empatizado.</li> <li>-Empatía a la hora de resolver los diferentes conflictos.</li> <li>-Situaciones de comunicación de intercambio respetando los turnos de diálogo entre los compañeros.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para esta actividad previamente la maestra explicará al alumnado que van a tener en clase «el buzón de la empatía», que se trata de una caja decorada con una ranura en forma de boca. Se les explicará que en su día a día se dan determinadas situaciones en las que pueden empatizar y ayudarse unos con otros o con personas fuera del entorno escolar, y que también se pueden dar situaciones en los que no sean capaces de ponerse en el lugar de otras personas, es decir, en las que no muestren empatía. Entonces a partir de esas situaciones, los alumnos recibirán unas tarjetas rojas (cuando no empatizan) o unas tarjetas verdes (si empatizan), y escribirán el nombre en ellas para meterlas en el buzón de la empatía. Estas tarjetas las dará la maestra, y los alumnos deben explicar la situación mostrando sus sentimientos y emociones así como los de los demás. Cuando ya hayan pasado varios días, se puede sacar las tarjetas y realizar de forma conjunta una reflexión final a partir de las veces que hemos logrado empatizar.</p> <p>Lo que se pretende es trabajar la empatía, y por lo tanto las relaciones afectivas con los demás mediante la expresión sus sentimientos o el de los demás cuando se encuentran ante una determinada situación. Y también se realiza con el fin potenciar un aprendizaje significativo e</p>

	integrador ya que buscan una solución o ayudar a los demás en su entorno, reflejando en ello todas sus experiencias, conocimientos o destrezas.
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: a lo largo de varios días y uno para la reflexión final (20-30 minutos aproximadamente).</p> <p>Humanos: maestra y alumnos.</p> <p>Materiales: buzón de los problemas y tarjetas rojas y verdes.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.1 Reconocer y expresar los sentimientos y emociones propios y de los demás ante una determinada situación conflicto, mostrando cierta actitud de empatía.</p> <p>4.4. Destrezas y habilidades para buscar ideas con el propósito de ayudar a otras personas.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas mostrando en ello cierto interés y empatía.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y diario de la maestra.</p>

#### Actividad 4: El perro, el gato y el ratón.

<i>Autoría</i>	Portal de Educación Infantil y Primaria.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>- Competencia en comunicación lingüística: se generan situaciones comunicativas cuando los alumnos responden a las diferentes preguntas sobre el relato que plantea la maestra. También aparecen expresiones para comunicar sus sentimientos a partir de lo que han sentido al imaginarse que son ellos los personajes del relato.</p> <p>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: se pretende que los alumnos reconozcan y expresen sus emociones y sentimientos mediante la realización de una reflexión a partir de</p>



	diversas preguntas que impulsen a expresar esos sentimientos y emociones, así como a empatizar con los personajes del relato.
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Reconocer y compartir de manera progresiva sus emociones, al sentirse en el lugar de los personajes del relato.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros mediante la reflexión de las diferentes sensaciones sentidas a partir del relato.</p> <p>1. Mostrar interés en las situaciones comunicativas, expresando cómo se han sentido y empatizando con los personajes.</p> <p>3. Crear y reproducir mensajes en lengua oral, de manera eficaz para responder a las diferentes preguntas que se plantan sobre el relato.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición de un relato para identificar y expresar las emociones y sentimientos propios, y para empatizar con los personajes.</li> <li>- Habilidades socioafectivas: comunicación de los sentimientos y emociones surgidos a partir del relato.</li> <li>- Empatía mediante la imaginación de las situaciones de los personajes.</li> <li>- Situaciones de comunicación de intercambio, expresando como se han sentido y poniéndose en el lugar de los personajes.</li> <li>- La lengua oral en situaciones a partir de las diferentes preguntas planteadas sobre el relato.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Se lleva a cabo el principio metodológico de la globalización a partir del descubrimiento de los diferentes sentimientos de cada personaje del relato ante una misma situación; en esta actividad los alumnos son los propios protagonistas de su aprendizaje. En esta actividad, primero los alumnos deberán de cerrar los ojos y escuchar un relato (ver anexo 5) que les va a leer la maestra; a medida que lo van escuchando se van imaginando que son ellos los personajes sintiendo así diferentes emociones y sentimientos.</p> <p>Finalmente, realizaremos una asamblea para reflexionar, expresar y empatizar con los distintos compañeros al expresarnos sus sentimientos y por lo tanto para empatizar con cada personaje. Para ello se realizarán una serie de preguntas, como por ejemplo ¿Qué</p>

	<p>sensaciones has tenido mientras fustes un ratón y cunado fuiste gato?, ¿Has sentido miedo en algún momento del relato?, etc. De este modo se potencia la afectividad, empatizando unos con otros. Pero también cuando realizan interacciones sociales y de afecto entre ellos creando un clima seguro y de afecto. Además, se lleva a cabo un aprendizaje significativo ya que relacionan las experiencias previas con los conocimientos o destrezas nuevas que surgen a partir del relato y su correspondiente reflexión.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.  Temporales: 50 minutos.  Humanos: los alumnos y la maestra.  Materiales: relato «El perro, el gato y el ratón».</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.  Modelo: formativa.  Criterios de evaluación:</p> <p>2.1 Reconocer y expresar sus emociones y sentimientos, así como identificar la de los personajes del relato.</p> <p>4.1 Participar con iniciativa durante toda la actividad respetando los sentimientos, así como los comentarios de los compañeros.</p> <p>4.2 Realizar comentarios que muestren cierta empatía a través del relato, existiendo interacciones sociales con sus iguales.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas, expresando sus sentimientos e ideas.</p> <p>3.1 Crear e interpretar eficazmente los mensajes de los demás durante la reflexión del relato, trabajando así la empatía.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, diario de la maestra y grabación de audio de los comentarios que hagan a partir de las preguntas que se les plantea.</p>

Actividad 5: Bailamos con las emociones.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
----------------	---------------------

<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y aprender a aprender: los alumnos reconocen e identifican los sentimientos de otros compañeros, utilizando como recurso la música.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión de sentimientos a través del lenguaje musical, comenzando así trabajar las emociones y por consiguiente la empatía.</li> </ul>
<i>Competencias Específicas</i>	<p>2. Identificar los sentimientos y emociones de los demás a través de la música, con el fin de potenciar la empatía.</p> <p>2. Demostrar comprensión sobre lo que nos trasmite la pieza musical para identificar una determinada emoción.</p> <p>3. Reproducir mensajes en lenguaje musical, de manera eficaz y creativa para expresar un determinado sentimiento.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición de piezas musicales para identificar las emociones y sentimientos, con el fin de potenciar la empatía.</li> <li>- Empatía a partir de la dinámica musical.</li> <li>- Propuestas musicales para potenciar la empatía.</li> <li>- Identificación e intención expresiva de sentimientos y emociones a partir de varias producciones musicales.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para esta actividad se tiene en cuenta el principio metodológico del juego, impulsando un aprendizaje estimulante, significativo e integrador; siendo los alumnos los propios protagonistas de su aprendizaje. A cada niño se le repartirá una pequeña pegatina en la que este escrita un sentimiento junto con una carita (triste, alegre y asustado o con miedo). Comenzará a sonar una pieza musical y deberán de bailarla solo aquellos que su sentimiento se identifique con esa música; por ejemplo si es una pieza musical alegre bailarán los que les haya tocado la pegatina de sentimiento alegre. El resto de alumnos cuando se pare la pieza musical deberán de adivinar qué sentimiento tienen sus compañeros que están bailando. A continuación, se pondrá otra pieza musical y se llevará a cabo la</p>

	misma dinámica sucesivamente hasta que todos hayan bailado y adivinado el sentimiento de sus compañeros.																				
<i>Recursos</i>	Espaciales: aula de clase o gimnasio. Temporales: 20 minutos. Humanos: los alumnos y la maestra. Materiales: pegatinas de las caras.																				
<i>Evaluación</i>	Momento: proceso. Modelo: formativa. Criterios de evaluación: 2.1 Reconocer las emociones y sentimientos de los demás a través de la música, con el fin de potenciar la empatía. 2.2 Comprender lo que nos trasmite la pieza musical con una actitud curiosa y responsable. 3.5 Reproducir e interpretar las representaciones musicales que reflejan un determinado sentimiento.  Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y lista de control.  <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">Lista de control</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Si</th> <th>No</th> <th>A veces</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Relacionan de manera correcta los sentimientos con la pieza musical correspondiente, reconociendo las emociones</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comprende lo que nos trasmite la pieza musical con actitud curiosa y responsable.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Reproduce de manera adecuada las representaciones musicales que reflejan un determinado sentimiento.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Lista de control					Si	No	A veces	Relacionan de manera correcta los sentimientos con la pieza musical correspondiente, reconociendo las emociones				Comprende lo que nos trasmite la pieza musical con actitud curiosa y responsable.				Reproduce de manera adecuada las representaciones musicales que reflejan un determinado sentimiento.			
Lista de control																					
	Si	No	A veces																		
Relacionan de manera correcta los sentimientos con la pieza musical correspondiente, reconociendo las emociones																					
Comprende lo que nos trasmite la pieza musical con actitud curiosa y responsable.																					
Reproduce de manera adecuada las representaciones musicales que reflejan un determinado sentimiento.																					

Actividad 6: Las islas de los sentimientos.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	- Competencia en comunicación lingüística: la situación del propio juego conlleva a que se realicen intercambios comunicativos en los que muestren empatía hacia los compañeros que están tristes o enfadados. Por lo que

	<p>utilizaran diversas expresiones para comunicar sus propios sentimientos con el fin de trabajar la empatía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos reconocen sus propias emociones y las expresan a sus compañeros, y estos muestran actitud de empatía hacia ellos.</li> <li>- Competencia ciudadana: se favorecen situaciones de comunicación al contar los motivos por lo que se sienten de una manera u otra; y en ellas priman comportamientos/comentarios respetuosos con ellos mismos y hacia los demás con el fin de animarlos.</li> </ul>
<p><i>Competencias Específicas</i></p>	<p>2. Identificar y comentar los sentimientos propios mediante el juego de las islas de los sentimientos.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros con el fin de animar a los compañeros que no están alegres, mostrando actitud de empatía.</p> <p>1. Mostrar interés en situaciones comunicativas, expresando las necesidades e intenciones a los compañeros, y mostrando en ello cierta empatía.</p>
<p><i>Saberes básicos</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición de recursos para identificar y expresar las emociones y sentimientos propios mediante el juego de la isla de los sentimientos.</li> <li>- Habilidades socioafectivas: comunicación de nuestros sentimientos y emociones con el objetivo de que los compañeros muestren actitud de empatía y actitud positiva para animarnos.</li> <li>-Empatía hacia los compañeros a partir de saber cómo se sienten.</li> <li>-Situaciones comunicativas en las que priman la escucha activa y el diálogo desde el respeto.</li> <li>-La lengua oral en situaciones de expresión de vivencias, de expresión de sentimientos, etc.</li> </ul>
<p><i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i></p>	<p>Se plantea un juego en el que los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje. Se distribuirá el espacio en cuatro islas correspondiendo cada una a una emoción: alegre, triste, enfadado y súper alegre y divertido. Se les pedirá a los alumnos que cada uno se vaya a la isla ateniendo a como se encuentren y se sientan ese día. Cuando todos estén ya en la isla correspondiente, se comentará a los alumnos que pueden moverse a otras islas para preguntar al compañero que deseen el motivo por lo que se encuentra alegre, triste o enfadado. Lo que tienen que lograr es conseguir</p>

entender y empatizar con la otra persona a partir de sus propias experiencias y destrezas formándose así un aprendizaje significativo e integrador. También se les dirá que pueden intentar animar a los que estén tristes o enfadados, mediante palabras y si lo deseen también a través de música alegre que podrán bailar libremente por el espacio. De esta manera se abarca el principio de afectividad mediante las relaciones afectivas con los demás, mostrando empatía hacia los compañeros.

*Recursos*

Espaciales: aula de clase.  
 Temporales: 20 minutos.  
 Humanos: los alumnos y la maestra.  
 Materiales: carteles para identificar las islas, ordenador y audio de música alegre.

*Evaluación*

Momento: proceso.  
 Modelo: formativo.  
 Criterios de evaluación:  
 2.1 Reconocer y expresar nuestros sentimientos y emociones a través del juego de la isla de las emociones.  
 4.1 Participar con iniciativa durante la actividad mostrando cierta actitud de empatía y animando a los compañeros que no estén alegres interactuando con ellos.  
 1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas, expresando sus emociones y mostrando en ello cierta empatía.  
 Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática y escala de ordenación.

Escala de ordenación				
Nombre	Se coloca en la isla reconociendo sus sentimientos y los expresa a sus compañeros.	Se coloca en la isla reconociendo sus sentimientos, pero le cuesta expresarlos.	Se coloca en la isla reconociendo sus sentimientos, pero no es capaz de expresarlos.	No se coloca en la isla que corresponde a sus sentimientos y no es capaz de expresarlos.
Alumno 1				

	Alumno 2				
	Alumno 3				
	Nombre	Participa con iniciativa y anima a los compañeros que no están alegres, mostrando esa empatía.	Participa con algo de iniciativa, pero apenas anima a los compañeros y hay que impulsarle a ello.	No participa con iniciativa ni muestra ninguna empatía hacia sus compañeros	
	Alumno 1				
	Alumno 2				
	Nombre	Participa de forma activa y respetuosa en las situaciones comunicativas, mostrando empatía.	Participa de forma activa y respetuosa en las situaciones de comunicación, pero no muestra empatía.	Participa poco y apenas muestra respeto en situaciones comunicativas, y no muestra empatía.	No participa de forma activa y con respeto en las situaciones comunicativas y no muestra empatía.
	Alumno 1				

Actividad 7: Tren de las historietas.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>- Competencia en comunicación lingüística: se realizan intercambios comunicativos por cada historieta, reflejando las destrezas sobre la empatía. Además aparecen expresiones para comunicar los sentimientos y emociones de los personajes mostrando actitud de empatía.</p> <p>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: se pretende que los alumnos reconozcan, identifiquen y expresen sentimientos y emociones reflejando que son capaces de empatizar.</p>

	<p>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión de sentimientos y emociones de otros mediante el lenguaje oral y plástico (dibujo).</p>
<p><i>Competencias Específicas</i></p>	<p>2. Observar y reconocer las emociones de los personajes de las historias, mostrando cierta actitud de empatía.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros sobre cómo se siente cada personaje o nosotros en esa situación, valorando así la importancia de la empatía.</p> <p>2. Crear y manejar destrezas para buscar otras ideas posibles acerca de ciertas situaciones de las historias.</p> <p>1. Mostrar intereses en las situaciones comunicativas que se den a partir de las historietas, expresando sus intenciones y opiniones.</p>
<p><i>Saberes básicos</i></p>	<p>- Disposición de un recurso como las historietas y el tren para identificar las emociones y sentimientos de otras personas.</p> <p>- Habilidades socioafectivas: comunicación de los sentimientos y emociones de los personajes, mostrando una cierta actitud de empatía.</p> <p>- Relaciones de los conocimientos y experiencias previas con los nuevas, existiendo interacciones con sus compañeros.</p> <p>-Diálogo en diversas situaciones a lo largo de la actividad.</p> <p>- Empatía a través de la reflexión de las diversas historias.</p> <p>-Situaciones comunicativas mediante el diálogo, expresando sus intenciones y opiniones.</p> <p>-La lengua oral en situaciones de intercambios de opiniones, de expresión de vivencias, etc., a lo largo de la actividad.</p>
<p><i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i></p>	<p>En esta actividad les mostrará a los alumnos nuestro propio tren de las historietas, creando en ellos un aprendizaje significativo e integral. Los alumnos son los propios protagonistas; primero se les explicará que somos los encargados de cargar los distintos vagones a partir de las diferentes tarjetas a modo de historietas que tenemos en la locomotora. Para ello la maestra contará la historieta y a partir de esto cada alumno en papeles de colores escribirán o dibujarán cómo creen que se ha podido sentir cada personaje de la historia (un</p>



	<p>papel por cada personaje); para abarcar así el principio de afectividad. Por cada personaje, un alumno echará su papel en su vagón correspondiente (cada vagón corresponde a un personaje) y nos dirá lo que opina sobre cómo se ha sentido ese personaje. Y a partir de ello dialogaremos y reflexionaremos sobre ello, y sobre como habrían actuado ellos ante determinadas situaciones que aparecen en la historia. Así sucesivamente, hasta que se rellenen todos los vagones y hayamos dialogado sobre los sentimientos y emociones de los personajes.</p>
<p><i>Recursos</i></p>	<p>Espaciales: aula de clase.  Temporales: 40 minutos  Humanos: los alumnos y la maestra.  Materiales: tren de las historietas, tarjetas de las historietas, folios pequeños de colores, lápices y rotuladores.</p>
<p><i>Evaluación</i></p>	<p>Momento: proceso.  Modelo: formativa.  Criterios de evaluación:  2.1 Reconocer e identificar los sentimientos y emociones de los demás a través de las diferentes historias, mostrando cierta actitud de empatía.  4.1 Participar con iniciativa durante la actividad mostrando cierta actitud de empatía y respetando a los compañeros en las interacciones sociales.  2.6 Compartir y valorar las opiniones y obtener conclusiones a partir de ellas a través del tren de las historietas.  1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas con diferencias individuales, mostrando en ello cierta cooperación, creatividad o empatía.  2.1 Interpretar eficazmente y mostrar interés en los mensajes de los demás, expresando sus opiniones con el fin de trabajar la empatía.</p>

Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, portafolio (con los dibujos o escritura) y escala de estimación de frecuencia.

Escala de estimación de frecuencia				
	Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre
Reconoce e identificar los sentimientos y emociones de los personajes de las historias.				
Participa con iniciativa durante la actividad.				
Muestra actitud de empatía y respeta a los compañeros en las interacciones sociales.				
Comparte y valora las opiniones con sus compañeros.				
Obtiene conclusiones a partir de esas opiniones				
Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas				
Interpretare eficazmente los mensajes de los demás, y expresa sus opiniones.				

#### Actividad 8: Las islas de las emociones de Disney.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>- Competencia en comunicación lingüística: se potencian algunos intercambios comunicativos al comunicar sus propias experiencias reflejando un determinado sentimiento; por lo que aparecen determinadas expresiones para mostrar unos sentimientos determinados.</p> <p>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos reconocen las emociones de los demás a través de personajes de Disney; y también se identifican con esas emociones al pensar y contar sus propias experiencias.</p>

	<p>- Competencia ciudadana: los alumnos deben de mostrar un cierto respeto hacia las experiencias de los demás; previniendo cualquier tipo de comentario o conducta discriminatoria.</p>
<p><i>Competencias específicas</i></p>	<p>2. Reconocer e identificar las emociones propias y de los demás a partir de las diferentes escenas de dibujos de Disney.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros para compartir situaciones de la vida diaria que se identifiquen con los sentimientos de los personajes de Disney, valorando así la empatía.</p> <p>3. Crear mensajes en lengua oral de manera eficaz para compartir experiencias y situaciones de la vida diaria, mostrando cierta empatía con los compañeros.</p>
<p><i>Saberes básicos</i></p>	<p>- Disposición de recursos visuales para identificar y expresar las emociones y sentimientos a partir de los personajes de Disney.</p> <p>- Habilidades socioafectivas: comunicación de situaciones de la vida diaria que se identifiquen con ciertos sentimientos y emociones de los personajes de Disney.</p> <p>-La lengua oral en situaciones de intercambios de opiniones y de experiencias de la vida diaria, mostrando actitud de empatía.</p> <p>- Intención expresiva de sentimientos y emociones en videos con música.</p>
<p><i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i></p>	<p>Esta actividad esta basada en el principio metodológico del juego y los alumnos son los propios protagonistas de su aprendizaje, llevando a cabo un aprendizaje estimulante y significativo. Crearemos cinco islas distribuidas por todo el espacio. Cada isla corresponderá a un sentimiento (alegría, tristeza, enfado, miedo y asco) y en cada una de ellas se colocará un cartel con una carita que exprese ese sentimiento.</p> <p>Para empezar a jugar todos los alumnos se colocarán un poco alejados de las islas pero en un mismo punto e irán viendo varias escenas de películas de dibujos animados de disney. Por cada escena que visualicen, deberán de pensar lo que está sintiendo el personaje en ese momento y atendiendo a eso se moverán a la isla que corresponda a ese sentimiento. Una vez que lleguen a la isla,</p>

trabajaremos relaciones afectivas con los demás comentando de forma grupal en que ocasiones ellos se han sentido así para empatizar más con los personajes y también con los compañeros.

*Recursos*

Espaciales: el aula de clase o el gimnasio.

Temporales: 20 minutos.

Humanos: los alumnos y la maestra.

Materiales: carteles de los sentimientos, ordenador y el siguiente video:

[https://www.youtube.com/watch?v=Vg-5tJ\\_QgL0](https://www.youtube.com/watch?v=Vg-5tJ_QgL0)

*Evaluación*

Momento: proceso.

Modelo: formativa.

Criterios de evaluación:

2.1 Reconocer e identificar las emociones y sentimientos propios y de los demás a partir de diferentes escenas de los dibujos de Disney.

4.1 Participar con iniciativa en las interacciones sociales mostrando cierta actitud de empatía y respetando a los compañeros.

2.1 Crear e interpretar eficazmente los mensajes de los demás, compartiendo experiencias y situaciones de la vida diaria, mostrando cierta empatía con los compañeros.

Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática y escala de estimación de frecuencia.

Escala de estimación de frecuencia				
	Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre
Reconoce los sentimientos de los personajes de Disney.				
Son capaces identificar sus sentimientos a través de comunicar sus experiencias.				
Participa con iniciativa en las interacciones sociales.				
Muestra empatía y respeto en las interacciones				

	sociales con sus compañeros.				
	Crean e interpretan de manera eficaz los mensajes de los demás, mostrando cierta empatía.				

Actividad 9: La gallinita colorada.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>-Competencia en comunicación lingüística: se generan intercambios comunicativos a partir de una serie de preguntas sobre la historia; y los alumnos reflejaran sus conocimientos y destrezas adquiridas hasta ahora sobre la empatía. Además de comunicar sentimientos de los personajes de la historia.</p> <p>- Competencia personal, social y cívica: los alumnos identifican los sentimientos de otros mediante los personajes de la historia, desarrollando destrezas de empatía.</p> <p>- Competencia emprendedora: se fomenta la curiosidad e imaginación a la hora de pensar en la historia para poner un título creativo.</p>
<i>Competencias Específicas</i>	<p>2. Observar y reconocer las emociones y sentimientos de los demás a partir de los personajes de la historia.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales sobre los actos y sentimientos de los personajes de la historia de la gallinita colorada, trabajando así la empatía.</p> <p>2. Elaborar y ejecutar destrezas para buscar ideas relacionadas con la historia, y crear así un título creativo.</p> <p>2. Mostrar comprensión en el mensaje de la historia partiendo de su propia experiencia potenciando la empatía.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>- Disposición una historia para identificar las emociones y sentimientos de los demás a partir de los personajes.</p> <p>- Habilidades socioafectivas: comunicación de los sentimientos y emociones de los personajes, trabajando así la empatía.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciativa y estrategias de planificación y organización para buscar ideas relacionadas con la historia.</li> <li>-Creatividad al inventar un título para la historia.</li> <li>-Empatía con los diferentes personajes de la historia.</li> <li>-Situaciones de comunicación de intercambio sobre la historia en las que priman la escucha activa y el diálogo.</li> <li>-La lengua oral de intercambios de ideas, de opiniones, de acuerdos, etc.</li> </ul>
<p><i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i></p>	<p>Para esta actividad se leerá a los niños una historia muy breve (ver anexo 6) a modo de noticia acompañándola de varias tarjetas con los animales que aparecen en ella. Una vez leída, entre todos realizaremos la rutina del titular y escribiremos el título en la parte superior de una cartulina grande. Debajo del título habrá una foto de la gallina con su pan y un espacio libre para que la maestra escriba las conclusiones de la reflexión que será realizada una vez puesto el título de la noticia.</p> <p>Para ello se realizará una serie de preguntas a través de las cuales los alumnos reflexionen sobre las acciones que están bien o mal de los personajes y como se pueden llegar a sentir cada uno de ellos, fomentando así la afectividad hacia los demás. Los alumnos reflexionaran en función de sus conocimientos previos y nuevos que tienen adquiridos creándose así un aprendizaje integrador y significativo.</p>
<p><i>Recursos</i></p>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales:</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: tarjetas de animales, cartulina grande y rotuladores de colores.</p>
<p><i>Evaluación</i></p>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.1 Identificar y expresar las emociones y los sentimientos de los personajes de la historia.</p>

	2.6 Compartir y valorar las opiniones de los demás y obtener conclusiones a partir de ellas basadas en la historia, y mostrando cierta empatía.			
	2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones para crear con cierta autonomía un título creativo para la historia.			
	2.1 Comprender la historia de la gallinita colorada.			
	2.1 Interpretar eficazmente los mensajes e intenciones que realizan los demás sobre las acciones y sentimientos de los personajes de la historia.			
	Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y lista de control.			
	Lista de control			
		Si	No	A veces
	Identifica y expresa las emociones y los sentimientos de los personajes de la historia.			
Comparte y valora las opiniones de los demás y muestra cierta empatía.				
Obtiene conclusiones a partir de esas opiniones.				
Usa estrategias en la toma de decisiones para crear con cierta autonomía un título creativo para la historia				
Comprende la historia de la gallinita colorada.				
Entiende los mensajes que realizan los demás.				

Actividad 10: Nuestras historietas.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias clave</i>	- Competencia en comunicación lingüística: se fomentan varios intercambios comunicativos entre unos grupos y otros así como entre los miembros del grupo para decidir la dramatización; reflejando sus conocimientos y destrezas. También comunican sentimientos de los personajes, empatizando con ellos.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos reconocen las emociones de los personajes que dramatizan y los expresan al producir una situación comunicativa al final de cada dramatización; mostrando actitud de empatía.</li> <li>- Competencia emprendedora: se pone en juego la iniciativa, imaginación e innovación al inventar historias y dramatizarlas; poniendo en práctica su pensamiento estratégico y buscando ideas de manera colectiva.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión creativa a través de la dramatización de una historia; y por lo tanto utilizando un lenguaje corporal.</li> </ul>
<i>Competencias</i>	<p>2. Reconocer los sentimientos de los diferentes personajes, con el fin de trabajar la empatía.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros a través de la creación y reproducción de las distintas dramatizaciones de las historias.</p> <p>2. Desarrollar destrezas para buscar ideas creativas con el fin de inventar una historia y dramatizarla.</p> <p>2. Reproducir y mostrar comprensión en las representaciones dramáticas, partiendo de su propia experiencia y mostrando cierta creatividad.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disposición de varias dramatizaciones para identificar los sentimientos de los personajes, trabajando así la empatía.</li> <li>-Habilidades socioafectivas: comunicación de los sentimientos de los personajes que interpretan como los que visualizan.</li> <li>-La creatividad al inventar una historia y dramatizarla.</li> <li>-Iniciativa y estrategias de planificación y organización para buscar soluciones y llegar a un acuerdo a la hora de tomar decisiones con el fin de inventar y dramatizar una historia.</li> <li>-La lengua oral para intercambiar ideas o opiniones, consensuar acuerdos, etc.</li> <li>-Verbalización de la secuencia de acciones realizadas en la dramatización.</li> <li>-Juegos de dramática a partir de la invención de historias.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>La actividad sigue el principio metodológico del juego. Para realizar la actividad primero se dividirá a la clase por grupos y a cada uno de ellos se les repartirá varias tarjetas con dibujos: una para cada miembro del grupo</p>



de un personaje (bombero, niños, madre, profesor) y por detrás de esa misma tarjeta caras de cómo se sienten, otras de objetos (fuego, cubo, libros) y otra de un lugar (playa, casa, aula). Con estas tarjetas deberán de asumir un rol y crear una historia que posteriormente deben de dramatizarla para el resto de sus compañeros, partiendo de sus conocimientos y generando un aprendizaje significativo e integral. Al finalizar cada dramatización los grupos que estén observándolas deberán de decir en que consiste la historia y comentar como creen que se siente cada uno de los personajes y los alumnos que hayan asumido ese rol dialogaran con ellos sobre si están de acuerdo con ellos o no; trabajando así la afectividad en un clima para ellos seguro y confortable.

*Recursos*

Espaciales: aula de clase.  
 Temporales: 30- 40 minutos.  
 Humanos: los alumnos y la maestra.  
 Materiales: tarjetas de personajes, de objetos y de lugares.

*Evaluación*

Momento: proceso.  
 Modelo: formativa.  
 Criterios de evaluación:  
 2.1 Identificar los sentimientos de los diferentes personajes, trabajando la empatía.  
 4.1 Participar con iniciativa durante la actividad y respetar a los compañeros en las interacciones sociales.  
 4.2 Realizar conductas que muestren cierta creatividad y empatía a partir de la creación y representación de las historias.  
 2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones a partir de las ideas creativas para inventar y dramatizar una historia.  
 2.2 Comprender los mensajes transmitidos en las dramatizaciones mostrando cierta creatividad, con una actitud curiosa y responsable.  
 Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de grado (una por cada grupo).

Escala de estimación de grado					
	1	2	3	4	5
Identifican los sentimientos de los diferentes personajes					

	Participan con iniciativa durante la actividad.					
	Respetan a los compañeros en las interacciones sociales.					
	Usan estrategias en la toma de decisiones para inventar y dramatizar la historia.					
	Tienen ideas creativas para inventar y dramatizar la historia.					
	Comprenden los mensajes transmitidos en las dramatizaciones mostrando cierta creatividad, con una actitud curiosa y responsable.					

### Actividades de pensamiento creativo

#### Actividad 1: El tablero de la imaginación.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>- Competencia en comunicación lingüística: se generan situaciones comunicativas al tener que completar una frase, reflejando sus destrezas creativas que ha adquirido el alumnado.</p> <p>- Competencia emprendedora: a través de este juego se impulsa a que los alumnos tengan iniciativa y curiosidad; y pongan en juego su imaginación y por lo tanto su creatividad. Por lo que se desarrolla el pensamiento creativo, en este caso de manera individual aunque se comparten las ideas originales entre todos.</p> <p>-Competencia en conciencia y expresión cultural: se fomenta la expresión creativa de ideas mediante la lengua oral. Pues los alumnos comunican sus ideas a partir de las diferentes frases que impulsan a pensar de manera original y creativa.</p>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Elaborar y realizar procedimientos y destrezas para buscar ideas creativas a través del juego del tablero de la imaginación.</p> <p>3. Crear y reproducir mensajes en lengua oral, de manera eficaz y creativa completando así las frases del tablero de la imaginación.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>-Iniciativa y estrategias para la búsqueda de ideas creativas a partir de las diferentes frases del tablero de la imaginación.</p> <p>- Creatividad en las diversas respuestas durante juego.</p>

	<p>-Situaciones de comunicación a lo largo del juego.</p> <p>-La lengua oral en situaciones de expresar ideas, recuerdos, etc.</p>										
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Esta actividad se base en un juego en el que los alumnos contarán con un tablero con diferentes casillas, y en cada una de ellas hay una frase escrita (si pudiera ser inviable, si viajaría en el tiempo, si fuera detective por un día, etc.). Por turnos, todos los alumnos tienen que tirar el dado e ir avanzando hasta llegar al final del tablero. Cada vez que caen en una casilla pondrán a juego su imaginación y creatividad, ya que dirán que harían ellos atendiendo a lo que diga la frase. Por ejemplo, si caen en la casilla de ser invisible tendrán que decir que les gustaría hacer al ser invisible. A lo largo de esto se creará un aprendizaje significativo ya que parten de sus conocimientos previos y lo relacionan con los nuevos. También un aprendizaje global ya que comentan aspectos que abarcan las tres áreas de la experiencia.</p>										
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 30-35 minutos.</p> <p>Humanos: maestra y alumnos.</p> <p>Materiales: tablero de la imaginación y dado.</p>										
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.4 Usar con iniciativa diversas estrategias para buscar ideas creativas y originales con el fin de completar las diferentes frases que aparecen en el tablero.</p> <p>2.6 Compartir y valorar las ideas u opiniones de los demás durante el juego del tablero de la imaginación.</p> <p>2.1 Reproducir mensajes en lengua oral de manera eficaz y creativa.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de frecuencia.</p> <table border="1" data-bbox="539 1841 1406 1989"> <tr> <td colspan="5">Escala de estimación de frecuencia</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Nunca</td> <td>Pocas veces</td> <td>A menudo</td> <td>Siempre</td> </tr> </table>	Escala de estimación de frecuencia						Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre
Escala de estimación de frecuencia											
	Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre							

	Muestra ideas creativas y originales a la hora de completar la frase.				
	Respetar el turno de tirada y palabra durante el juego.				
	Muestra interés por los comentarios de sus compañeros.				
	Reproduce mensajes en lengua oral de manera eficaz y creativa.				
	Respetar los comentarios de los compañeros.				

### Actividad 2: Una historia conjunta

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se llevan a cabo situaciones comunicativas para continuar la historia; reflejando en ello sus conocimientos y destrezas que han adquirido. Además, se toma la comunicación oral como un vehículo que permite un primer acercamiento a la cultura literaria mediante la invención de una historia.</li> <li>- Competencia emprendedora: se ponen en juego la creación y la imaginación al buscar ideas creativas para comenzar y continuar una historia. De esta manera se asientan las bases del pensamiento creativo desde las primeras edades.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión creativa de ideas al comentarlas y compartirlas con el resto de los compañeros; utilizando un lenguaje oral.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Planificar y ejecutar procedimientos y destrezas al buscar ideas creativas para seguir inventando la historia.</p> <p>1. Mostrar interés cuando los compañeros comunican y expresan parte de la historia.</p> <p>3. Crear e interpretar mensajes orales, de manera eficaz y creativa con el fin de continuar la historia.</p>

<i>Saberes básicos</i>	<p>-Iniciativa y destrezas para la búsqueda de ideas creativas a través de inventar una historia.</p> <p>-Creatividad e imaginación a la hora de continuar la historia.</p> <p>-Situaciones de comunicación y expresión basadas en la historia.</p> <p>-La lengua oral para realizar una historia conjunta.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Esta actividad consistirá en inventarnos dos historias propias a partir de los propios intereses del alumnado; siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje y creando un aprendizaje significativo e integrador. Para ello dividiremos a la clase en dos grupos, y antes de comenzar a inventar la historia cada grupo pensará en cinco personajes, tres lugares y cuatro o cinco objetos que la maestra irá apuntando en la pizarra. Una vez que tengamos esto, comenzará uno de los alumnos a contar el principio de la historia y después le seguirá el que esté a su lado en función de lo que haya dicho; y así sucesivamente hasta terminar la historia y haber utilizado todos los personajes, lugares y objetos.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 45 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: pizarra y tizas.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias/destrezas con una cierta autonomía en la búsqueda de ideas creativas para continuar una historia inventada.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, en las que se expresa partes de la historia.</p> <p>3.1 Crear e interpretar eficazmente mensajes orales con el objetivo de continuar la historia.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, diario de clase y anecdotario (en el caso de haber una situación concreta de alguno de los alumnos que resalte).</p>

Registro anecdótico	
Alumno _____	Fecha _____
Observador _____	Lugar _____
Anécdota _____	
Interpretación _____	
Sugerencias de actuación _____	

### Actividad 3: Multiusos.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se generan situaciones comunicativas sobre usos inusuales de los objetos, reflejando ciertos conocimientos que ya tienen adquiridos.</li> <li>- Competencia emprendedora: se impulsa a que los alumnos innoven, creen e imaginen usos inusuales de objetos cotidianos a partir de un pensamiento creativo.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión creativa de ideas originales sobre esos objetos cotidianos; utilizando un lenguaje oral.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Elaborar y realizar procedimientos y destrezas para buscar ideas creativas sobre usos inusuales de objetos cotidianos.</p> <p>1. Mostrar interés en las situaciones comunicativas, expresando las ideas sobre un objeto y mostrando en ello cierta creatividad.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciones de los conocimientos y experiencias previas al buscar diversos usos para un determinado objeto.</li> <li>-Iniciativa y estrategias a la hora de buscar ideas creativas sobre usos inusuales de objetos cotidianos.</li> <li>-La creatividad a partir de diversos objetos.</li> <li>-Situaciones comunicativas en las que priman la escucha activa para realizar la lluvia de ideas.</li> <li>-La lengua oral en intercambio de ideas y opiniones.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	Para esta actividad se enseñará a los alumnos varios bits sobre objetos de uso cotidiano (taza, sartén, libros, puerta, etc.) y a partir

de esto realizaremos una lluvia de ideas sobre dar un uso no convencional, es decir, no el uso común que se suele dar a esos objetos. Todas las ideas recalcaremos que son igualmente de válidas, no hay respuesta mejor ni peor. Por ejemplo, la taza como una pequeña maceta donde se puede plantar.

Al comentar las ideas creativas los alumnos hacen uso de sus conocimientos previos y generan otros nuevos, por lo tanto se fomenta un aprendizaje significativo y también integrador o global al poner en práctica esos conocimientos desarrollándose con una cierta creatividad y una mayor autonomía.

<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 15 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la muestra.</p> <p>Materiales: bits de objetos cotidianos, tizas y pizarra.</p>
-----------------	--

<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativo.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias con cierta autonomía con el fin de crear ideas creativas sobre uso inusuales de objetos.</p> <p>2.6 Compartir y valorar las opiniones e ideas de los demás, aprendiendo a que todas las respuestas son igualmente de válidas.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas sobre los objetos, mostrando en ello cierta creatividad.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de frecuencia.</p>
-------------------	--

Lista de control			
	Sí	No	A veces
Usa diversas estrategias con cierta autonomía con el fin de crear ideas creativas sobre uso inusuales de objetos.			
Las ideas que piensa son creativas y originales.			

	Comparte las ideas que tiene sobre el objeto.			
	Valora las ideas de los demás, aprendiendo a que todas son válidas.			
	Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas.			

#### Actividad 4: Nuestro propio baile.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias clave</i>	<p>- Competencia emprendedora: se fomenta la iniciativa y curiosidad por inventar los pasos de bailes a partir de una canción. Además los alumnos muestran su imaginación y creatividad para inventar esos pasos de baile, asentando así bases para el pensamiento creativo.</p> <p>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se trabaja la expresión creativa mediante distintos pasos de bailes inventados; potenciando así un uso del lenguaje musical.</p>
<i>Competencias específicas</i>	<p>1. Mostrar interés en situación de exploración con el baile, mostrando cierta creatividad.</p> <p>3. Crear un lenguaje musical de manera creativa al inventar algunos pasos de baile propios para una propuesta musical.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>-Propuesta musical para explorar con el baile y trabajar la creatividad.</p> <p>-Juegos de expresión corporal (baile) potenciando la creatividad a través de pasos de baile propios.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Esta actividad de experimentación consistirá en crear sus propios pasos de baile de una canción potenciando su desarrollo integral en una lengua musical y siendo ellos los protagonistas de la actividad. Para ello nos vamos a distribuir libremente por todo el espacio del aula, y cuando empiece a sonar la canción la maestra dirá un nombre de uno de los alumnos. Ese alumno deberá de inventar sus propios pasos de baile durante unos segundos y el resto deberán de imitarle.</p>



	Cuando acabe ese tiempo la maestra dirá otro nombre para que sea otro niño el que invente los pasos de baile. Así sucesivamente hasta que todos hayan realizado creativamente sus propios pasos de baile.
<i>Recursos</i>	Espaciales: aula de clase. Temporales: 15 minutos. Humanos: los alumnos y la maestra. Materiales: ordenador y la canción: <a href="https://youtu.be/FOK1pG9xjtw">https://youtu.be/FOK1pG9xjtw</a>
<i>Evaluación</i>	Momento: proceso. Modelo: formativa. Criterios de evaluación: 1.1 Participar de forma activa y con interés en situaciones de exploración con el baile, mostrando creatividad. 3.5 Interpretar una propuesta musical para inventar y crear creativamente diversos pasos de baile. Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, diario de la maestra y grabación en video.

#### Actividad 5: Solución cotidiana.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: durante la actividad se producen diferentes intercambios comunicativos entre los miembros del grupo así como con el resto al comentar la dramatización. En esos intercambios se reflejan los conocimientos y destrezas que poseen para resolver un problema o conflicto.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos experimentan aprender de sus iguales mediante las ideas, opiniones y conocimientos de los demás; aprendiendo de ello recursos para la resolución de conflictos.</li> <li>- Competencia ciudadana: se potencia la resolución pacífica de los conflictos haciendo uso de su imaginación y creatividad; y produciéndose situaciones respetuosas entre ellos con el fin de prevenir conductas discriminatorias.</li> </ul>

	<p>- Competencia emprendedora: los alumnos deben mostrar curiosidad hacia sus las ideas de los demás así como ser innovadores y creativos para buscar una solución al conflicto y posteriormente dramatizarlo.</p>
<p><i>Competencias específicas</i></p>	<p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros al pensar de manera creativa la solución y dramatización de esta, así como al interpretar la solución de los demás grupos.</p> <p>2. Elaborar y ejecutar destrezas con el fin de buscar ideas y soluciones creativas para resolver y dramatizar los conflictos que se plantean.</p> <p>2. Comprender las representaciones dramáticas de los grupos creando nuevos aprendizajes y mostrando cierta creatividad.</p> <p>3. Crear una solución para el conflicto y dramatizarlo de manera creativa.</p>
<p><i>Saberes básicos</i></p>	<p>-Resolución de conflictos mediante la creatividad y las interacciones con los demás.</p> <p>-Iniciativa y estrategias de planificación y organización para la búsqueda de acuerdos al tomar decisiones en grupo sobre como resolver y dramatizar el conflicto.</p> <p>- Creatividad a partir de la resolución de conflictos y su dramatización.</p> <p>-Verbalización de la secuencia de acciones realizadas en la dramatización sobre el conflicto.</p> <p>-Juegos de dramatización obteniendo una solución para el conflicto.</p>
<p><i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i></p>	<p>Se abarca el principio del juego a partir de la resolución creativa de un problema de la realidad, fomentando así el desarrollo integral y llevando a cabo un aprendizaje significativo.</p> <p>Primero enseñaremos y explicaremos a los alumnos varias imágenes que representen diversos conflictos sin resolver que puedan pasar en su día a día como por ejemplo una pelea en el recreo. A continuación, dividiremos a la clase por grupos y a cada uno de ellos se les repartirá una de las imágenes. A partir de esta imagen se les</p>

	<p>dejará un tiempo para que piensen una solución para ese conflicto y la dramatización de esa solución.</p> <p>Después se lo mostrarán al resto de grupos y ellos interpretarán el final de la resolución del problema, y así sucesivamente hasta que queden dramatizados todos los conflictos.</p>																														
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: el aula de clase.</p> <p>Temporales: 50 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: imágenes de diferentes conflictos.</p>																														
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>4.1 Participar con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.</p> <p>4.4 Destrezas y habilidades para resolver los conflictos, con soluciones creativas y atendiendo al criterio de los compañeros.</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones grupales y crear ideas y soluciones creativas para solucionar y dramatizar un conflicto.</p> <p>2.6 Compartir y valorar las ideas de los demás y obtener conclusiones para llegar a un acuerdo sobre la solución del conflicto.</p> <p>2.2 Comprender los mensajes que nos trasmite las dramatizaciones sobre la solución de un conflicto, con una actitud curiosa.</p> <p>3.5 Crear una solución para el conflicto adecuada y dramatizarlo de manera creativa.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de grado (por cada grupo una plantilla).</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6">Escala de estimación de grado</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Muestran destrezas para resolver los conflictos.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Escala de estimación de grado							1	2	3	4	5	Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.						Muestran destrezas para resolver los conflictos.						Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.					
Escala de estimación de grado																															
	1	2	3	4	5																										
Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.																															
Muestran destrezas para resolver los conflictos.																															
Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.																															

	Usan estrategias en la toma de decisiones grupales y crear ideas para dramatizar un conflicto.					
	Comparten y valoran las ideas de los demás y obtener conclusiones para llegar a un acuerdo.					
	Comprenden los mensajes que nos trasmite las dramatizaciones, con una actitud curiosa					
	Crean una solución para el conflicto adecuada					
	Dramatizan la solución de manera creativa.					

Actividad 6: ¿Qué pasaría si...? Especial cuentos.

<i>Autoría</i>	Orientación Andújar pero adaptada.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>- Competencia en comunicación lingüística: a lo largo del juego se impulsa a que se produzcan situaciones comunicativas en las que reflejen sus destrezas creativas a la hora de imaginarse que pasaría en otras situaciones a los personajes de Disney.</p> <p>- Competencia emprendedora: se incentiva a la curiosidad y al uso de un pensamiento creativo para imaginar otras situaciones y pensar ideas sobre lo que pasaría en esa situación.</p> <p>-Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión oral creativa de diversas ideas en todos los alumnos ya que cada uno realiza su comentario de manera individual aunque lo compartan con el resto de sus compañeros.</p>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Elaborar destrezas para buscar ideas originales y creativas a través de las diferentes tarjetas sobre cuentos y películas de Disney.</p> <p>1. Mostrar interés cuando comunica las ideas sobre un personaje o una acción de Disney, y respetar la de los demás.</p> <p>3. Crear mensajes orales, de manera eficaz y creativa a partir de las diferentes tarjetas sobre Disney.</p>
<i>Saberes básicos</i>	-Relaciones con los conocimientos previos acerca de los cuentos o películas de Disney.

	<p>-Iniciativa y estrategias de planificación para buscar ideas originales y creativas a través de las diferentes tarjetas.</p> <p>-Creatividad e imaginación durante el juego.</p> <p>-Situaciones comunicativas a partir de las tarjetas sobre Disney.</p> <p>-La lengua oral para responder creativamente a las diferentes tarjetas de Disney.</p>								
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para esta actividad nos colocaremos todos juntos en forma de asamblea. Por turnos, cada alumno sin mirar cogerá una de las tarjetas que tenga la maestra en sus manos. Y una vez que la tenga, la leeremos y ese alumno tendrá que contestarnos en función de lo que esté escrito en su tarjeta («¿Qué pasaría si Frouzen viviese en la playa?»); contestando de manera creativa y atendiendo al principio de globalización, así como formándose un aprendizaje significativo. Cabe destacar que todas estas tarjetas estarán relacionadas con cuentos y películas tradicionales de Disney.</p>								
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 30 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: diferentes tarjetas «¿Qué pasaría? ».</p>								
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias con cierta autonomía para buscar ideas originales y creativas a través de las tarjetas de Disney.</p> <p>2.6 Compartir ideas creativas y respetar/valorar la de los demás.</p> <p>1.1 Participar de forma activa y espontánea cuando comunica las ideas sobre un personaje o acción de Disney.</p> <p>3.1 Crear mensajes orales de manera eficaz y mostrando creatividad en las respuestas a partir de las tarjetas.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y lista de control.</p> <table border="1" data-bbox="539 1899 1406 1993"> <tr> <td colspan="4">Lista de control</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> </table>	Lista de control					Si	No	A veces
Lista de control									
	Si	No	A veces						

	Usa diversas estrategias con cierta autonomía para buscar ideas originales y creativas.			
	Comparte ideas creativas.			
	Respeto y valora las ideas y contestaciones de los demás.			
	Participa de forma activa y espontánea cuando comunica las ideas sobre un personaje o acción de Disney.			
	Crea mensajes orales de manera eficaz y muestra creatividad en ello.			

Actividad 7: El cuento de la vida.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se realizan intercambios comunicativos entre los miembros del grupo ya que se tienen que poner de acuerdo para pensar la historia del cuento y su final; y también comunican al resto de grupos la historia que han inventado. Además trabajamos la cultura literaria a través de recrear el cuento.</li> <li>- Competencia ciudadana: se forman situaciones en las que se refleja actitudes respetuosas hacia los demás, como por ejemplo cuando los grupos exponen sus historias los demás deben respetar lo que hayan creado, sin mostrar ninguna actitud discriminatoria.</li> <li>- Competencia emprendedora: se pone en juego la curiosidad, la innovación y la creación al completar libremente un cuento; asentando así las bases para adquirir un pensamiento creativo.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión creativa de ideas mediante un lenguaje plástico al realizar los dibujos y pintarlos, y un lenguaje verbal cuando cada grupo expone su historia.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Realizar procedimientos y destrezas para buscar ideas creativas con el fin de inventar la historia y el final del cuento de la vida.</li> <li>3. Expresar mensajes en lengua oral y plástica, de manera eficaz y creativa para contar a los compañeros la historia del cuento.</li> </ol>

<i>Saberes básicos</i>	<p>-Iniciativa y estrategias de organización y planificación para la búsqueda de acuerdos a la hora de tomar decisiones grupales sobre la historia y el final del cuento.</p> <p>-Creatividad en la invención del cuento.</p> <p>- La lengua oral en intercambios de opiniones, de acuerdos y al contar la historia del cuento.</p> <p>-Expresión de producciones plásticas a los compañeros, explicando el cuento.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para esta actividad se repartirá a cada alumno un cuento con dibujos sobre la vida de un pájaro, pero incompleto. Cada alumno debe colorear lo dibujos en función de lo que les trasmite las escenas; y tendrá que inventar una historia para esas escenas, así como crear el final del cuento y dibujarlo. También deberán de inventarse un título creativo para el cuento. Por lo que se creará un aprendizaje integrador y significativo a partir de los previos y nuevos conocimientos que ellos tengan, siendo los alumnos los propios protagonistas de su aprendizaje.</p> <p>Los alumnos que vayan terminando, enseñarán y explicarán la historia del cuento a sus compañeros. Una vez que hayan terminado todos, nos colocaremos en la asamblea y voluntariamente algunos de ellos nos contarán la historia del cuento de la vida con su final correspondiente.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 40 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: el cuento de la vida y pinturas de colores.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones para inventar la historia del cuento.</p> <p>2.6 Compartir y valorar las opiniones e ideas de los compañeros a partir de ello obtener conclusiones sobre el cuento.</p>

	3.1 Expresar eficazmente mensajes de manera creativa para contar a los compañeros la historia del cuento.			
	3.4 Elaborar dibujos utilizando diferentes materiales para el final del cuento de la vida.			
	Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, portafolio (cuentos) y lista de control.			
	Lista de control			
		Si	No	A veces
	Usa diversas estrategias en la toma de decisiones para crear soluciones creativas la historia del cuento.			
	Comparte las opiniones e ideas con sus compañeros.			
Valora las opiniones de sus compañeros y obtiene conclusiones sobre el cuento.				
Expresa eficazmente mensajes de manera creativa al contar la historia.				
Elabora dibujos utilizando diferentes materiales para el final del cuento.				

Actividad 8: Los títeres de la solución.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se realizan varios intercambios comunicativos entre los miembros del grupo así como al comentar las distintas soluciones del conflicto. En esos intercambios se reflejan los conocimientos y destrezas que poseen a la hora de resolver un problema.</li> <li>- Competencia ciudadana: se busca una solución pacífica para el conflicto/problema mediante el diálogo entre varios alumnos, y se pone en marcha recursos para su resolución.</li> <li>- Competencia emprendedora: se pone en juego la iniciativa, curiosidad e imaginación para representar la solución de los conflictos a través de títeres; haciendo uso de un pensamiento creativo.</li> </ul>



	<p>- Competencia en conciencia y expresión cultural: se potencia la expresión creativa, representando la solución del problema mediante varios títeres.</p>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Mostrar reconocimiento de las emociones de Juan a partir del dilema moral que se plantea.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros llegando a un acuerdo de solución para el dilema moral.</p> <p>2. Elaborar y ejecutar destrezas para buscar grupalmente soluciones originales y creativas ante un determinado dilema moral.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>-Disposición de in dilema moral para identificar las emociones y sentimientos de Juan.</p> <p>-Habilidades socioafectivas: comunicación de ideas y opiniones sobre los sentimientos, así como sobre una solución para el dilema.</p> <p>-Resolución del dilema moral trabajando la empatía y creatividad.</p> <p>- Iniciativa y estrategias de planificación para la búsqueda de soluciones originales y creativas ante un determinado dilema moral.</p> <p>-Creatividad a la hora de buscar soluciones para el dilema moral.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para este juego se les contará a los alumnos un problema de una situación de la vida que ellos mismo tienen que resolver (ver anexo 7) partiendo de sus conocimientos previos y asentando nuevos, formándose así un aprendizaje significativo. Para ello una vez leído el problema, la maestra dividirá a los alumnos en grupos y les repartirá unos pequeños títeres representando los personajes que aparecen en el problema. Cada grupo deberá de buscar una solución al problema atendiendo a las preguntas del final del dilema que hará la maestra para facilitar su solución. Esto les permitirá desenvolverse con mayor autonomía en problemas de su vida diaria, y por lo tanto se fomentará su desarrollo integral.</p> <p>Cuando ya tengan pensando la solución cada grupo deberá de representar con los títeres esa solución y mostrárselo a sus compañeros. Para finalizar comentaremos todas las soluciones que han salido en los diversos grupos llegando a una conclusión final para el problema.</p>

*Recursos*

Espaciales: aula de clase.  
Temporales: 40 minutos.  
Humanos: los alumnos y la maestra.  
Materiales: títeres de los personajes del dilema moral.

*Evaluación*

Momento: proceso.  
Modelo: formativa.  
Criterios de evaluación:  
2.1 Reconocer las emociones de Juan a partir del dilema moral que se plantea.  
4.1 Participar con iniciativa en la resolución e interpretación grupal del dilema mural.  
4.2 Realizar conductas que muestren cierta creativas y empatía a través de un dilema moral.  
4.4 Habilidades para la resolución del dilema moral, con soluciones creativas y atendiendo al criterio de los compañeros.  
2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones grupales a partir de diversas soluciones originales y creativas para el dilema moral.  
2.6 Compartir y valorar las ideas creativas de los demás y obtener conclusiones a partir de ellas con el fin de resolver el dilema moral.  
Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de grado.

Escala de estimación de grado					
	1	2	3	4	5
Reconoce las emociones de Juan a partir del dilema moral que se plantea.					
Participa con iniciativa en la resolución e interpretación grupal del dilema mural.					
Realiza conductas que muestren cierta creatividad y empatía a través de un dilema moral.					

	Muestra habilidades para la resolución del dilema moral, con soluciones creativas y atendiendo al criterio de los compañeros.					
	Usar diversas estrategias en la toma de decisiones grupales a partir de diversas soluciones originales y creativas para el dilema moral					
	Comparte y valora las ideas creativas de los demás y obtener conclusiones a partir de ellas con el fin de resolver el dilema moral.					

Actividad 9: Los músicos de Bremen.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se impulsa a que se produzcan intercambios comunicativos entre unos grupos y otros para adivinar el final de la historia que dramatizan así como para ponerse de acuerdo entre los miembros de un grupo. Además los alumnos disfrutan del acercamiento a la cultura literaria a través de un cuento.</li> <li>- Competencia emprendedora: se muestra curiosidad por el cuento así como iniciativa e imaginación para crear y dramatizar el final del cuento. Por lo que entra en juego el pensamiento creativo.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión creativa de ideas al inventar y representar el final del cuento mediante un lenguaje corporal y oral-</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Elaborar y ejecutar destrezas para buscar ideas creativas con el fin de inventar el final del cuento y dramatizarlo.</p> <p>2. Demostrar comprensión en las representaciones dramáticas sobre el final del cuento, potenciando la creatividad.</p>

	3. Reproducir a través de la dramatización el final del cuento de manera creativa.
<i>Saberes básicos</i>	<p>-Iniciativa y estrategias de organización y planificación para la búsqueda de ideas creativas sobre el cuento, tomando decisiones en grupo con el fin de poner final al cuento y dramatizarlo.</p> <p>- Creatividad e imaginación a partir del cuento.</p> <p>-Verbalización de las acciones de las dramatizaciones mostrando una cierta comprensión.</p> <p>-Juegos de dramatización a partir de un cuento.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Esta actividad contribuye al principio del juego utilizando como recurso la dramatización, y siendo los alumnos los propios protagonistas. Se le contará al alumnado una historia sobre los animales, pero sin contarles el final (ver anexo 8). Después se dividirá a la clase por grupos, y partiendo de sus conocimientos deberán de pensar un final para la historia; creándose así un aprendizaje estimulante y significativo. Posteriormente cada grupo deberá dramatizarlo asumiendo cada uno de los miembros del grupo un rol de los personajes y enseñárselo al resto de sus compañeros. Los grupos que estén de público deberán de intentar adivinar de qué trata ese final que estén dramatizándolo. De esta forma se abarca también el principio de globalidad ya que los alumnos mostraran sus ideas creativas a partir de los conocimientos de las tres áreas de la experiencia.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 50 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: cuento «Los músicos de Bremen».</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.4 Usar estrategias en la toma de decisiones grupales, creando ciertas ideas creativas para el final del cuento y su dramatización.</p>

2.6 Compartir y valorar las ideas y opiniones y obtener conclusiones de ellas para inventar el final y dramatizarlo.

2.2 Comprender los que nos quieren transmitir en las dramatizaciones, con una actitud curiosa y creativa.

3.5 Interpretar y dramatizar el final del cuento de manera creativa.

Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de grado.

Escala de estimación de grado					
	1	2	3	4	5
Usa estrategias en la toma de decisiones grupales, creando ciertas ideas creativas para el final del cuento y su dramatización.					
Comparte las ideas y opiniones con sus compañeros.					
Valora las ideas y opiniones y obtener conclusiones de ellas para inventar el final y dramatizarlo.					
Comprende los que nos quieren transmitir en las dramatizaciones, con una actitud curiosa y creativa.					
Interpreta el final del cuento de manera creativa.					
Dramatiza el final del cuento de forma creativa.					

#### Actividad 10: ¡Divermaquetando!.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<p>- Competencia en comunicación lingüística: se producen situaciones comunicativas sobre todo al final de la actividad para explicar a los compañeros las creaciones de los diferentes elementos. Mostrando además los conocimientos que tienen adquirido de dos entornos opuestos: el campo y la playa.</p> <p>- Competencia ciudadana: se favorece situaciones respetuosas hacia los compañeros y sus respectivas creaciones, sin mostrar ninguna actitud o comentario discriminatorio.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia emprendedora: los alumnos crean e innovan elementos de la naturaleza a partir de su imaginación y creatividad, creando ellos mismos de manera autónoma los dos paisajes.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión cultural: se impulsa a la expresión creativa de ideas, plasmándolas en las maquetas a través del uso de un lenguaje plástico; y posteriormente expresándolas de manera oral.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Ejecutar destrezas y procedimientos en la búsqueda de ideas originales y creativas para la realización de las maquetas.</p> <p>1. Mostrar interés en las situaciones comunicativas, expresando lo que pretenden representar en la maqueta, mostrando en ello cierta creatividad.</p> <p>3. Crear en un lenguaje plástico, de manera creativa el paisaje ambientado en el campo y en el mar.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciones de los conocimientos y experiencias previas sobre los elementos del campo y del mar a la hora de completar las maquetas.</li> <li>-Iniciativa para la búsqueda de ideas creativas con el fin de completar las maquetas.</li> <li>-Situaciones comunicativas en las que se expliquen lo que representan en las maquetas, mostrando una cierta creatividad.</li> <li>-Utilización de la plastilina para realizar las maquetas.</li> <li>-Expresión de la producción plástica de la maqueta a los compañeros.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>En esta actividad se abarca el principio del juego a través de la experimentación con la plastilina, formándose un aprendizaje estimulante, significativo e integrador que implica lo aprendido en las tres áreas.</p> <p>En esta actividad los niños conjuntamente deberán de rellenar dos maquetas en una de ellas estará dibujado la hierba del campo y una montaña, y en la otra maqueta la arena, el mar y el cielo. Para rellenar y completar estas maquetas los alumnos dispondrán de plastilina de diferentes colores y deberán de formar con esa plastilina objetos o seres vivos de manera libre, original y creativa.</p>

	Finalmente, realizaremos una pequeña asamblea para observar cómo han quedado las maquetas y para explicar a los compañeros las creaciones de los diferentes elementos. Por lo tanto, los alumnos serán durante toda la actividad los protagonistas de su propio aprendizaje.																																				
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 45 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: plastilina de colores y las maquetas (realizadas con caja de cartón).</p>																																				
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.4 Usar diversas destrezas para crear ideas originales y creativas para completar las maquetas.</p> <p>2.6 Compartir y valorar las ideas y opiniones de los demás durante la asamblea final.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, expresando lo que representan en la maqueta.</p> <p>3.4 Elaborar figuras utilizando la plastilina de manera creativa adecuándose a los elementos relacionados con el mar o el campo</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de grado.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6">Escala de estimación de grado</th> </tr> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Usa diversas destrezas para crear ideas originales y creativas para completar las maquetas.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comparte las ideas que ha tenido durante la asamblea final.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Valora las ideas y opiniones de los demás durante la asamblea final.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, expresando lo que representan en la maqueta.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Escala de estimación de grado							1	2	3	4	5	Usa diversas destrezas para crear ideas originales y creativas para completar las maquetas.						Comparte las ideas que ha tenido durante la asamblea final.						Valora las ideas y opiniones de los demás durante la asamblea final.						Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, expresando lo que representan en la maqueta.					
Escala de estimación de grado																																					
	1	2	3	4	5																																
Usa diversas destrezas para crear ideas originales y creativas para completar las maquetas.																																					
Comparte las ideas que ha tenido durante la asamblea final.																																					
Valora las ideas y opiniones de los demás durante la asamblea final.																																					
Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, expresando lo que representan en la maqueta.																																					

	Elabora figuras utilizando la plastilina de manera creativa adecuándose a los elementos relacionados con el mar o el campo						
--	--	--	--	--	--	--	--

Actividades de cooperación

Actividad 1: Dibujamos la música.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: al final de la actividad se realizan intercambios comunicativos reflejando los conocimientos que han adquirido y plasmado en sus dibujos a partir de la canción de la cooperación.</li> <li>- Competencia digital: se utiliza un recurso audiovisual (video) con el fin de tener un primer acercamiento sobre el concepto y la importancia de la cooperación. Además a partir de este video se desarrolla toda la actividad.</li> <li>- Competencia ciudadana: los alumnos al explicar el significado de sus dibujos deben mostrar un respeto hacia ellos mismos así como hacia las creaciones y explicación de los demás, sin mostrar ningún comentario o conducta discriminatoria.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales: se fomenta la expresión creativa de ideas a partir de comunicar a los demás el título que han inventado para su dibujo así como a la hora de crear suposiciones sobre el mensaje de cooperación que nos quiere transmitir la canción.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Realizar interacciones sociales explicando el dibujo que han realizado a sus compañeros, valorando así la importancia de la cooperación.</li> <li>2. Demostrar comprensión en el mensaje que nos quiere transmitir la canción partiendo de su propia experiencia y formando nuevos aprendizajes sobre la cooperación.</li> <li>3. Utilizar el lenguaje plástico (dibujo) para reproducir lo que transmite la canción de la cooperación y poner un título creativo.</li> </ol>



<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El valor de la cooperación a partir de una propuesta musical y comprensión del mensaje basado en la cooperación.</li> <li>-Reproducción y expresión de producciones plásticas (dibujos) basados en la canción de la cooperación, a través de diversos materiales plásticos.</li> <li>- Creatividad mediante la creación de un título para la canción.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Los alumnos escucharán atentamente una canción sobre la cooperación. Al mismo tiempo que está sonando la canción deberán dibujar en función de lo que les transmita o lo que más les haya llamado la atención del mensaje; por lo que relacionarán sus conocimientos previos con los que transmite el video creando así un aprendizaje significativo, estimulante e integrador.</p> <p>Para dibujar en su mesa de trabajo dispondrán de varias hojas y material para dibujar y pintar. Después escucharemos nuevamente la canción y terminarán de completar sus dibujos; reflejando en ellos aspectos sobre la cooperación.</p> <p>Al finalizar todo esto, los alumnos mostraran sus dibujos explicando el significado del mismo y comentaremos la importancia de la cooperación. De esta manera son los alumnos los protagonistas de su propio aprendizaje.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 15 minutos.</p> <p>Humanos: alumnos y maestra.</p> <p>Materiales: folios, lápices, pinturas de madera y de cera , ordenador y la canción sobre la cooperación:  <a href="https://youtube.com/watch?v=kdAgYF2DhS0&amp;feature=share">https://youtube.com/watch?v=kdAgYF2DhS0&amp;feature=share</a></p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.2 Valorar la importancia de la cooperación a partir de trabajar con la canción sobre la cooperación.</p> <p>2.1 Interpretar eficazmente el mensaje que nos quiere transmitir la canción, trabajando la cooperación.</p>

	2.2 Comprender los mensajes que nos transmiten los compañeros cuando explican su dibujo con una actitud curiosa y respetuosa.			
	3.4 Elaborar con interés dibujos a partir de lo que nos transmite la canción, utilizando diferentes materiales plásticos.			
	Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática y lista de control; apoyado con las muestras de los dibujos.			
	Lista de control			
		Si	No	A veces
	Al explicar sus dibujos comenta la cooperación como un aspecto importante para la vida, es decir, la valoran.			
	Interpreta de manera adecuada el mensaje que nos quiere transmitir la canción.			
Muestra creatividad al inventar título de la canción.				
Utiliza diferentes materiales plásticos de los que dispone a la hora de realizar el dibujo.				
Comprende los mensajes que transmite sus compañeros cuando explican su dibujo con una actitud curiosa y respetuosa.				

Actividad 2: Las ranitas en la nata.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad inicial
<i>Competencias Claves</i>	<p>- Competencia en comunicación lingüística: a través de un cuento basado en la cooperación, se generan intercambios comunicativos ya que a la vez que se cuenta este cuento los alumnos interactúan a partir de diversas preguntas u opciones que va dando la maestra. Además de las situaciones comunicativas que se pueden generar una vez leído el cuento; dialogando sobre las consecuencias positivas que tiene trabajar de manera cooperativa.</p> <p>- Competencia personal, social y aprender a aprender: los alumnos a partir del cuento toman conciencia de que se puede aprender de los demás (en sociedad), buscar estrategias y resolver un problema mediante la cooperación.</p>

<i>Competencias específicas</i>	<p>4. Realizar varias interacciones sociales mediante el diálogo a través del cuento, valorando la importancia de la cooperación.</p> <p>2. Escuchar y comprender el cuento partiendo de su propia experiencia con el fin de crear nuevos aprendizajes y potenciar la cooperación.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>-Valoración y estrategias de cooperación a partir de un cuento.</p> <p>-Situaciones de comunicación de intercambio, primando la escucha activa y el diálogo a lo largo del cuento.</p> <p>-La lengua oral como recurso para comprender el cuento y por consiguiente para trabajar la importancia de la cooperación.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>En esta actividad se les contará a los niños una pequeña historia sobre como afrontan de manera cooperativa tres ranas un problema (ver anexo 9). A medida que se va contando la historia, se dará a los alumnos protagonismo ya que interactuarán mediante el diálogo, y al final del cuento darán respuestas a dos opciones que llevará a los personajes a realizar una acción u otra. Por lo tanto, el final de la historia dependerá de los alumnos. Y esas opciones las elegirán relacionado sus conocimientos previos con los nuevos, es decir, se formará un aprendizaje significativo. Además se fomenta el desarrollo integral ya que el cuento proporciona aspectos e ideas cooperativas que sirven para desenvolverse en la vida fuera del ámbito escolar.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 30 minutos.</p> <p>Humanos: la maestra y los alumnos.</p> <p>Materiales: cuento «Las ranitas en la nata».</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: inicial.</p> <p>Modelo: diagnóstica y formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.2 Valorar la importancia de la cooperación tras contar el cuento.</p> <p>1.1 Participar de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas a través del diálogo que se dan a lo largo del cuento, mostrando cierta actitud de cooperación,</p>

	<p>2.1 Comprender eficazmente lo que trasmite el cuento, trabajando la cooperación.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, diario de la maestra y hoja de registro en la que aparezca la opción final del cuento que han elegido los alumnos.</p>
--	--

### Actividad 3: Cooperopuzle.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias claves</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se fomenta al provocar que se produzcan situaciones comunicativas entre los miembros de unos grupos y otros para saber que piezas del puzle tienen y cuales les faltan con el fin de realizar el puzle cooperativo.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: aprenden todos juntos realizando estrategias para conseguir construir el puzle entre todos.</li> <li>- Competencia emprendedora: se pretende que los alumnos muestren incitativa al buscar soluciones/estrategias; para ello se les deja cierta autonomía y se les anima a que lo resuelvan. Además se pone en juego su pensamiento estratégico y resuelven de manera conjunta el puzle.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>4. Realizar interacciones sociales entre los compañeros mediante la realización conjunta y cooperativa de un puzle, reconociendo la importancia de la cooperación.</p> <p>2. Buscar ideas mediante la observación y manipulación de las piezas del puzle con el fin de conseguir el objetivo común: completar el puzle.</p> <p>3. Mostrar interés en las situaciones comunicativas que surjan a lo largo del juego cooperativo.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estrategias de cooperación para la realización del puzle.</li> <li>-Actitud de ayuda y cooperación a la hora de realizar el puzle.</li> <li>- Iniciativa de planificación y organización al tomar decisiones en grupo para la realización del puzle.</li> </ul>

	-La lengua oral entre iguales en las diferentes situaciones que se den a lo largo del juego.
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>En esta actividad realizaremos un puzle cooperativo sobre algún tema que hayan dado en clase para que visualmente la imagen del puzle les resuelva familiar; fomentando así un aprendizaje estimulante y significativo, y siendo los alumnos los protagonistas de su propio aprendizaje. Dividiremos a la clase por grupos, y se repartirá a cada grupo una serie de piezas de ese puzle. Comenzarán a realizarlo y se darán cuenta que no pueden completar el puzle entero porque les faltan piezas, las cuales están distribuidas por todos los grupos. El objetivo es que se den cuenta que necesitan trabajar de manera cooperativa para completar el puzle entero. Por lo tanto, después de que se den cuenta de esto, en la asamblea completarán entre todos los grupos el puzle pegando en una cartulina todas sus piezas.</p> <p>Destacar para finalizar que esta actividad planteada a modo de juego se basa en la experimentación de manera autónoma, siendo los alumnos los responsables del reto cooperativo; abarcando de este modo el principio metodológico del desarrollo global o integral.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 25-30 minutos.</p> <p>Humanos: alumnos y maestra.</p> <p>Materiales: las piezas del puzle, cartulina y blutack o pegamento.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.2 Ofrecer ayuda durante el juego y valorar la importancia de la cooperación.</p> <p>4.1 Participar con iniciativa y mostrar actitud de cooperación y respeto a lo largo del juego.</p> <p>2.1 Manejar retos cooperativos mostrando cierto interés e iniciativa.</p>

2.6 Participar en el juego cooperativo del puzle, compartiendo y valorando las opiniones de los demás, y llegar a una conclusión.

1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que surjan a través del puzle cooperativo.

2.1 Interpretar eficazmente los mensajes e intenciones de los distintos miembros del grupo, trabajando de manera cooperativa.

Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática y escala de estimación de frecuencia (una plantilla por casa grupo).

Escala de estimación de frecuencia				
	Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre
Ofrecen ayuda a sus compañeros, valorando la importancia de la cooperación.				
Muestran actitud e iniciativa a lo largo del juego.				
Muestran actitud de cooperación durante la actividad.				
Manejan retos cooperativos				
Comparten y valoran las opiniones de los demás.				
Llegan a una conclusión común.				
Participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas.				
Interpretan de manera eficaz los mensajes e intenciones.				

#### Actividad 4: ¡Tocando el sol!

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias claves</i>	- Competencia lingüística: el juego conlleva a que los alumnos realicen algunos intercambios comunicativos para lograr un

	<p>acuerdo/estrategia común entre todos con el fin de conseguir cooperativamente el objetivo común del juego, mostrando así sus destrezas adquiridas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: experimentan a aprender con sus iguales de manera cooperativa; aprendiendo estrategias (buscan ellos haciendo un uso u otro del paracaídas) para lograr que todos toquen el sol sin quedarse atrapados.</li> <li>- Competencia emprendedora: durante la actividad se deja cierta autonomía para que los alumnos por sí mismos muestren iniciativa y curiosidad por el juego. También se les impulsa para poner en práctica las ideas colectivas que surjan para resolver el reto cooperativo de manera conjunta.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Planificar y realizar destrezas cooperativas para buscar ideas a través de la manipulación del paracaídas con el fin de que todos los compañeros toquen el sol sin quedarse atrapados.</p> <p>1. Mostrar interés en situaciones de exploración y comunicativas, que se den durante el juego mostrando en ello cierta cooperación.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estrategias de cooperación con el fin de que todos los compañeros toquen el sol sin quedarse atrapados.</li> <li>-Actitud de ayuda y cooperación a lo largo del juego.</li> <li>-Iniciativa y estrategias de organización para la búsqueda de acuerdos a la hora de tomar decisiones en grupo para conseguir el objetivo común.</li> <li>- La lengua oral en situaciones de intercambios de opiniones, de acuerdos, etc., mostrando en ello cierta cooperación.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>En esta actividad prima el principio metodológico del juego. Para realizarla nos colocaremos todos en un círculo para agarrar un paracaídas. El centro de este paracaídas simulará el sol que deberán de tocar. Para ello la maestra comenzará diciendo un nombre de uno de los alumnos y ese alumno deberá de pasar por debajo del paracaídas y tocar el sol diciendo «sol», al mismo tiempo que sus compañeros levantan y mueven el paracaídas. Una vez que ese</p>

	<p>alumno toque el sol deberá de salir fuera del paracaídas, y deberá de nombrar a otro compañero para que realice lo mismo; y así sucesivamente. Por lo tanto, entre todos deben lograr el objetivo de tocar el sol sin que ninguno de sus compañeros se quede atrapado porque se caiga el paracaídas al suelo. De esta manera se abarca el principio de globalidad o de desarrollo integral, pues los alumnos se responsabilizan del reto cooperativo y son los protagonistas de su propio aprendizaje en el juego.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: gimnasio.  Temporales: 20-25 minutos.  Humanos: los alumnos y la maestra.  Materiales: paracaídas.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.  Modelo: formativa.  Criterios de evaluación:  2.2 Ofrecer ayuda y cooperar en situaciones que el juego lo requiera.  4.1 Participar con iniciativa en las acciones grupales mostrando actitud de cooperación y respetando a los compañeros.  2.1 Manejar el reto cooperativo con el paracaídas mostrando interés e iniciativa para conseguir el objetivo común.  1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que surjan durante el juego cooperativo.  Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, diario de la maestra y grabación de video.</p>

Actividad 5: El aro de la amabilidad.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias clave</i>	- Competencia en comunicación lingüística: en el juego los alumnos crean intercambios comunicativos al decir cosas positivas o amables de



	<p>un compañero y este decidir si son válidas para dejarle colarse en el aro, así como para decidir una estrategia cooperativa entre todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: aprenden a través de la cooperación, utilizando el diálogo entre ellos para buscar estrategias y lograr que no haya eliminados durante el mayor tiempo posible.</li> <li>- Competencia ciudadana: en el juego se proporciona situaciones en las que prima comportamientos respetuosos con los compañeros, pues se deben decir cosas positivas y amables, y no comentarios ofensivos o discriminatorios.</li> <li>- Competencia emprendedora: se potencia la autonomía para decidir por ellos mismos que estrategia utilizar, materializando esas ideas individuales y colectivas de una manera conjunta para lograr que no haya eliminados en el juego.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>4. Manejar interacciones sociales amables y positivas con los compañeros con el objetivo de pertenecer en el aro, valorando así la importancia cooperación.</p> <p>2. Elaborar y ejecutar estrategias para buscar ideas o soluciones durante el juego con el fin de lograr el objetivo común: no haya eliminados.</p> <p>1. Mostrar interés en las situaciones comunicativas que se den a lo largo del juego, mostrando en ello una cierta cooperación.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estrategias de cooperación a lo largo del juego.</li> <li>-Actitud de cooperación en las interacciones sociales así como durante todo el juego.</li> <li>-Iniciativa y estrategias de planificación y organización a la hora de tomar decisiones en grupo para la búsqueda de ideas o soluciones durante el juego.</li> <li>-Situaciones de comunicación de intercambio a través del dilogo y la escucha activa mostrando cierta actitud cooperativa.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alumnos protagonistas de su propio aprendizaje.</li> <li>- Aprendizaje estimulante, significativo e integrador.</li> </ul>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Se abarca el principio metodológico del juego. Para este juego se distribuirá aros por todo el espacio. Algunos de los alumnos se colocarán</p>

	<p>en esos aros y el restó quedarán fuera. Esos niños deberán de acercarse a los que ocupan un aro y pedirles amablemente que se lo cedan diciendo cosas positivas y amables. Por ejemplo, «me encanta lo guapa que has venido hoy, ¿Me dejas tu aro?». Entonces la persona que ocupa el aro se le puede dejar o pedirle que se esfuerce un poco más. Si la persona que está pidiendo el aro hace reír a la que le ocupa, estará obligada a ceder el aro y buscar otro. Por lo tanto, en esta parte del juego se abarca la afectividad entre ellos; además de potenciar el desarrollo integral.</p> <p>En diversos momentos del juego, la maestra dirá terremoto y las personas que en ese momento no ocupan un aro quedaran heridas. A la tercera vez que un niño o niña le vuelva a tocar terremoto y no esté en el aro, quedará eliminado. El objetivo del juego es que todo el mundo pueda seguir jugando lo máximo posible y que no haya eliminados; y para ello las personas con vidas pueden ceder las suyas a los demás.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: el gimnasio.</p> <p>Temporales: 25 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: aros.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.2 Ofrecer ayuda en situaciones que requiera el juego y valorar la importancia de la cooperación.</p> <p>2.1 Manejar retos cooperativos mostrando interés e iniciativa durante el juego con sus iguales.</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones con el fin de lograr el objeto común del juego.</p> <p>2.6 Participar en la dinámica cooperativa, compartir y valorar las opiniones y obtener conclusiones para resolver el reto cooperativo.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que surjan durante el juego, mostrando en ello cierta cooperación.</p>

Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática y escala de ordenación.

Escala de ordenación				
Nombre	Ofrece ayuda en todas las situaciones que se requiera y valora la cooperación	Ofrece poca ayuda en situaciones que lo requiera, y apenas valora la cooperación	Ofrece muy poca ayuda en situaciones que se requiera y no valora la cooperación	No ofrece ayuda en situaciones que se requiere ni valora la cooperación
Alumno 1				
Alumno 2				
Alumno 3				
Nombre	Maneja sin dificultad el reto cooperativo mostrando interés e iniciativa.	Maneja el reto cooperativo, aunque le cueste pero muestra iniciativa e interés.	Le cuesta manejar el reto cooperativo, y muestra poca iniciativa e interés.	No maneja el reto cooperativo ni muestra iniciativa e interés.
Alumno 1				
Alumno 2				
Nombre	Usa diversas estrategias en la toma de decisiones con el fin de lograr el objeto común.	Usa pocas estrategias para tomar decisiones con el fin de lograr el objetivo común.	No usa apenas estrategias, pero toma decisiones con el fin de lograr el objetivo común.	No usa ninguna estrategia ni es capaz de tomar daciones para lograr el objetivo común.
Alumno 1				
Nombre	Participa durante toda la dinámica, comparte y valora las opiniones y	Participa durante la dinámica, comparte, pero no valora las opiniones y	Participa poco, y apenas comparte y valora las opiniones	No participa en la dinámica ni comparte ni valora las opiniones ni

		obtiene conclusiones para resolver el reto cooperativo.	obtiene conclusiones para resolver el reto cooperativo.	para obtener conclusiones para resolver el reto cooperativo.	obtiene conclusiones para resolver el reto cooperativo.
	Alumno 1				
	Nombre	Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, mostrando cooperación	Participa de forma activa y espontánea y respetuosa pero no muestra en ella cooperación.	Participa de forma activa y espontánea en las situaciones comunicativas pero sin respeto y sin mostrar cooperación	No participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas.

Actividad 6: La telaraña de la comunicación.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia de comunicación lingüística: se realizan intercambios comunicativos con los compañeros al decir algún aspecto positivo sobre ese compañero. En la asamblea posterior al juego, comunican sus sentimientos y sensaciones a lo largo de esta dinámica; comenzando a trabajar la empatía.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos deben reconocer lo que han sentido a lo largo de la dinámica para poderse lo comunicar a sus compañeros; y potencian con esta estrategia cooperativa la cohesión grupal.</li> <li>- Competencia ciudadana: se favorece situaciones de comunicación en las que priman el respeto hacia los compañeros, pues tienen que decir cosas que sepan o positivas de sus compañeros, y no mostrar ningún comentario o actitud discriminatorio.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	2. Reconocer y compartir los sentimientos y emociones que han tenido durante la dinámica con el fin de trabajar la empatía.

	<p>2. Aplicar progresivamente procedimientos y destrezas mediante la observación y la manipulación del hilo con el fin de lograr construir la tela de araña.</p> <p>3. Crear y reproducir mensajes en la lengua oral haciendo referencia a los compañeros, de manera eficaz con el fin de potenciar la cohesión grupal.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>-Recursos (dinámica) para trabajar de manera vivencial, e identificar y expresar/ compartir las emociones y sentimientos con el fin de trabajar la empatía.</p> <p>-Actitud de ayuda y cooperación a lo largo del juego.</p> <p>-Situaciones de comunicación de intercambio para comunicar aspectos sobre los compañeros mediante escucha activa, y desde el respeto y la igualdad.</p> <p>-La lengua oral mediante la dinámica de la tela de araña.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para esta actividad nos colocaremos todos en círculo. La maestra empezará lanzando el ovillo a uno de los alumnos sin soltar la punta, y al mismo tiempo dirá algo positivo o que conozca de la persona a la que se lo ha lanzado el ovillo. Esta persona que lo ha recibido, agarrará el hilo y lo lanzará a otro compañero diciendo algo sobre él. Así sucesivamente, sin soltar el hilo hasta que todos los alumnos hayan cogido el ovillo. Con esto creamos un ambiente de afecto y confianza para potenciar su interacción social y por consiguiente la cohesión del grupo-clase.</p> <p>Tras terminar esto, realizaremos una pequeña asamblea en la que la maestra realizará una serie de preguntas para que comenten como se han sentido, como hemos recibido las valoraciones y si se sentían identificados con ellas. Durante toda la actividad se fomenta un aprendizaje estimulante, significativo e integrador.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: aula de clase.</p> <p>Temporales: 30-40 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: ovillo de lana.</p>

<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.1 Reconocer y compartir sus sentimientos y sus emociones que han tenido durante la dinámica, con el fin de trabajar la empatía.</p> <p>2.2 Ofrecer ayuda en situaciones que lo requiera la dinámica.</p> <p>4.1 Participar con iniciativa en la dinámica mostrando cierta actitud de empatía y cooperación.</p> <p>2.6 Participar en las dinámicas cooperativas, compartir y valorar las opiniones dirigidas hacia los compañeros desde el respeto.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las creaciones y situaciones comunicativas con diferencias individuales, mostrando en ello cierta cooperación o empatía.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, diario de la maestra y grabación en video.</p>
-------------------	---

Actividad 7: El vagón locomotor.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se hace que se produzcan situaciones de intercambios comunicativos al hacer que los alumnos comuniquen los sentimientos de los demás al principio del juego, así como a la hora de comunicar soluciones para conseguir el reto común.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos deben reconocer y expresar las emociones de otros jugadores (los que no han podido meter todas las pelotas en el vagón), trabajando así la empatía. También aprenden cooperando; buscando estrategias para conseguir el reto cooperativo.</li> <li>- Competencia emprendedora: al generar dos situaciones diferentes a lo largo del juego se crea una curiosidad e iniciativa por buscar de manera autónoma otra solución para conseguir el reto del juego;</li> </ul>

	<p>llevando a la práctica las ideas que tengan los alumnos mediante un pensamiento estratégico.</p>
<i>Competencias específicas</i>	<p>2. Tomar conciencia y expresar como se han podido sentir ciertos jugadores que no han conseguido el objetivo del juego, mostrando cierta empatía.</p> <p>4. Realizar interacciones sociales con los compañeros para buscar una solución y conseguir el reto común del juego.</p> <p>2. Ejecutar destrezas para buscar ideas o soluciones creativas a través de la observación/experimentación con el fin común de que todas las pelotas lleguen a la locomotora.</p> <p>1. Mostrar interés en las situaciones de exploración y comunicativas que se den a lo largo del juego, mostrando en ello cierta actitud de empatía y cooperación.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>- Habilidades socioafectivas: reconocimiento y comunicación de los sentimientos de los jugadores que no han conseguido el objetivo del juego, mostrando cierta actitud de empatía.</p> <p>-Estrategias de cooperación a través de interacciones sociales y con el objetivo de que las pelotas lleguen a la locomotora.</p> <p>-Actitud de ayuda y cooperación durante el juego.</p> <p>-Iniciativa y estrategias de planificación y organización para buscar ideas o soluciones en grupo para lograr el objetivo común.</p> <p>-La lengua oral en situaciones de intercambios de opiniones y de expresión, mostrando cierto interés, actitud y empatía.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Esta actividad se basa en la experimentación y el juego, llevando a cabo un aprendizaje significativo e integrador. Primero nos dividiremos en tres o cuatro grupos. Luego se simulará que estamos en un tren; y cada grupo está en un vagón de un color con varias pelotas pequeñas que simulan el carbón (el número de pelotas por cada grupo será desigual, pues los dos últimos grupos tendrán el doble de pelotas). Colocados todos en su vagón correspondiente, de forma horizontal un vagón tras otro, deberán conseguir en un tiempo establecido pasar todas las pelotas a la locomotora que estará</p>

colocada justo delante del primer vagón. Para ello la maestra dirá el color del vagón e irán saliendo por grupos de uno en uno.

El tiempo establecido estará calculado para que a los vagones que tengan el doble de pelotas, no les de tiempo a meter todas en la locomotora.

Una vez realizado esto, comentaremos lo que acaba de suceder (dos de los vagones no lo han conseguido por tener más pelotas y por estar más lejos de la locomotora). Los grupos que han ganado deberán de decir como creen que se sienten las personas que no han podido meter todas las pelotas, y viceversa; empatizando así unos con otros y planteándoles que sería mejor ganar todos. Por lo que aquí entra en juego el principio de afectividad entre los propios alumnos así como la responsabilidad en el reto cooperativo mostrando cierta autonomía.

Una vez debatido esto, volveremos a jugar, pero con más tiempo y una nueva pista: podréis comunicaros y pasaros pelotas de un vagón a otro para lograr entre todos que todas las pelotas lleguen a la locomotora.

Una vez que hemos conseguido trabajar de forma cooperativa y conseguir el reto juntos, haremos que nuestro tren se ponga en marcha, y nos colocaremos todos formando un tren y bailaremos una canción.

---

*Recursos*

Espaciales: aula de clase o el gimnasio.

Temporales: 20-25 minutos.

Humanos: los alumnos y la maestra.

Materiales: pelotas pequeñas, cinta de colores para cada vagón y caja de cartón (locomotora).

---

*Evaluación*

Momento: proceso.

Modelo: formativa.

Criterios de evaluación:

2.1 Reconocer y expresar los sentimientos propios y de los demás, mostrando cierta actitud de empatía.

---



2.2 Ofrecer ayuda y cooperación en situaciones que lo requiera el juego.

4.1 Participar con iniciativa mostrando cierta actitud de empatía y cooperación, sin ningún tipo de discriminación.

2.1 Manejar el reto cooperativo mostrando interés e iniciativa con sus iguales con el fin de que las pelotas lleguen a la locomotora.

2.4 Usar diversas estrategias en la toma de a la hora de buscar soluciones para resolver el reto cooperativo del juego.

2.6 Participar en las dinámicas cooperativas compartiendo y valorando las opiniones y obtener conclusiones a partir de ellas.

1.1 Participar de forma activa, y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que se den durante el juego, mostrando en ello cierta cooperación y empatía.

Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática y lista de control.

Lista de control			
	Si	No	A veces
Reconoce y expresa sus sentimientos propios cuando no consigue el reto.			
Reconoce los sentimientos de los demás durante el juego y muestra cierta empatía.			
Ofrece ayuda y cooperación a lo largo del juego.			
Participa con iniciativa mostrando cierta actitud de empatía y cooperación			
Maneja el reto cooperativo mostrando interés e iniciativa con sus iguales			
Usa diversas estrategias en la toma de a la hora de buscar soluciones para resolver el reto cooperativo del juego.			
Comparte y valorara las opiniones, y obtener conclusiones a partir de ellas			
Participa de forma activa, y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas, mostrando en ello cierta cooperación y empatía.			

Actividad 8: Juegos de mesa cooperativos.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: los juegos de mesa conllevan a que se provoquen intercambios comunicativos ya que entre los miembros del grupo deben decidir si realizar una acción u otra, poniéndose de acuerdo en ello para conseguir ganar los juegos.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: los alumnos aprenden cooperando entre ellos mediante la utilización de estrategias cooperativas que se impulsan en los juegos.</li> <li>- Competencia emprendedora: se asientan bases para el pensamiento estratégico al ser juegos que solo se puede ganar cooperando; poniendo en práctica en los juegos las ideas colectivas con el fin de conseguir el objetivo común.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	<p>4. Producir interacciones sociales con los compañeros de su grupo para lograr el objetivo común del juego de mesa, valorando así la importancia de la cooperación.</p> <p>2. Elaborar y utilizar progresivamente destrezas para buscar ideas o soluciones creativas y así resolver el reto cooperativo en los diferentes juegos de mesa.</p> <p>1. Mostrar interés en situaciones de exploración y comunicativas, expresando las intenciones durante el juego de mesa, mostrando en ello cierta actitud de cooperación.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Actitud de ayuda y cooperación con su grupo a lo largo del juego, realizando varias interacciones sociales con sus compañeros</li> <li>-Estrategias de cooperación para lograr el objetivo común del juego de mesa.</li> <li>-Iniciativa y estrategias de planificación a la hora de tomar decisiones en el grupo sobre ideas o soluciones para conseguir el reto cooperativo del juego de mesa.</li> <li>-Situaciones de comunicación de intercambio mediante la escucha activa y los turnos de diálogo para lograr el objetivo común.</li> <li>-La lengua oral en situaciones de intercambios de opiniones o de acuerdos a lo largo del juego de mesa.</li> </ul>

<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>En esta actividad se dividirá a los alumnos en grupos y para englobar el principio del juego jugaran por rincones a juegos de mesas cooperativos (ver anexo 10). De manera que no hay un perdedor ni un ganador si no que deberán de jugar y cooperar todos para lograr un objetivo común y finalizar el juego siendo ellos los protagonistas. Cuando estén jugando incorporaran conocimientos nuevos relacionándolos con los previos, creando así un aprendizaje significativo, y también global ya que reflejaran sus conocimientos abarcando las tres áreas de la experiencia.</p>								
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: el propio aula.  Temporales: 20 minutos por juego (se puede realizar en varios días).  Humanos: los alumnos y la maestra.  Materiales: cinco juegos de mesa cooperativo.</p>								
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.  Modelo: formativa.  Criterios de aprendizaje:  4. 1 Participar con iniciativa en las interacciones sociales que surjan durante los juegos de mesa mostrando cierta actitud cooperación y respetando a los compañeros, sin ningún tipo de discriminación.  2.1 Manejar retos cooperativos mostrando interés e iniciativa durante los juegos de mesa.  2.4 Usar diversas estrategias en la toma de decisiones grupales, creando soluciones creativas cuando se plantean los diversos retos cooperativos de los juegos de mesa.  1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que se den durante el juego, mostrando en ello cierta actitud cooperación.  2.1 Interpretar eficazmente los mensajes e intenciones que tengan los compañeros, con el fin de cooperar en los juegos de mesa.  Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y lista de control (una plantilla por grupo).</p> <table border="1" data-bbox="539 1899 1401 1989"> <tr> <td data-bbox="539 1899 1082 1951">Lista de control</td> <td data-bbox="1082 1899 1177 1951"></td> <td data-bbox="1177 1899 1273 1951"></td> <td data-bbox="1273 1899 1401 1951"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="539 1951 1082 1989"></td> <td data-bbox="1082 1951 1177 1989">Si</td> <td data-bbox="1177 1951 1273 1989">No</td> <td data-bbox="1273 1951 1401 1989">A veces</td> </tr> </table>	Lista de control					Si	No	A veces
Lista de control									
	Si	No	A veces						

	Participa con iniciativa en las interacciones sociales, mostrando actitud de cooperación y respetando a los compañeros.			
	Maneja retos cooperativos mostrando interés e iniciativa.			
	Usa diversas estrategias en la toma de decisiones grupales, creando soluciones creativas cuando se plantean los diversos retos cooperativos de los juegos de mesa.			
	Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas, mostrando en ello cierta actitud cooperación			
	Interpreta eficazmente los mensajes e intenciones que tengan los compañeros.			

Actividad 9: Cooperando con el tren.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: el juego está planteado para que se generen situaciones comunicativas respetuosas entre los miembros del grupo para poder conseguir las tarjetas que faltan y completar el tren cooperando entre todos; reflejando los conocimientos que tienen sobre los distintos elementos del universo.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender: experimentan a aprender con sus iguales, aprendiendo a trabajar de forma cooperativa para lograr el objetivo común a partir de los trabajar los distintos elementos del universo.</li> <li>- Competencia emprendedora: se potencia la autonomía al ser una actividad cooperativa en la que se deja libertad siendo los alumnos los propios protagonistas de sus aprendizajes. Además se pone en práctica las opiniones propias y de los compañeros para lograr completar el tren.</li> </ul>
<i>Competencias específicas</i>	4. Realizar interacciones sociales con los compañeros para conseguir de manera cooperativa completar todos los elementos del universo en el tren.

	<p>2. Utilizar y manejar destrezas para buscar soluciones al reto cooperativo del juego a través de la manipulación de las diferentes tarjetas y de la cooperación de todos.</p> <p>1. Mostrar interés en situaciones de exploración y comunicativas que surjan en el juego, expresando intenciones, y mostrando en ello cierta cooperación.</p>
<i>Saberes básicos</i>	<p>-Actitud de ayuda y cooperación durante el juego en la que se implique la realización de varias interacciones sociales.</p> <p>-Estrategias de cooperación con el fin de completar todos los elementos del universo en el tren.</p> <p>-Iniciativa y estrategias de planificación y organización para la búsqueda de acuerdos a la hora de tomar decisiones en grupo sobre la manera de cooperar y así completar el tren.</p> <p>-Situaciones comunicativas en las que priman la escucha activa y el diálogo desde el respeto, mostrando una cierta cooperación.</p> <p>-La lengua oral en situaciones del juego, de expresión de intenciones, de intercambios de opiniones o de acuerdos para conseguir el objetivo común.</p>
<i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i>	<p>Para iniciar este juego los alumnos se encontrarán en el aula una pequeña carta misteriosa, en la que describe el astronauta Armstrong el reto cooperativo, mencionando que necesita nuestra ayuda ya que sabemos tanto. Nos necesita para agrupar algunos de los elementos del universo, ya que se han descolocado y se han mezclado entre ellos. Y para agruparles necesita que los metamos en un tren para luego poderlo llevar a la nave y colocarlo en el espacio. De este modo conseguimos que sean los alumnos los propios protagonistas de su aprendizaje; fomentando un aprendizaje estimulante, significativos e integrador y creando un clima seguro y de afecto.</p> <p>Para ello nos dividiremos en grupos y asignaremos a cada uno de ellos un número. Por el aula cada grupo debe de buscar las tarjetas de los elementos del universo (estrellas, planetas, luna, sol, cometas) que correspondan a su número para posteriormente colocarlos en los vagones del tren correspondientes (cada vagón pertenece a un</p>

elemento del universo). Pero se darán cuenta que con lo de un grupo no es suficiente, si no que deberán de cooperar entre todos los grupos para lograr rellenar y ordenar los elementos del universo en el tren.

*Recursos*

Espaciales: aula de clase.  
 Temporales: 30 minutos.  
 Humanos: los alumnos y la maestra.  
 Materiales: tren cooperativo con sus vagones (elaboración propia) y tarjetas de elementos del universo.

*Evaluación*

Momento: proceso.  
 Modelo: formativa.  
 Criterios de evaluación:  
 2.2 Ofrecer ayuda y cooperar en ciertas situaciones del juego a través de diferentes acciones e interacciones sociales.  
 4.1 Participar con iniciativa en el juego mostrando cierta actitud de e cooperación y respetando a los compañeros.  
 2.1 Manejar el reto cooperativo mostrando interés e iniciativa para conseguir el objetivo común del juego: completar el tren con todos los elementos.  
 2.4 Usar diversas estrategias a la hora de tomar decisiones grupales y crear diversas soluciones para resolver el juego.  
 2.6 Participar en el juego cooperativo, compartiendo y valorando las opiniones y obteniendo conclusiones para llegar a un acuerdo común.  
 1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas del juego, mostrando cierta actitud de cooperación.  
 Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de grado (una por grupo).

Escala de estimación de grado					
	1	2	3	4	5
Ofrecen ayuda y coopera en ciertas situaciones a través de diferentes acciones e interacciones sociales.					

	Participan con iniciativa mostrando cierta actitud de cooperación y respetando a los compañeros.					
	Manejan el reto cooperativo mostrando interés e iniciativa para conseguir el objetivo común.					
	Usan diversas estrategias a la hora de tomar decisiones grupales creando diversas soluciones para resolver el juego.					
	Participan en el juego, compartiendo y valorando las opiniones y obteniendo conclusiones para llegar a un acuerdo común.					
	Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, mostrando cierta actitud de cooperación.					

Actividad 10: El juego de los continentes.

<i>Autoría</i>	Elaboración propia.
<i>Tipología</i>	Actividad de desarrollo.
<i>Competencias Clave</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística: se impulsa a que realicen intercambios comunicativos para ayudar a aquellos continentes que tienen menos recursos o menos habitantes así como para buscar estrategias cooperativas entre todos.</li> <li>- Competencia personal, social y aprender a aprender: experimentan aprender en sociedad con sus iguales mediante la cooperación para conseguir que todos los habitantes lleguen a su respectivo continente ya que el propio juego provoca que alguno de los habitantes no lo pueda lograr sin la cooperación.</li> <li>- Competencia ciudadana: se favorece situaciones en la que se deben reflejar comportamientos respetuosos con los compañeros para lograr conseguir el reto cooperativo.</li> <li>- Competencia emprendedora: se potencia la autonomía ya que los alumnos disponen de ciertos materiales y deben de pensar estratégicamente como utilizarlos para lograr el objetivo común a través de la cooperación.</li> </ul>

<p><i>Competencias específicas</i></p>	<p>4. Ejecutar interacciones sociales con los compañeros para conseguir llegar al continente correspondiente, valorando así la cooperación.</p> <p>2. Aplicar y demostrar destrezas para buscar ideas o soluciones a través de la observación y manipulación de los aros con el objetivo de llegar todos los ciudadanos a sus respectivos continentes.</p> <p>1. Mostrar interés en las situaciones de exploración y comunicativas durante el juego, mostrando cierta cooperación.</p> <p>3. Reproducir mensajes en lengua oral de manera eficaz para responder a las necesidades que conlleva el reto cooperativo, así como para reflexionar sobre nuestros propios actos haciendo hincapié en la empatía y la cooperación.</p>
<p><i>Saberes básicos</i></p>	<p>-Actitud de ayuda y cooperación a lo largo del juego a través de diferentes acciones e interacciones sociales entre los compañeros.</p> <p>-Estrategias de cooperación con el fin de que los ciudadanos lleguen a sus respectivos continentes.</p> <p>-Empatía y asertividad en ciertos momentos del juego.</p> <p>-Situaciones de exploración y comunicación de intercambio, mostrando cierta cooperación.</p> <p>-La lengua oral en intercambios de opiniones o ideas, en los acuerdos o en las reflexiones de nuestros propios actos.</p>
<p><i>Situaciones de aprendizaje y descripción</i></p>	<p>Esta actividad se basa en la experimentación y el juego. Se repartirá a cada alumno una pegatina para asignarle un rol de ciudadano de un continente. Los ciudadanos están metidos en aros y su objetivo es llegar a tocar su continente, que son las esquinas del sitio donde nos encontremos. Los jugadores se deberán de mover por el espacio pero no pueden arrastrar los aros ni moverse fuera de ellos.</p> <p>Deberán de cooperar entre todos ya que el reparto de los continentes es desigual: la mitad de participantes son europeos, la otra mitad americanos, 2 o 3 asiáticos y un africano. La idea es analizar las actitudes que proceden de los alumnos durante el juego; si tienden a la individualidad y el africano se queda aislado, o si se dan cuenta de los continentes con menos población y recursos y cooperan entre</p>



	<p>todos los continentes. Además, la resolución de este reto cooperativo implica la integralidad de lo aprendido, formando así un aprendizaje significativo.</p> <p>Una vez terminado el juego se llevará a cabo una pequeña reflexión final sobre lo sucedido a lo largo del juego.</p>
<i>Recursos</i>	<p>Espaciales: gimnasio.</p> <p>Temporales: 40 minutos.</p> <p>Humanos: los alumnos y la maestra.</p> <p>Materiales: pegatinas de los continentes y aros.</p>
<i>Evaluación</i>	<p>Momento: proceso.</p> <p>Modelo: formativa.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>2.2 Ofrecer ayuda y cooperar en situaciones que el juego lo requiera a través de diferentes acciones e interacciones sociales entre los compañeros, valorando así la cooperación.</p> <p>4.1 Participar con iniciativa junto con el grupo, mostrando cierta actitud cooperación y respetando a los compañeros, sin ningún tipo de discriminación.</p> <p>2.1 Manejar el reto cooperativo del juego mostrando interés e iniciativa por conseguir el objetivo común: llegar todos a los países correspondientes.</p> <p>2.4 Usar diversas estrategias creando soluciones para resolver el resto cooperativo.</p> <p>2.6 Compartir y valorar las opiniones y obtener conclusiones para seguir avanzando en el juego y conseguir el reto.</p> <p>1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas del juego, mostrando cierta empatía y cooperación.</p> <p>2.1 Reproducir e interpretar eficazmente los mensajes e intenciones de los demás, trabajando de manera cooperativa.</p> <p>Técnica e instrumentos: observación directa y sistemática, y escala de estimación de grado.</p>

	Escala de estimación de grado				
	1	2	3	4	5
Ofrece ayuda y coopera en situaciones que el juego lo requiera a través de diferentes acciones e interacciones sociales.					
Participa con iniciativa junto con el grupo, mostrando cierta actitud cooperación y respeta a los compañeros.					
Manejar el reto cooperativo del juego mostrando interés e iniciativa por conseguir el objetivo común.					
Usa diversas estrategias creando soluciones para resolver el resto cooperativo.					
Comparte y valora las opiniones y obtener conclusiones para seguir avanzando en el juego y conseguir el reto.					
Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas, mostrando cierta empatía y cooperación.					
Reproduce e interpreta eficazmente los mensajes e intenciones de los demás.					

### **Anexo 5. Relato «El perro, el gato y el ratón»**

Cierra tus ojos y comienza imaginando que te encuentras en un valle verde. El día es soleado y bonito. No sientes frío ni calor. Te encuentras muy a gusto donde estas. Pronto divisas un sendero color amarillo. Y comienzas a caminar por él.

Llegas hasta un puente. Debajo corre un río de aguas tranquilas. Cruzas ese puente y observas que cerca se encuentra una casa muy bonita. Te acercas a ella y entras...

Mientras lo haces notas que tu cuerpo va cambiando de tamaño. Observas que poco a poco tu cuerpo va empequeñeciendo, más y más cada vez. Luego notas que tus orejas se han vuelto de forma puntiaguda, y tu nariz se ha alargado y ahora tiene forma de hocico de animal. Pronto descubres que caminas en 4 patas y que tienes una cola larga. Ya no tienes dudas de que te has convertido en un ratón.

Comienzas a recorrer la casa. Todo te parece gigante. No puedes llegar ver por la ventana ni subirte a la mesada. Sólo recorres el suelo...

De pronto ves un gato. Él te mira fijamente. Tú sabes que los gatos persiguen ratones así que comienzas a temblar. Tienes deseos de correr. Te agitas.

Giras media vuelta e intentas huir pero pronto te das cuenta que tu cuerpo comienza a crecer. Cada vez más y más y te conviertes en un perro enorme.

Luego giras tu cuerpo y observas al gato. Sientes como tiembla de miedo pero tú sólo lo miras. Te detienes unos instantes para evaluar la situación.

Luego comienzas a acercarte hasta la puerta de entrada de la casa, sales por la puerta y retomas el sendero amarillo.

En este momento te das cuenta que tu cuerpo ha crecido más todavía y que ya no te encuentras caminando en 4 patas sino que estas caminando como lo haces normalmente.

Luego cruzas el puente y poco a poco vas tomando conciencia de tu cuerpo, de la sala, de los ruidos del ambiente...

Ahora te encuentras nuevamente en el salón. Suavemente abres los ojos y respiras profundamente.

## Anexo 6. La gallinita colorada

### La gallinita colorada

La gallinita colorada le pidió a sus vecinos si la podían ayudar a sembrar trigo. Pero el conejo dijo que le dolían las manos. El perro le contestó que tenía que ir a buscar el diario y el gato se negó diciendo que tenía que ir de compras. La gallinita hizo todo el trabajo sola: sembró, regó y cosechó el trigo. Cuando estaba haciendo panes con el trigo que había cosechado, el conejo, el gato y el perro se acercaron pidiéndole un poco. La gallinita no les regaló nada. Puso una panadería. Vendía muchas tortas y galletitas, tantas que se hizo famosa y salió en la tapa de varias revistas.

Silvia Beatriz Zurdo



## Anexo 7. Dilema moral

Juan está jugando a un partido de fútbol cuando de repente un niño del otro equipo le pega una patada. Entonces, Juan le mira raro, no dice nada y sigue jugando. Cuando se ponen empate en el partido, el niño vuelve a pegar una patada a Juan, pero esta vez más fuerte. Juan se enfada y decide hablar con su amigo Mario para decirle que le ayude a

pegar al niño que le había dado la patada porque a Juan le dolía la pierna. Imagínate que eres Mario, el amigo de Juan, ¿Cómo te sentirías y qué harías o dirías a Juan?

### **Anexo 8. Los músicos de Bremen escrito por los Hermanos Grimm.**

Había una vez un campesino que tenía un asno. Durante mucho tiempo le había servido para llevar los sacos de trigo al molino, pero el asno se empezó a hacer viejo e inservible y el amo pensó en deshacerse de él. El asno no era tonto, y como sabía de las intenciones de su amo se escapó rumbo a Bremen para tratar de hacer carrera como músico, ya que el animal tocaba el laúd.

En su camino se tropezó con un perro cazador que jadeaba agotado.

- ¿Todo bien amigo?

- Sí, sí tranquilo. Intentaba escaparme de mi amo, que quiere matarme porque soy viejo y ya no le sirvo para ir de caza.

- ¿Por qué no te vienes conmigo? Voy camino de Bremen, donde pienso ganarme la vida como músico. Juntos podríamos formar una banda... tu podrías tocar los timbales. ¿Qué te parece?

El asno convenció al perro y continuaron su camino juntos. Al poco, se encontraron con un gato con mala cara.

- ¿Qué te pasa minino? - preguntó el asno

- Que no tengo adónde ir. Mi ama ha tratado de ahogarme porque estoy viejo y me paso el día tirado junto al fuego.

- ¿Y por qué no te unes a nosotros? Vamos a Bremen, a formar una banda de música.

El gato dijo que no sabía mucho de música, pero como no se le ocurría nada mejor aceptó y se unió al asno y al perro. Más adelante dieron con un gallo que gritaba con todas sus fuerzas.

- ¿Por qué gritas gallo? - dijo el asno

- Porque mi ama va a echarme a la cazuela esta noche. Por eso grito mientras estoy vivo.

- Anda, no malgastes tu tiempo y vente con nosotros. Vamos a Bremen y tienes buena

voz así que eres perfecto para nuestra banda de música.

Continuaron caminando los cuatro animales todo lo que pudieron pero no llegaron esa misma noche a Bremen. No sabían dónde pasar la noche cuando vieron luz en una casa al otro lado del bosque y decidieron acercarse. Vieron a un grupo de ladrones a punto de darse un gran festín de comida y con el hambre que tenían decidieron que tenían que hacer algo para echar de la casa a los ladrones.

El asno se colocó junto a la ventana, el perro se subió encima del asno, el gato encima del perro y el gallo encima de la cabeza del gato. Así, unos encima de otros, empezaron a rebuznar, ladrar, maullar y cantar con toda su alma. Rompieron incluso la ventana y armaron tal estruendo que los ladrones huyeron creyendo que se trataba de algún fantasma.

Los animales cenaron hasta que ya no pudieron más y se echaron a dormir. El asno eligió el estiércol, el perro se fue detrás de la puerta, el gato prefirió las cenizas del hogar y el gallo se puso encima de una viga.

A media noche uno de los ladrones, viendo a lo lejos que la casa parecía en calma se armó de valor y decidió volver.

Final: Pero cuando llegó la casa estaba a oscuras, confundió los ojos del gato con las brasas del hogar, acercó una cerilla y el gato le arañó la cara, fue hacia la puerta y le mordió el perro en la pierna, salió corriendo fuera de la casa, pisó el estercolero y el asno le dio una coz y justo en ese momento el gallo empezó a cantar desde la viga ¡¡Kirikí!!

El ladrón corrió todo lo rápido que pudieron sus pies y cuando llegó le contó a sus compañeros:

- ¡En la casa hay una bruja que me ha arañado la cara, detrás de la puerta un hombre con un cuchillo que me lo ha clavado en la pierna, y fuera un monstruo que me ha golpeado con un terrible mazo!! Y encima del tejado un juez que gritaba ¡Traedme el ladrón aquí! Tras esto a los ladrones ni se les ocurrió volver a pisar esa casa y los músicos de Bremen todavía siguen allí.

### **Anexo 9. Historia de las Ranitas en la nata de Jorge Bucay (modificado por mi).**

Había una vez tres ranas que cayeron en un recipiente de nata. Inmediatamente se dieron cuenta de que se hundían: (¿Sabéis por qué?) Porque era imposible nadar o flotar demasiado tiempo en esa masa espesa como arenas movedizas (¿Qué pensáis que hicieron?). Al principio, las tres ranas patalearon en la nata para llegar al borde del recipiente. Pero era inútil; sólo conseguían chapotear en el mismo lugar y hundirse. Sentían que cada vez era más difícil salir a la superficie y respirar.

Manolita, una de las ranas dijo en voz alta: «-No puedo más. Es imposible salir de aquí. En esta materia no se puede nadar. Con ayuda o sin ayuda no se podrá salir de aquí, ¡Es imposible! (¿Qué creéis que hizo esta rana?)

Manolita dejó de patalear y se hundió con rapidez siendo literalmente tragada por el espeso líquido blanco de nata.

Valentina, la segunda rana, más persistente o quizá más tozuda, dijo a Cro, la tercera rana: «-¡Uff... ¡No hay manera! Nada se puede hacer por avanzar en esta cosa. Sin embargo, hay que buscar una manera para que podamos salir de aquí.

Entonces Cro miro a Valentina, y sin decir nada comenzó a patalear y chapotear para intentar salir del recipiente con nata. Pero no lo conseguía y dijo a Valentina: ¡Esto es imposible, no hay manera, una rana sola sin ayuda no puede salir de este lugar!

Ahora, el final del cuento dependerá de vosotros, ¿Creéis que se deberían ayudar entre ellas y cooperar para salir del recipiente o que cada una siga luchando por separado?

Primera opción (cooperan): La rana valentina contesto: ¡No es imposible, tal vez podemos ayudarnos y trabajar entre nosotras para conseguir salir! (¿Creéis que de esta manera conseguirán salir o no?). Después de unos segundos pensativas, se pusieron mano a la obra. Las dos ranas, comenzaron a moverse y patalear juntas en la misma dirección. (¿Y sabéis que pasó?) Y de pronto, de tanto patalear y batir las ancas, la nata se convirtió en mantequilla.

Sorprendidas, Valentina dio un salto, cogió a Cro de la mano y patinando, llegaron hasta el borde del recipiente. Desde allí, regresaron a casa croando alegremente.

Segunda opción (luchan por separado): Entonces Valentina digo: Yo sigo pataleando por esta esquina, que igual así consigo salir de aquí. Cro la contesto: Vale, yo lo intentaré por el otro lado del recipiente. Las dos ranas lo intestaron por su cuenta durante mucho

tiempo. Pero de repete, Valentina se rompió un anca y se hundió en la nata. Cro, tras ver esto, comenzó a llorar y a llorar; y de tanto llorar se quedó sin fuerzas y se hundió en el recipiente con nata.

### Anexo 10. Juegos de mesa cooperativos

-Reelaborados de los ya existentes:



PRIMER FRUTAL





VUELA BUHÓ VUELA



JUEGO CLUCK, CLUCK THE FOX



-De creación propia:



EL GUSANO Y LA MANZANA



SALTO DE LA RANA

### Anexo 11. Consentimiento informado de las familias



**Universidad de Valladolid**



Yo, \_\_\_\_\_, con DNI \_\_\_\_\_, madre/padre o tutor del alumno/a \_\_\_\_\_, autorizo a Noelia Gonzalo Fernández, con DNI 45576096D, estudiante en prácticas del grado de Educación Infantil de la Universidad de Valladolid, a realizar una investigación sobre habilidades para la vida con el alumnado de 3º de Educación Infantil del Colegio «Cooperativa Alcázar» de Segovia. Las habilidades para la vida son las capacidades o aptitudes de una persona para tener un comportamiento adecuado y positivo que permita enfrentar de manera eficaz y exitosa las demandas y desafíos de la vida cotidiana. Estas habilidades son importantes trabajarlas desde infantil ya que son destrezas necesarias para el desarrollo integral del alumnado, es decir, para su desarrollo físico, social, cognitivo y afectivo. Además, la adquisición de estas habilidades desde la infancia conlleva a un aprendizaje de por vida que perduraran

en su día a día, consiguiendo así una vida productiva y satisfactoria en todas las dimensiones de la vida. Pues adquirir estas habilidades tiene una serie de cualidades positivas: como tener solidaridad y éxito en el trabajo en equipo, solucionar problemas exitosamente, tener respeto hacia los demás, disponer de recursos para regular sus esfuerzos, adquirir comportamientos y actitudes positivas, recursos para resolver conflictos, gestionar interacciones positivas con las personas de su entorno, etc.

Las habilidades para la vida se clasifican en habilidades intrapersonales (adaptabilidad, optimismo, resiliencia e integridad), habilidades interpersonales (empatía, cooperación y escucha activa) y habilidades de pensamiento (pensamiento crítico, pensamiento creativo y proactividad). Concretamente, se abordarán en la investigación tres de ellas: empatía, cooperación y creatividad. En dicha investigación se llevará a cabo una serie de pruebas de evaluación con el fin de evaluar el grado de adquisición de estas habilidades en el alumnado participante para posteriormente diseñar e implementar una propuesta de actividades que impliquen el desarrollo de las habilidades objeto de estudio. Finalmente, se pasarán de nuevo las pruebas de evaluación para comprobar el progreso en las habilidades para la vida trabajadas.

Dicha investigación cuenta con el visto bueno y colaboración de la dirección del centro y la profesora tutora del grupo clase. Además sigue los principios del Código de Buenas Prácticas en Investigación establecido por el Comité Ético de Investigación, aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 20 de diciembre de 2013 de esta Universidad de Valladolid.

Para el desarrollo del proyecto de investigación, se firmará un consentimiento informado por cada estudiante-sujeto participante, una copia para este y otra será custodiada por la responsable del proyecto de investigación en la Universidad, donde se asegurará la confidencialidad de los resultados de la información obtenida. El protocolo de recogida de datos será archivado por la investigadora. Los datos, cualquiera que sea su naturaleza, serán anonimizados, asegurando la imposibilidad de inferir su identidad, para su estudio y potencial análisis.



al 5 (1 no me describe bien, 2 me describe un poco, 3 me describe bien, 4 me describe bastante bien y 5 me describe muy bien). Lee cada frase cuidadosamente antes de responder. Contesta honestamente. Gracias.

1. Sueño y fantaseo, bastante a menudo, acerca de las cosas me podrían suceder.
2. A menudo tengo sentimientos tiernos y de preocupación hacia la gente menos afortunada que yo.
3. A menudo encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otra persona,
4. A veces no me siento muy preocupado por otras personas cuando tienen problemas.
5. Verdaderamente me identifico con los sentimientos de los personajes de una novela.
6. En situaciones de emergencia me siento aprensivo e incómodo.
7. Soy normalmente objetivo cuando veo una película u obra de teatro y no me involucro completamente.
8. Intento tener en cuenta cada una de las partes (opiniones) en un conflicto antes de tomar una decisión.
9. Cuando veo que a alguien se le toma el pelo tiendo a protegerlo.
10. Normalmente siento desesperanza cuando estoy en medio de una situación muy emotiva.
11. A menudo intento comprender mejor a mis amigos imaginándome cómo ven ellos las cosas (poniéndome en su lugar).
12. Resulta raro para mí implicarme completamente en un buen libro o película.
13. Cuando veo a alguien herido tiendo a permanecer calmado.
14. Las desgracias de otros normalmente no me molestan mucho.
15. Si estoy seguro que tengo la razón en algo, no pierdo tiempo escuchando los argumentos de los demás.
16. Después de ver una obra de teatro o cine me he sentido como si fuera uno de los personajes.
17. Cuando estoy en una situación emocionalmente tensa me asusto.
18. Cuando veo a alguien que esta siendo tratado injustamente a veces no siento ninguna compasión por él.
19. Normalmente soy bastante eficaz al ocuparme de emergencias.
20. A menudo estoy bastante afectado emocionalmente por las cosas que me ocurren.

21. Pienso que hay dos partes para cada cuestión e intento tener en cuenta ambas partes.
22. Me describiría como una persona bastante sensible.
23. Cuando veo una buena película puedo muy fácilmente situarme en el lugar del protagonista.
24. Tiendo a perder el control durante las emergencias.
25. Cuando estoy disgustado por alguien normalmente intento ponerme en su lugar por un momento.
26. Cuando estoy leyendo una historia interesante o una novela imagino cómo me sentiría si los acontecimientos de la historia me sucederían a mí.
27. Cuando veo a alguien que necesita urgentemente ayuda en una emergencia me derrumbo.
28. Antes de criticar a alguien intento imaginar cómo me sentiría si estuviera en su lugar.

➤ Percentiles para los resultados del IRI

**Tabla 7**

*Percentiles del IRI*

Percentiles para varones					Percentiles para mujeres				
Percentiles	P.T.	F.S.	E.C.	P.D.	Percentiles	P.T.	F.S.	E.C.	P.D.
5	7	6	11	3	5	10	8	13	4
10	9	8	11	5	10	11	10	15	7
15	10	9	12	6	15	12	11	16	8
20	11	9	13	7	20	13	12	17	9
25	12	10	14	7	25	13	12	18	9
30	12	11	14	8	30	14	13	18	10
35	13	11	15	9	35	15	14	19	11
40	13	12	16	9	40	15	15	19	11
45	14	12	16	10	45	16	16	20	12
50	14	13	17	10	50	16	16	20	12
55	15	14	17	11	55	17	17	21	13
60	15	14	18	11	60	17	18	21	14
65	16	15	18	12	65	18	18	22	14
70	16	16	19	12	70	18	20	22	15
75	17	16	20	13	75	19	20	23	15
80	18	17	20	14	80	20	21	24	16
85	19	18	21	15	85	20	23	24	17
90	20	20	22	16	90	22	24	25	18
95	22	22	24	18	95	23	2	26	20
100	27	28	28	25	100	28	28	28	25

➤ Cuento: La vida de Pipo

Érase una vez un niño que se llamaba Pipo. Este niño era muy pobre, y vivía en la calle porque no tenía dinero ni casa; pero este niño era muy empático y muy sensible, por lo que a Pipo le encantaba ayudar a la gente.

Un día, Pipo decidió ir en busca de su amiga María para ir a buscar cartones de leche y así poder hacer su nave espacial, la cual siempre ha soñado tener, pero Pipo no encontraba lo que buscaba y se puso muy triste. De pronto, Pipo se dio cuenta que muy cerca de allí se produjo un accidente con dos coches, Pipo estaba desconcertado, bloqueado y no sabía muy bien que hacer, así que se derrumbó y decidió gritar; entonces María que estaba allí tranquilizó a Pipo y le propuso que lo mejor era ir a buscar ayuda.

Corrieron Pipo y María a buscar ayuda y cuando regresaron al sitio del accidente vieron a Juan que estaba herido por el accidente y decidieron juntos que tenían que ayudar a su amigo para que él estuviera bien. Cuando Pipo estaba llamando a su amigo Juan para que se despertase, pronto pasó el coche de bomberos y la ambulancia para atender a los heridos del accidente.

Ya pasado el accidente, poco a poco se recuperó Juan; Pipo y María estaban muy contentos por haber ayudado a su amigo. Aunque Juan estaba muy enfadado con ambos y es cuando surgió un conflicto entre ellos, ya que Juan en ocasiones se siente solo porque siempre juegan Pipo y María juntos y a él no le hacen mucho caso. Entonces Juan no entendía cómo sus amigos se preocupan por la gente y quieren ayudar en todo momento si luego apenas juegan con él; así que Juan no quería escuchar las opiniones de sus amigos.

Juan seguía muy enfadado respecto a la situación que surgió con sus amigos, y Pipo y María estaban sorprendidos con las contestaciones de su amigo, porque estaban siendo criticados por Juan y ellos no estaban cómodos con los conflictos que estaban pasando con Juan. Tras esto Pipo se quedó pensativo pensando que hacer para resolver dicho conflicto, y se le ocurrió hacer una pancarta, junto con la ayuda de María, para demostrarle lo importante que era para ellos su amigo.

Al día siguiente, fueron a casa de Juan para enseñarle la pancarta tan bonita y llena de colores que habían hecho para animar a su amigo. Cuando Juan la vio, se quedó un poco pensativo y de repente entendió el mensaje que le querían transmitir sus amigos (se habían

dado cuenta que en ocasiones no le hacían mucho caso y que a partir de ahora jugaran todos juntos, y que le ayudaron porque es su amigo y realmente les importa) y se puso muy contento, y es cuando decidió acompañarlos en su búsqueda de los cartones de leche para hacer una nave espacial, con la que siempre soñó Pipo.

Por último, los tres amigos muy contentos y emocionados estuvieron buscando los cartones de leche e hicieron esa nave espacial tan chula que Pipo siempre soñó. Inmediatamente los tres amigos juntos y felices se pusieron a jugar con ella.

➤ Material utilizado para contar el cuento



➤ Preguntas (relacionadas con los ítems del test original).

1. Pipo sueña y se imagina (fantasea) cosas con su nave espacial, es su sueño, ¿Tú sueñas y te imaginas cosas sobre algo o sobre alguna cosa que quieres que te suceda?
2. ¿Qué opinas o sientes de la situación en la que vive Pipo? Que es pobre, no tiene dinero y tampoco casa donde vivir.
3. En alguna ocasión, ¿te ha pasado como Juan y te ha costado/resultado difícil escuchar lo que piensa u opina (el punto de vista) otra persona?
4. Juan antes de que le ocurriese lo del accidente, se sentía muy solo porque Pipo y María jugaban muy poco con él, y Pipo no se daba cuenta. Si tu serías Pipo, y te habrías dado cuenta de ello, ¿Te preocuparías por resolver ese problema o pasarías y ya está?

5. Cuando te estaba leyendo el cuento, ¿En algún momento, has pensado en cómo se han podido sentir cada uno de los personajes? Si es así, ¿Te has sentido identificado con algún sentimiento de esos personajes?
6. María y Pipo tienen una emergencia cuando ven el accidente, si tu serías Pipo o estarías en ese accidente ¿Cómo crees que te sentirías, ¿qué harías? (bloqueado e incómodo o tranquilo y sabrías que hacer en esa situación)
7. ¿Qué opinas del cuento? (el ítem original saca a medida que contesta las demás preguntas).
8. Imagínate que a ti te pasa el conflicto que han tenido Pipo y María con Juan, y Pipo y María (al igual que en el cuento) cuentan lo que piensan/opinan, ¿Tendrías en cuenta lo que te digan para tomar una decisión y resolver el conflicto, o actuarías como Juan y no escucharías ni tendrías en cuenta su opinión? ¿Qué sueles hacer cuando tienes cualquier conflicto en tu vida?
9. Imagínate, que el final del cuento cambiaría; y cuando van los dos amigos a recoger los cartones de leche para la nave espacial, les toma el pelo a Pipo una señora (se burla de Pipo porque ve imposible construirla y no les da ningún cartón de leche); ¿Qué harías si fueses María o Juan?
10. Cuando estas en medio de una situación difícil (muy emotiva,) como Pipo en el accidente, ¿Qué piensas? ¿Piensas que se va a lograr resolver la situación (en caso de Pipo el accidente) o no lo piensas y te ves con pocas esperanzas para que se resuelva la situación?
11. Pipo llega a comprender como se ha sentido Juan de solo porque no jugaban tanto con él imaginándose como se ha podido sentir Juan (triste y mal), ¿Tu a veces has imaginado como se ha podido sentir un amigo tuyo para así entenderle mejor?
12. ¿Te cuesta o te resulta raro imaginarte las cosas que suceden en el cuento y como se sienten cada uno de los personajes?
13. Imagínate que te encuentras con un accidente como el que se encuentra Pipo en el cuento, en el que se encuentra a su amigo herido. ¿Qué harías? ¿Alguna vez te ha pasado algo parecido? (¿Estarías calmado y lo resolverías o estarías nervioso?).
14. El accidente o que Juan se sentía al principio solo, es una desgracia, ¿Cómo te has sentido al escucharlas en el cuento? ¿Te preocuparías si te pasará de verdad en tu vida o no? ¿normalmente cuando pasa algo parecido en tu vida (una desgracia) te da igual?



15. Juan piensa que tiene él la razón de todo y no escucha (las opiniones/argumentos) a sus amigos, ¿Qué opinas de esto? ¿Tú has actuado como Juan alguna vez?
16. En algún momento del cuento, ¿Te has sentido como si fueras uno de los personajes de los que aparece?
17. Si te encuentras en una situación emocional que es tensa, como el accidente que ocurre en el cuento, ¿Cómo te sientes? / ¿Cómo te has sentido cuando te estaba contando en el cuento lo del accidente? (tenso, tranquilo...).
18. ¿Qué has sentido cuando Juan ha criticado a sus amigos (sin antes escuchar sus opiniones) sin escuchar lo que ellos pensaban? (compasión).
19. Si te ocurre un accidente en la vida real como la del cuento, ¿sin pensarlo demasiado, serías capaz de saber qué hacer en ese momento o perderías el control sin saber qué hacer, y te derrumbarías? (pregunta 24 y 27 la última pregunta).
20. ¿Qué opinas o cómo te has sentido cuando en el cuento ha sucedido el accidente y el conflicto?
21. En el conflicto que ha sucedido en el cuento entre Juan, pipo y María, ¿Piensas que solo hay una opinión que es la que vale, o que hay varias y hay que tener en cuenta todas para poder buscar una solución al conflicto?
22. Pipo es una persona bastante sensible, se pone a llorar cuando no encuentra los cartones de leche para su nave espacial, se pone muy nervioso en el accidente, etc. ¿Tú crees que eres sensible como Pipo? O eres más como (te identificas más con los personajes de) María y Juan.
23. Cierra los ojos, e imagínate que todo lo que le pasa a Pipo te ocurriera a ti, ¿Te ha resultado fácil o difícil ponerte en el lugar del protagonista?
24. Incluida en la 19.
25. Pipo se siente disgustado con el enfado de Juan y se pone en su lugar para intentar comprenderlo y buscar una solución. ¿Tu si serías Pipo que habrías hecho ante esa situación? ¿te sentirías disgustado (preocupado) y te pondrías en el lugar de Juan o pasarías y no harías nada?
26. Cuando yo te estaba leyendo el cuento, ¿Te has imaginado en algún momento que lo que sucede en la historia te pasa a ti? Y si es así ¿Cómo te sentirías?
27. Incluida en la 19.
28. Imagínate que eres Juan, y Pipo y María están intentando contarte (su versión y su opinión sobre) lo que ellos piensan, ¿Qué harías? ¿Los escuchas y te imaginas como se sienten ellos o como ha hecho Juan les criticarías sin antes escucharlos?

## 2. Test de creatividad. *CREA (Inteligencia Creativa)*.

- Lámina utilizada en la realización del test:



## 3. Test de cooperación. *Cooperative learning in a Kindergarten Classroom*.

- Descripción de la prueba

Se trata de una investigación llevada a cabo en la Park Forest Elementary School en colaboración con la State College Area School District Elementary Professional Development School de la Pennsylvania State University-State en el año 2007. Esta prueba consiste en una encuesta formada por una serie de preguntas (con respuesta de sí o no) centradas en aspectos sobre la cooperación. El autor del artículo, Rachel Harrar, también realizó una serie de preguntas abiertas a modo de entrevistas a los alumnos, llegando así a profundizar más en los pensamientos e ideas del alumnado.

Por lo tanto, esta prueba se ha aplicado para mi programa con el alumnado de tercero de infantil mediante entrevistas individuales con los alumnos, las cuales han sido grabadas en audio de voz para una mayor validez. En estas entrevistas se han realizado tanto preguntas de la encuesta como preguntas de la entrevista que ha formulado Rachel Harrar, para realizar así unas respuestas más profundas, y por consiguiente un análisis más completo.

A pesar de no poder resaltar unos resultados de esta prueba ya que no iban a ser significativos, cabe destacar la forma en la que se hubiesen obtenido esos resultados. En primer lugar, se recogerían y organizarían todos los datos. Para ello se obtendría mediante una gráfica el número de respuestas afirmativas y negativas tanto de la entrevista inicial como la final, y también se transcribiría las respuestas de las preguntas abiertas. Todo ello con el propósito de realizar una comparación entre la inicial y el final, y observar así si realmente se ha producido un cambio significativo. Todo ello para analizar los aspectos así como la importancia y el impacto que tiene para el alumnado la cooperación.

➤ Entrevista individual (preguntas):

1. ¿Te gusta trabajar con un compañero?
2. ¿Te gusta elegir a tu propia pareja?
3. ¿Te gusta que el profesor elija a tu propia pareja?
4. ¿Te gusta compartir ideas con tu pareja? ¿Y con tu grupo?
5. ¿Te gusta trabajar en grupo?
6. ¿Y qué es lo que te gusta?
7. ¿Hay algo que no te guste o te resulte difícil del trabajo en grupo?
8. ¿Aprendes más cuando trabajas solo, con un compañero o en grupo?  
¿Por qué? ¿Cómo aprendes más en grupo?
9. ¿Ayuda tener otros compañeros a los que preguntar o con quién hablar?
10. ¿Qué cosas importantes hay que hacer cuando se trabaja en grupo?
11. ¿Crees que es importante trabajar en grupo? ¿Por qué?
12. ¿Quieres seguir trabajando en grupos?

### **Anexo 13. Evaluación del alumnado a partir de los instrumentos de evaluación**

➤ **Actividades de empatía**

#### **Actividad 1. Comenzamos a empatizar**

**Lista de control**

Sí, No o A veces

	<b>Comienza a identificar las emociones y sentimientos de los demás en el ejemplo del vídeo.</b>	<b>Comparte opiniones/ideas durante la realización de la lluvia de ideas. (voluntariamente)</b>	<b>Valora esas ideas y obtiene conclusiones a partir de ellas.</b>	<b>Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas.</b>	<b>Interpreta eficazmente el mensaje que nos trasmite el vídeo.</b>
Alumna 1	Sí	Sí (entiende las ideas)	A veces	Sí	Sí
Alumna 2	Sí	No	No	Sí	A veces
Alumno 3	–	–	–	–	–
Alumno 4	Sí	Sí	Sí	Sí	A veces
Alumno 5	Sí	No	A veces	A veces	Sí (a veces se dispersa del mensaje)
Alumno 6	Sí	Sí	Sí	Sí	A veces (pone lo que el siente)
Alumno 7	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumna 8	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí (de las que mejor interpreta el mensaje)
Alumna 9	Sí	No	Sí	A veces	A veces
Alumno 10	Sí	No	Sí	A veces	A veces-sí
Alumna 11	Sí	Sí	A veces	Sí	A veces
Alumno 12	Sí	Sí	A veces	Sí	Sí
Alumno 13	Sí	No (no voluntario)	A veces	A veces	A veces
Alumno 14	Sí	No	A veces	A veces	Sí
Alumna 15	Sí	A veces	A veces	Sí	Sí

	(un comentario igual a otra alumna)				
Alumno 16	Sí	No	A veces	A veces	Sí
Alumno 17	Sí	Sí+	Sí+ (interviene en los comentarios de los demás)	Sí	Sí (pone hasta un ejemplo)
Alumna 18	-	-	-	-	-
Alumna 19	Sí	Sí	A veces	Sí	Sí
Alumna 20	Sí	A veces (interviene poco)	A veces	Sí	Sí
Alumna 21	Sí	No	A veces	A veces (de forma espontánea no tanto)	A veces
Alumno 22	Sí	Sí	A veces	Sí	Sí
Alumno 23	-	-	-	-	-
Alumno 24	-	-	-	-	-
Alumno 25	Sí	A veces (interviene poco)	A veces	Sí	A veces

### Actividad 2. ¡Empatizando!

<b>Lista de control</b>				
Sí, No o A veces				
	<b>Reconocer e identifica las emociones y sentimientos de los demás.</b>	<b>Es capaz de ponerse en el lugar de otra persona al reconocer las emociones de esta.</b>	<b>Muestra destrezas a la hora de buscar soluciones para ayudar a otra persona ante una determinada situación.</b>	<b>Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas.</b>
Alumna 1	Sí	Sí	A veces	Sí
Alumna 2	Sí (en una duda pero luego lo identifica correctamente)	A veces	A veces (2/4)	Sí

Alumno 3	–	–	–	–
Alumno 4	Sí	A veces (se lía a veces)	A veces (2/4)	Sí
Alumno 5	Sí	Sí	A veces	Sí
Alumno 6	Sí	Sí	Sí (excepto en uno)	Sí
Alumno 7	Sí	Sí	Sí (excepto uno)	Sí
Alumna 8	Sí (uno la cuesta un poco)	A veces	A veces	Sí
Alumna 9	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumno 10	Sí	A veces	A veces (2/4)	Sí
Alumna 11	Sí	A veces	Sí	Sí
Alumno 12	A veces	A veces	Sí (excepto uno)	Sí
Alumno 13	Sí (una la deja en blanco en la ficha por despiste)	Sí	Sí (aunque en una de ellas duda)	Sí
Alumno 14	A veces (2/4)	Sí	Sí	Sí
Alumna 15	Sí	A veces	Sí (excepto uno)	Sí
Alumno 16	Sí	A veces (2/4)	A veces (2/4)	Sí
Alumno 17	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumna 18	–	–	–	–
Alumna 19	Sí	Sí	A veces (me pregunta más de una vez para buscar una solución)	Sí
Alumna 20	Sí+	Sí	Sí	Sí
Alumna 21	A veces (2/4)	A veces	A veces (2/4)	Sí
Alumno 22	Sí	Sí	A veces (2/4)	Sí

Alumno 23	Sí+	Sí	A veces (2/4), deja en blanco dos de ellas.	Sí
Alumno 24	–	–	–	–
Alumno 25	Sí	Sí	A veces (2/4)	Sí

### Actividad 3. El buzón de la empatía

2.1 Reconocer y expresar los sentimientos y emociones propios y de los demás ante una determinada situación conflicto, mostrando cierta actitud de empatía.

4.4. Destrezas y habilidades para buscar ideas con el propósito de ayudar a otras personas.

1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas mostrando en ello cierto interés y empatía.

Ateniendo a los criterios de evaluación, a continuación se señalan algunos aspectos que se incluyen en el diario de la maestra.

- Cuando van a decirme que han empatizado son capaces de contarme la situación reconociendo y expresando sus propios sentimientos y los de los demás, mostrando actitud de empatía hacia ellos. Por lo tanto, hay varias tarjetas verdes y apenas hay tarjetas rojas. Las rojas solo fueron repartidas dos veces; una vez en la que una alumna se burla de otra cuando esta mal y triste, y otra de las veces debido a un conflicto en el fútbol en el que se enfadaron todos y no eran capaces de empatizar, por ello después se reflexionó en la asamblea para hacerles comprender el punto de vista de las otras personas.
- Cuando se dirigen a mí para que les de la tarjeta verde, me cuentan algunas situaciones en las que muestran compasión por su compañero y algunas veces eso les conlleva a tener ciertas ideas con el fin de ayudar a su compañero para que no se sienta mal. Incluso en la reflexión final, salen algunos comentarios diciendo ideas para ayudar.
- Todos participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que se dan, mostrando en mayor o menor grado cierta empatía. A todos les sale ser espontáneos cuando me cuentan la situación, pero en la reflexión final hay a algunos de ellos que les tengo que impulsar un poco para que intervengan en las interacciones comunicativas.

#### **Actividad 4. El perro, el gato y el ratón**

2.1 Reconocer y expresar sus emociones y sentimientos, así como identificar la de los personajes del relato.

4.1 Participar con iniciativa durante toda la actividad respetando los sentimientos, así como los comentarios de los compañeros.

4.2 Realizar comentarios que muestren cierta empatía a través del relato, existiendo interacciones sociales con sus iguales.

1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas, expresando sus sentimientos e ideas.

3.1 Crear e interpretar eficazmente los mensajes de los demás durante la reflexión del relato, trabajando así la empatía.

Atendiendo a los criterios de evaluación se pueden señalar algunas notaciones para el diario de la maestra:

- Generalmente, todos los alumnos son capaces de expresar sus emociones y sentimientos así como la de los personajes del relato. A excepción de algunos de ellos que les cuesta un poco más expresarlos, y hay que impulsarles a ello por medio de preguntas o a partir de la reflexión sobre los comentarios de otros compañeros.
- Todos respetan los sentimientos y los comentarios de los compañeros. También la mayoría participa con iniciativa a lo largo de la actividad y una minoría no están tan participativos y en algunas pequeñas ocasiones se dispersan.
- Se crean interacciones sociales entre ellos generándose una pequeña reflexión. Y en ello algunos realizan ciertos comentarios que muestran empatía hacia los personajes que aparecen en el relato.
- Todos participan de forma activa y respetuosa en las situaciones comunicativas. A todos les sale comentarios de forma espontánea, a excepción de la alumna 11 que tarda más en responder y a veces hay que impulsarla a ello.
- Interpretan los mensajes de los demás de manera correcta, incluso algunos alumnos preguntan acerca de un comentario que dice el compañero. Y los alumnos en menor o mayor grado muestran interés por cómo se han sentido sus compañeros.



### Actividad 5. Bailamos con las emociones

<b>Lista de control</b> Sí, No, A veces			
	<b>Relacionan de manera correcta los sentimientos con la pieza musical correspondiente, reconociendo las emociones.</b>	<b>Comprende lo que nos trasmite la pieza musical con actitud curiosa y responsable.</b>	<b>Reproduce de manera adecuada las representaciones musicales que reflejan un determinado sentimiento.</b>
Alumna 1	Sí	Sí	Sí
Alumna 2	Sí (una de ellas se lo pensó un poco más)	Sí	Sí
Alumno 3	A veces/+ tirando a sí	Sí (aunque poco activo)	Sí
Alumno 4	Sí	Sí	Sí
Alumno 5	–	–	–
Alumno 6	Sí (en la primera, sale el primero aunque los demás aún no hayan salido).	Sí	Sí
Alumno 7	Sí (una de enfado le cuesta un pelín)	Sí	Sí
Alumna 8	A veces (la primera vez por imitación)	Sí	A veces/+ Sí
Alumna 9	Sí	Sí	Sí
Alumno 10	A veces (disperso, cuando toza identificar las demás, la suya propis siempre sí)	A veces	Sí
Alumna 11	A veces (confunde contenta por tristeza al bailar)	A veces/+sí	Sí
Alumno 12.	Sí	Sí	Sí
Alumno 13	--	–	–
Alumno 14.	Sí	A veces (bastante disperso, no actitud curiosa)	A veces +sí

Alumna 15	Sí	Sí	Sí
Alumno 16	A veces (dos veces confunde alegre con enfadado)	Sí	Sí (excepto cuando se confunde de sentimiento)
Alumno 17	Sí (confunde enfado con miedo pero lo argumenta)	Sí	Sí
Alumna 18	Sí	Sí	Sí
Alumna 19	A veces/+ Sí (menos dos que imita por estar distraída)	A veces (no muestra curiosidad cuando se distrae).	Sí
Alumna 20	–	–	–
Alumna 21	Sí (los demás preguntándola)	Sí	Sí
Alumno 22	Sí	Sí	Sí
Alumno 23.	A veces/+ sí (alegría con tristeza confunde una de las veces)	Sí	Sí
Alumno 24	Sí	A veces/+no (bastante disperso la verdad, poca curiosidad).	Sí
Alumno 25	Sí	Sí	Sí

### Actividades 6. Las islas de los sentimientos

Escala de ordenación				
Nombre	Se coloca en la isla reconociendo sus sentimientos y los expresa a sus compañeros.	Se coloca en la isla reconociendo sus sentimientos, pero le cuesta expresarlos.	Se coloca en la isla reconociendo sus sentimientos, pero no es capaz de expresarlos.	No se coloca en la isla que corresponde a sus sentimientos y no es capaz de expresarlos.
Alumna 1	X			
Alumna 2		X		
Alumno 3	–	–	–	–
Alumno 4		X		

Alumno 5	-	-	-	-
Alumno 6	X			
Alumno 7	X			
Alumna 8	X			
Alumna 9	X			
Alumno 10	X			
Alumna 11			X	
Alumno 12		X		
Alumno 13	X			
Alumno 14				X
Alumna 15	X			
Alumno 16	X			
Alumno 17		X		
Alumna 18			X	
Alumna 19	X			
Alumna 20	X			
Alumna 21	X			
Alumno 22	X			
Alumno 23		X		
Alumno 24	X			
Alumno 25		X		

Nombre	Participa con iniciativa y anima a los compañeros que no están alegres, mostrando esa empatía.	Participa con algo de iniciativa, pero apenas anima a los compañeros y hay que impulsarle a ello.	No participa con iniciativa ni muestra ninguna empatía hacia sus compañeros
--------	--	---	---

Alumna 1	X			
Alumna 2		X		
Alumno 3	-	-	-	-
Alumno 4	X			
Alumno 5		X		
Alumno 6	X			
Alumno 7	X			
Alumna 8	X			
Alumna 9			X	
Alumno 10		X		
Alumna 11		X		
Alumno 12		X		
Alumno 13	X			
Alumno 14		X		
Alumna 15	X			
Alumno 16		X		
Alumno 17	X			
Alumna 18			X	
Alumna 19	X			
Alumna 20		X		
Alumna 21		X		
Alumno 22	X			
Alumno 23	X			
Alumno 24		X		

Nombre	Participa de forma activa y respetuosa en las situaciones comunicativas, mostrando empatía. (+: Más empatizan)	Participa de forma activa y respetuosa en las situaciones de comunicación, pero no muestra empatía.	Participa poco y apenas muestra respeto en situaciones comunicativas, y no muestra empatía,	No participa de forma activa y con respeto en las situaciones comunicativas y no muestra empatía.
Alumno 25			X	
Alumna 1	X+			
Alumna 2	X			
Alumno 3	-	-	-	-
Alumno 4	X			
Alumno 5	X			
Alumno 6	X+			
Alumno 7	X			
Alumna 8	X+			
Alumna 9			X	
Alumno 10	X			
Alumna 11	X			
Alumno 12	X			
Alumno 13	X			
Alumno 14		X		
Alumna 15	X+			
Alumno 16	X			
Alumno 17	X+			
Alumna 18		X		

Alumna 19	X
Alumna 20	X
Alumna 21	X
Alumno 22	X
Alumno 23	X
Alumno 24	X
Alumno 25	X

### Actividad 7. Tren de las historietas

<b>Escala de estimación de frecuencia.</b>					
Nunca, pocas veces, a menudo y siempre.					
	<b>Reconoce e identificar los sentimientos y emociones de los personajes de las historias.</b>	<b>Participa con iniciativa durante la actividad.</b>	<b>Muestra actitud de empatía y respeta a los compañeros en las interacciones sociales.</b>	<b>Comparte y valora las opiniones con sus compañeros, y obtiene conclusiones a partir de ello.</b>	<b>Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas</b>
Alumna 1	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre
Alumna 2	Pocas veces	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre
Alumno 3	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre
Alumno 4	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre
Alumno 5	Pocas veces	A menudo	Pocas veces	Pocas veces	A menudo
Alumno 6	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre
Alumno 7	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre
Alumna 8	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre

Alumna 9	Siempre	A menudo	Pocas veces	A menudo	A menudo
Alumno 10	Siempre (sacándose)	A menudo	A menudo	Siempre	A menudo
Alumna 11	A menudo	A menudo	A menudo	A MENUDO	A menudo
Alumno 12	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre
Alumno 13	A menudo (en un dibujo no)	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre
Alumno 14	Pocas veces	A menudo	Pocas veces	Pocas veces	A menudo
Alumna 15	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre
Alumno 16	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo	Siempre
Alumno 17	Siempre+	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre
Alumna 18	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre
Alumna 19	Pocas veces (me pregunta mucho)	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre
Alumna 20	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	Siempre
Alumna 21	A menudo	A menudo	Pocas veces	A menudo	Siempre
Alumno 22	Siempre +	A menudo	A menudo	Siempre	Siempre
Alumno 23	A menudo	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre
Alumno 24	Siempre	Pocas veces	A menudo	A menudo	Siempre
Alumno 25	Siempre	A menudo	A menudo	A menudo	Siempre

### Actividad 8. Las islas de las emociones de Disney

#### Escala de estimación de frecuencia.

Nunca, pocas veces, a menudo y siempre.

**Reconoce  
los  
sentimientos**

**Son capaces  
identificar sus  
sentimientos a**

**Participa con  
iniciativa en  
las**

**Muestra  
empatía y  
respeto en las**

**Crean e  
interpretan de  
manera eficaz los**

	<b>de los personajes de Disney.</b>	<b>través de comunicar sus experiencias.</b>	<b>interacciones sociales.</b>	<b>interacciones sociales con sus compañeros.</b> (TODOS TIENEN RESPETO SIEMPRE)	<b>mensajes de los demás, mostrando cierta empatía.</b>
Alumna 1	Siempre	A menudo (una de sus experiencias no se identifica con la emoción)	A menudo	A menudo	A menudo
Alumna 2	Siempre	Pocas veces (no habla apenas)	Pocas veces	A menudo	A menudo
Alumno 3	Siempre	Nunca (no cuenta experiencias)	Pocas veces	Pocas veces	A menudo
Alumno 4	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo
Alumno 5	-	-	-	-	-
Alumno 6	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo
Alumno 7	Siempre	Siempre (aunque una experiencia un pelín menos clara)	Siempre	A menudo	A menudo
Alumna 8	-	-	-	-	-
Alumna 9	Siempre	Pocas veces (no cuenta apenas sus experiencias)	Pocas veces	Pocas veces	A menudo
Alumno 10	A menudo (en una no)	Siempre	A menudo	Siempre (+empatía)	Siempre
Alumna 11	Pocas veces (se guía por los demás)	Pocas veces	Pocas veces	Pocas veces	A menudo
Alumno 12	A menudo (3 de 5)	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo
Alumno 13	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo (me pregunta por los mensajes)
Alumno 14	A menudo (en una no identifica)	Pocas veces	Pocas veces	Pocas veces (se distrae)	Pocas veces
Alumna 15	Siempre	A menudo	Siempre	Pocas veces	A menudo



Alumno 16	Siempre	Siempre	Siempre	A menudo	A menudo
Alumno 17	Siempre	Siempre	Siempre (muchísima iniciativa)	A menudo	Siempre (+empatía)
Alumna 18	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	Siempre (+empatía)
Alumna 19	A menudo	A menudo (2/3)	Siempre	A menudo	A menudo
Alumna 20	–	–	–	–	–
Alumna 21	Siempre	Pocas veces (apenas cuenta experiencias)	A menudo	Pocas veces	A menudo
Alumno 22	Siempre	Pocas veces	Pocas veces	Pocas veces	Pocas veces
Alumno 23	Siempre	A menudo	Siempre	A menudo	A menudo
Alumno 24	–	–	–	–	–
Alumno 25	Siempre	Pocas veces	Pocas veces	Pocas veces	Pocas veces

### Actividad 9. La gallinita colorada

#### Lista de control

Sí, No o A veces

	<b>Identifica y expresa las emociones y sentimientos de los personajes de la historia</b>	<b>Comparte y valora las opiniones de los demás y muestra cierta empatía.</b>	<b>Obtiene conclusiones a partir de esas opiniones</b>	<b>Usa estrategias en la toma de decisiones para crear con cierta autonomía un título creativo para la historia</b>	<b>Comprende la historia de la gallinita colorada.</b>	<b>Entiende los mensajes que trasmite los demás.</b>
Alumna 1	Sí	Si	A veces	Si	Si	Si
Alumna 2	Sí	A medias	No	Si	Si	Si
Alumno 3	–	–	No	–	–	A veces
Alumno 4	No	A medias	A veces	Si	Si	Si

Alumno 5	Si	Si (equipo)	No	Si	Si (a veces se dispersa)	A veces (se dispersa)
Alumno 6	No	Si	A veces	Si	Si	Si
Alumno 7	A veces	Si	A veces	Si	Si	Si
Alumna 8	-	-	-	-	-	Si
Alumna 9	No	No	No	Si	Si	Si
Alumno 10	Si	Si	Sí (concluye lo que ha dicho uno de los compañeros)	Si	Si	Si
Alumno 11	A veces	No (pero luego al ver otros dibujos se da cuenta que se equivoca sola)	No	Si	A veces (se dispersa con martina a veces)	A veces
Alumno 12	Si	Si+ (previo concepto)	A veces	Si	A veces (dispersa cuando hablan sus compañeros)	Si
Alumno 13	A veces	Si	A veces	Si	Si	Si
Alumno 14	No	Si	No	SI	A veces (se dispersa, no curioso)	A veces (por estar disperso)
Alumna 15	No	No	A veces	Si	Si	Si
Alumno 16	Si	Si	A veces	Si	Si	Si
Alumno 17	Si	Si+ (escenas)	Sí (concluye por los comentarios de sus compañeros)	Si	Si	Si
Alumna 18	No	A veces	A veces	Si	Si	Si
Alumna 19	No	No	No	Si	A veces (dispersa)	A veces

	(a primeras)					
Alumna 20	Si+	Si	A veces	Si	Si	Si
Alumna 21	No	A veces	No	Si	Si	A veces
Alumno 22	A veces	Si	A veces	Si	Si	Si
Alumno 23	No	A veces	A veces	Si	A veces (se dispersa)	A veces
Alumno 24	No	A veces	No	Si	A veces (se dispersa)	Si
Alumno 25	A veces	Si	No	Si	Si	Si

### Actividad 10. Nuestras historietas

#### Escala de estimación de grado

**Grupo 1:** alumna 1, alumno 3, alumno 5, alumno 7 y alumna 9.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Identifican los sentimientos de los diferentes personajes				X		Identifican los sentimientos de manera correcta, aunque al alumno 3 hay que impulsarle un poco para que los comente.
Participan con iniciativa durante la actividad.					X	Todos participan con iniciativa a lo largo de la actividad.
Respetan a los compañeros en las interacciones sociales.				X		Todos respetan a los compañeros, a excepción de la alumna 9 que salta un comentario un poco ofensivo a otra compañera.
Usan estrategias en la toma de decisiones para inventar y dramatizar la historia.				X		Toman decisiones grupales sin que surja ningún conflicto, aunque no todos están totalmente de acuerdo al principio logran solventarlo.
Tienen ideas creativas para inventar y dramatizar la historia.				X		Surgen ideas originales sobre todo a la hora de dramatizar.
Comprenden los mensajes transmitidos en las dramatizaciones mostrando cierta creatividad, con una actitud curiosa y responsable.				X		Todos lo comprenden con esa actitud, aunque el alumno 5 de vez en cuando se dispersa.

#### Escala de estimación de grado

**Grupo 2:** alumna 2, alumno 4, alumno 6, alumna 8 y alumna 10.

	1	2	3	4	5	Observaciones
--	---	---	---	---	---	---------------

Identifican los sentimientos de los diferentes personajes	X	Si los identifican todos, incluso algunos de ellos mostrando cierta empatía.
Participan con iniciativa durante la actividad.	X	Todos muestran bastante iniciativa tanto en su dramatización como en los comentarios de las dramatizaciones de los demás.
Respetan a los compañeros en las interacciones sociales.	X	Si se respetan, aunque el alumno 4 en dos acciones no respeta el turno de palabra (ansias por comentar).
Usan estrategias en la toma de decisiones para inventar y dramatizar la historia.	X	Entre dos de ellos surge un pequeño conflicto porque no se ponen de acuerdo en la forma de dramatizarlo.
Tienen ideas creativas para inventar y dramatizar la historia.	X	Todos tienen ideas creativas, aunque a la alumna 2 al principio la cuesta algo más pensar ideas originales.
Comprenden los mensajes transmitidos en las dramatizaciones mostrando cierta creatividad, con una actitud curiosa y responsable.	X	Si lo comprenden con esa actitud, menos el alumno 5 cuando se dispersa.

### Escala de estimación de grado

**Grupo 3:** alumno 12, alumno 14, alumno 16 y alumna 18.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Identifican los sentimientos de los diferentes personajes				X		Los identifican de manera correcta todos ellos, aunque algunos se explayan más que otros al explicarlos, valorando la empatía.
Participan con iniciativa durante la actividad.					X	Muestran iniciativa en toda la actividad.
Respetan a los compañeros en las interacciones sociales.				X		Si les respetan, pero la alumna 18 una vez no respeta el turno de palabra.
Usan estrategias en la toma de decisiones para inventar y dramatizar la historia.		X				A la hora de tomar decisiones, al principio les cuesta y no se terminan de ponerse de acuerdo. Pero finalmente son capaces.
Tienen ideas creativas para inventar y dramatizar la historia.				X		Utilizan todos los personajes, y expresan como se sienten mediante gestos y las escenas que preparan.
Comprenden los mensajes transmitidos en las dramatizaciones mostrando cierta creatividad, con una actitud curiosa y responsable.				X		Comprenden adecuadamente el resto de dramatizaciones aunque dos de ellos se dispersan un poco y no terminan de estar atentos a dos de ellas.

<b>Escala de estimación de grado</b>						
<b>Grupo 4:</b> alumno 13, alumna 15, alumno 17, alumna 20 y alumno 22.						
	1	2	3	4	5	Observaciones
Identifican los sentimientos de los diferentes personajes.				X		Los identifican adecuadamente, explayándose algunos alumnos al comentar esos sentimientos. Además el alumno 17 y la alumna 20 muestran más empatía que el resto.
Participan con iniciativa durante la actividad.					X	Todos participan con iniciativa a lo largo de la actividad.
Respetan a los compañeros en las interacciones sociales.					X	Se respetan en todas y cada uno de las interacciones sociales.
Usan estrategias en la toma de decisiones para inventar y dramatizar la historia.				X		Son capaces de dialogar para ponerse de acuerdo y llegar a una conclusión para la historia. Aunque el alumno 22 al principio se ciñe un poco en una idea suya.
Tienen ideas creativas para inventar y dramatizar la historia.				X		Casi todas son ideas bastante creativas, aunque a la alumna 15 al principio la cuesta un poco más.
Comprenden los mensajes transmitidos en las dramatizaciones mostrando cierta creatividad, con una actitud curiosa y responsable.					X	Comprenden bastante bien esos mensajes, y de hecho es el grupo que más atento se encuentra en las dramatizaciones de los demás.

<b>Escala de estimación de grado</b>						
<b>Grupo 5:</b> alumna 18, alumna 21, alumno 23, alumno 24 y alumno 25.						
	1	2	3	4	5	Observaciones
Identifican los sentimientos de los diferentes personajes				X		Identifican todos los sentimientos sin dificultad, aunque unos se explayan más que otros al explicarlos.
Participan con iniciativa durante la actividad.				X		Participan con iniciativa a lo largo de la actividad, a excepción del alumno 25 que al principio estaba cabreado por una circunstancia que se había dado anteriormente en el aula.
Respetan a los compañeros en las interacciones sociales.					X	Todos respetan a sus compañeros.
Usan estrategias en la toma de decisiones para inventar y dramatizar la historia.				X		Son capaces de ponerse de acuerdo, aunque al principio el alumno 25 tiene una actitud de pasota.

Tienen ideas creativas para inventar y dramatizar la historia.	X	Las ideas en menor a mayor grado son creativas, y resalta sobre todo como idea más original la del alumno 23.
Comprenden los mensajes transmitidos en las dramatizaciones mostrando cierta creatividad, con una actitud curiosa y responsable.	X	Comprenden correctamente esos mensajes con esa actitud, aunque en pequeñas ocasiones el alumno 24 y 25 se dispersan hablando.

➤ **Actividades de creatividad**

**Actividad 1. El tablero de la imaginación**

<b>Escala de estimación de frecuencia.</b>				
	<b>Muestra cierta creatividad a la hora de completar la frase.</b>	<b>Respetan el turno de tirada y palabra durante el juego.</b>	<b>Tienen interés por los comentarios de sus compañeros.</b>	<b>Respetan los comentarios de los compañeros.</b>
Alumna 1	Pocas veces (la cuesta)	Siempre	Siempre	Siempre
Alumna 2	A menudo	A menudo	Pocas veces (ha estado distraída)	Siempre
Alumno 3	Pocas veces (lo que decía a veces no relación con lo que le tocaba)	Siempre	A menudo	Siempre
Alumno 4	A menudo-Siempre	A menudo (otras veces le cuesta respetar el turno de tirada)	A menudo	Siempre
Alumno 5	Nunca (respondía lo mismo que sus compañeros)	A menudo (le ha costado respetar el silencio)	A menudo	Siempre
Alumno 6	Siempre (mayor o menor grado)	Siempre	Siempre	Siempre
Alumno 7	A menudo-siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Alumna 8	–	–	–	–
Alumna 9	Pocas veces (a veces responde lo mismo que la había tocado)	A menudo	A menudo	Siempre
Alumno 10	A menudo	Pocas veces (le cuesta respetar el turno)	A menudo	Siempre

Alumna 11	Nunca (le ha costado, guiado, apenas hay creatividad)	A menudo	Siempre	Siempre
Alumno 12	A menudo-siempre	Siempre	Siempre	Siempre
Alumno 13	Siempre	A menudo	Siempre	Siempre
Alumno 14	Pocas veces (respuestas no muy creativas)	Pocas veces (cuesta presentar atención)	A menudo	Siempre
Alumna 15	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
Alumno 16	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
Alumno 17	Siempre (muy creativo)	Siempre	Siempre	Siempre
Alumna 18	A menudo	Siempre	Siempre	Siempre
Alumna 19	A menudo (unas veces si y otras no)	A menudo	Siempre	Siempre
Alumna 20	Pocas veces (la cuesta completar la frase creativamente)	Siempre	Siempre	Siempre
Alumna 21	A menudo	A menudo-siempre	A menudo	Siempre
Alumno 22	Pocas veces (menos creativo).	Siempre	Siempre	Siempre
Alumno 23	Pocas veces	Siempre	A menudo	Siempre
Alumno 24	Pocas veces	Pocas veces (prestar atención le cuesta)	Pocas veces	Siempre
Alumno 25	A menudo	Pocas veces (prestar atención le cuesta)	Pocas veces	Siempre

### Actividad 2. Una historia conjunta

2.4 Usar diversas estrategias/destrezas con una cierta autonomía en la búsqueda de ideas creativas para continuar una historia inventada.

1.1 Participar de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, en las que se expresa partes de la historia.

3.1 Crear e interpretar eficazmente mensajes orales con el objetivo de continuar la historia.

Aspectos para incluir en el diario en función a los criterios de evaluación de dicha actividad:

- Por lo general, no pedían ayuda para que se lo chivasen, sino que mostraban autonomía a la hora de buscar ideas (aquellos alumnos que han sido capaz de decir algo). Pero sí que ha habido alguno que no era autónomo en ese aspecto y se ayudaban de otro compañero (porque yo lo decía al no salirles nada que decir).
- Algunas de las ideas eran muy originales y creativas; otras han sido capaz de contestar pero no eran tan creativas, y una minoría no han dicho nada al respecto (concretamente tres de ellos, y una de las alumnas comenta al segundo intento).
- Todos han participado de forma activa en la actividad y han respetado a los compañeros, sin embargo, en alguna ocasión han intentado interrumpir al compañero. En relación con ser espontáneo, destacar que 4 de ellos no han sido capaces de decir nada (al segundo intento una de las alumnas ya si y de manera fluida y además luego ayudo a otra compañera; otra de ellas tras unos minutos si comento algo con un poco de creatividad y otro de ellos comento algo pero fueron tres palabras y no mostraba en eso creatividad).
- Los mensajes que han creado para las historias han sido claros, pero en algunas ocasiones (no muchas) lo que contaban no tenía relación con la parte de historia anterior que había contado su compañero. Creo que esto se producía principalmente por falta de atención más que por el hecho de que no sepan hilar el contexto del mensaje para crear otro nuevo y continuar así la historia.

### Actividad 3. Multiusos

#### Lista de control

Sí, No o A veces

**Usa diversas estrategias con cierta autonomía con el fin de crear ideas creativas sobre uso inusuales de objetos.**

**Las ideas que piensa son creativas y originales.**

**Comparte las ideas que tiene sobre el objeto.**

**Valora las ideas de los demás, aprendiendo a que todas son válidas**

**Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas.**



Alumna 1	Sí	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumna 2	No (le cuesta mucho crear usos inusuales)	A veces	Sí (le cuesta un poco)	Sí	Sí
Alumno 3	No	No	A veces	A veces	Sí
Alumno 4	A veces	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 5	A veces (no ha estado muy participativo)	A veces	A veces	Sí	A veces
Alumno 6	A veces	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumno 7	A veces	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumna 8	-	-	-	-	-
Alumna 9	Sí	Sí	Sí	A veces	Sí
Alumno 10	A veces-no (a veces repite lo mismo que otros niños)	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumna 11	No	A veces	A veces	Sí	A veces
Alumno 12	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumno 13	A veces (en ocasiones repite lo de otros niños)	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 14	No	No	Sí	A veces	Sí
Alumna 15	A veces	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 16	A veces	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 17	Sí+	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumna 18	Sí	A veces-sí	Sí	Sí	Sí
Alumna 19	A veces	A veces	Sí	Sí	Sí

Alumna 20	Sí+ (utiliza otros objetos para crear, más imaginación)	Sí	Sí	Sí	A veces (espontánea)
Alumna 21	A veces	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 22	Sí	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 23	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumno 24	A veces	A veces	A veces (le cuesta un poco)	Sí	Sí
Alumno 25	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

#### Actividad 4. Nuestro propio baile

1.1 Participar de forma activa y con interés en situaciones de exploración con el baile, mostrando creatividad.

3.5 Interpretar una propuesta musical para inventar y crear creativamente diversos pasos de baile.

Anotaciones destacables para el diario:

- Generalmente, bailaron con originalidad y creatividad inventándose uno o varios pasos de baile. Destacar que pocos de ellos demostraron poca creatividad, y cuatro alumnos no querían salir al medio del círculo. También señalar, que cinco de ellos han mostrado una creatividad superior al resto; y de estos uno de ellos ha destacado inventándose todos los pasos de baile de la canción de la macarena.
- Todos ellos muestran interés y motivación por la actividad ya que la música les gusta y les motiva bastante (pero se alteraban). Todos participan de forma muy activa al imitar los pasos que hace el alumno que se encuentra en medio del círculo. Cuando les toca salir a inventar los pasos también están activos excepto cuatro de ellos que al principio no querían salir. Por ello les ofrecí la opción de salir en parejas y como seguían sin querer al final del todo salieron los cuatro juntos con la canción de la macarena.

- Al principio no interpretaban la propuesta musical ya que no la escuchaban porque estaban muy revolucionados, y bailaban haciendo el tonto. Después de volver a explicarlo, parar la música e intentarlo dos veces, comenzaron a escuchar más la letra de la canción. Y en ese momento, algunos eran capaces de seguir el ritmo de la canción y otros de ellos bailaban sin atender tanto al ritmo de la canción, pero al menos sin hacer el tonto y más relajados.

### Actividad 5. Solución cotidiana

Escala de estimación de grado						
Grupo 1. Formado por: alumno 24, alumno 10, alumna 1, alumno 16 y alumna 21.						
	1	2	3	4	5	Observaciones
Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.					X	Todos tienen iniciativa para comentar a los compañeros aspectos relacionados con el conflicto.
Muestran destrezas para resolver los conflictos.				X		Sí, de hecho entre ellos comentan más de una solución para un mismo conflicto.
Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.			X			La solución definitiva, no es demasiado creativa ya que lo solución es regañando el director a los niños. Si se atienden lo que dicen todos los compañeros.
Usan estrategias en la toma de decisiones grupales y crear ideas para dramatizar un conflicto.			X			Si toman una decisión para ver que solución dramatizan, pero luego les cuesta ponerse de acuerdo para el rol de los personajes ya que todos quieren ser los directores.
Comparten y valoran las ideas de los demás y obtener conclusiones para llegar a un acuerdo.			X			Valoran las ideas de los demás, pero a veces les cuesta llegar a una conclusión. Aunque cuando dramatizan, una alumna da la idea de cómo colocarse y se lo muestra, y los demás están de acuerdo con ella.
Comprenden los mensajes que nos trasmite las dramatizaciones, con una actitud curiosa.				X		En pequeñas ocasiones se desvían un pelín, pero comprenden las dramatizaciones de manera correcta, quedándose con la idea principal de la solución del conflicto.
Crean una solución para el conflicto adecuada.		X				La solución no es la más adecuado, pues al final deciden que el director hable con los niños que hacen

						bullying para castigarles poniéndole muchos exámenes.
Dramatizan la solución de manera creativa.				X		Sí son creativos, pues añaden más de un personaje y se colocan y actúan creativamente.

### Escala de estimación de grado

**Grupo 2. Formado por:** alumna 2, alumno 4, alumno 13, alumno 14 y alumna 18.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.				X		Todos muestran iniciativa para comentar sobre el conflicto que les ha tocado. A excepción del alumno 14 que a veces no muestra tanta iniciativa como los demás.
Muestran destrezas para resolver los conflictos.				X		Intentan buscar soluciones entre todos los miembros del grupo.
Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.			X			Atienden al criterio de los compañeros, pero buscan la solución de que intervenga los profesores y el director.
Usan estrategias en la toma de decisiones grupales y crear ideas para dramatizar un conflicto.				X		No tienen dificultades para tomar decisiones en conjunto, y les sale de manera casi espontánea las ideas para dramatizar la solución.
Comparten y valoran las ideas de los demás y obtener conclusiones para llegar a un acuerdo.			X			Comparten las ideas con sus compañeros, pero a veces les cuesta llegar a un acuerdo, pues uno de los alumnos dice que no es lo que su compañero dice.
Comprenden los mensajes que nos trasmite las dramatizaciones, con una actitud curiosa				X		Comprenden las dramatizaciones de manera correcta, quedándose con la idea principal de la solución del conflicto. Aunque en algunas dramatizaciones están más participativos que en otras.
Crean una solución para el conflicto adecuada		X				No es demasiada adecuada, no empatizan, y es llamando a los profesores, pero sin hablar con todos los niños juntos.
Dramatizan la solución de manera creativa.			X			Pues no es demasiada creativa, se copia del director del otro grupo. Aunque por otro lado, añade a la maestra y muestran algo de creatividad al dramatizar.

**Escala de estimación de grado****Grupo 3. Formado por:** alumno 12, alumno 3, alumno 7, alumna 11 y alumna 15.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.					X	Todos muestran iniciativa para comentar soluciones para el conflicto que les ha tocado.
Muestran destrezas para resolver los conflictos.				X		Buscan más de una alternativa para resolver la situación del fútbol. Aunque a dos de los alumnos les cuesta algo más.
Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.				X		La alumna 11 no da soluciones creativas. Y los demás algunos más creativos que otros, y sí que atienden a lo que dicen los compañeros.
Usan estrategias en la toma de decisiones grupales y crear ideas para dramatizar un conflicto.				X		Toman decisiones entre todos, aunque en pequeñas ocasiones les cuesta un poco. Y si dan ideas entre todos para dramatizarlo.
Comparten y valoran las ideas de los demás y obtener conclusiones para llegar a un acuerdo.				X		Comparten sus ideas y más de una vez intentan llegar a una conclusión.
Comprenden los mensajes que nos trasmite las dramatizaciones, con una actitud curiosa				X		Tienen actitud curiosa y comprenden la solución del resto de conflictos, a excepción de uno de ellos que les cuesta un poco más.
Crean una solución para el conflicto adecuada			X			Hablan con la profesora, e interviene hablando con todos los niños, diciéndoles que no vuelva a pasar. Pero no proponen que jueguen todos juntos y les pida perdón.
Dramatizan la solución de manera creativa.				X		Dramatizan creativamente, representando tanto el conflicto como luego la solución. Aunque dos de los alumnos no hablan casi en la representación.

**Escala de estimación de grado.****Grupo 4. Formado por:** alumno 17, alumno 25, alumno 6 y alumna 19.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.				X		Participan con iniciativa a la hora de comentar a sus compañeros para buscar soluciones. A excepción del

		alumno 25 que no tiene mucha iniciativa.
Muestran destrezas para resolver los conflictos.	X	Comentan más de una alternativa para resolver el conflicto.
Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.	X	Si muestran creatividad en sus soluciones, y tienen en cuenta la opinión de los compañeros. Menos el alumno 25 que a veces no está de acuerdo.
Usan estrategias en la toma de decisiones grupales y crear ideas para dramatizar un conflicto.	X	Se intentan poner de acuerdo para tomar una decisión y dan casi todas ideas para dramatizarlo.
Comparten y valoran las ideas de los demás y obtener conclusiones para llegar a un acuerdo.	X	Tienen en cuenta las ideas de todos, y llegan a un acuerdo. Aunque alguno de ellos les cueste un pelín más.
Comprenden los mensajes que nos transmite las dramatizaciones, con una actitud curiosa	X	Generalmente comprenden la solución que dramatizan el resto de sus compañeros, menos la alumna 19 que no comprende una de ellas.
Crean una solución para el conflicto adecuada	X	La solución que crean es que juegue un rato con el peluche uno y luego se lo deje al otro para que también jugué con él (compartir). También representan que después deciden jugar los dos juntos con el peluche sin pelearse y divirtiéndose.
Dramatizan la solución de manera creativa.	X	Dramatizan creativamente, dos soluciones y además actúa uno de los alumnos como que es el peluche.

### Escala de estimación de grado.

**Grupo 5. Formado por:** alumno 22, alumno 5, alumna 20 y alumno 23.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Participan con iniciativa en las interacciones sociales con los compañeros.				X		Todos ellos con iniciativa comentan ideas a sus compañeros. Aunque a veces el alumno 5 y el alumno 22 se dispersan.
Muestran destrezas para resolver los conflictos.				X		Todos buscan posibles soluciones, buscando que este suceso no se vuelva a repetir.
Las soluciones que dan son creativas y atiende el criterio de los compañeros.			X	X		Todos dan ideas con mayor o menos grado de creatividad, pero todas son algo creativas. Al principio entran un poco en disputa porque les cuesta seguir el criterio de los compañeros.

Usan estrategias en la toma de decisiones grupales y crear ideas para dramatizar un conflicto.	X	A la hora de tomar decisiones comunes les cuesta un poco y si dan alguna idea para dramatizar el conflicto.
Comparten y valoran las ideas de los demás y obtener conclusiones para llegar a un acuerdo.	X	Comparten las ideas, y a veces si obtienen alguna conclusión.
Comprenden los mensajes que nos trasmite las dramatizaciones, con una actitud curiosa	X	Comprenden correctamente el resto de dramatizaciones de los demás conflictos.
Crean una solución para el conflicto adecuada	X	Al principio no mucho, pues ponen como solución poner deberes y exámenes a los niños que han actuado mal. Pero después representan que entre los niños hablan y al final deciden jugar juntos en el arenero.
Dramatizan la solución de manera creativa.	X	Dramatizan representando lo que sucede en el conflicto y en consecuencia su solución, mostrando creatividad.

### Actividad 6. ¿Qué pasaría si...? Especial cuentos

<b>Lista de control</b>				
Sí, No o A veces				
	<b>Usa diversas estrategias con cierta autonomía para buscar ideas originales y creativas.</b>	<b>Crea mensajes orales de manera eficaz y muestra creatividad en ello.</b>	<b>Participa de forma activa y espontánea cuando comunica las ideas sobre un personaje o acción de Disney.</b>	<b>Respeto y valora las ideas y contestaciones de los demás.</b>
Alumna 1	Sí	Sí	A veces (pues a veces tarda en decir la respuesta)	Sí
Alumna 2	Sí	Sí	A veces (la cuesta ser espontánea)	Sí
Alumno 3	–	–	–	–
Alumno 4	Sí	A veces (algunas veces no muestra creatividad)	Sí	Sí (pero le cuesta escuchar las ideas, ansias por hablar)
Alumno 5	A veces (le cuesta un poco)	A veces (no demasiado participativo)	A veces (a veces no espontáneo)	Sí (a veces se dispersa)

Alumno 6	Sí	A veces (a veces dice lo habitual y otras no)	Sí	Sí
Alumno 7	Sí	Apenas no	Sí	Sí
Alumno 8	Sí	A veces (mezcla el contexto de una tarjeta con otra)	Sí	Sí
Alumna 9	Sí	A veces	Sí	Sí
Alumno 10	Sí	Sí (más en las que a él le gustan)	Sí	Sí
Alumna 11	A veces (en ocasiones no tiene autonomía, espera a que se lo chiven)	No (hay que preguntarla y apenas es creativa)	A veces (impulsándola en ocasiones a ello)	Sí
Alumno 12	Sí	No	A veces (se lo piensa, no espontáneo)	Sí
Alumno 13	No (apenas autonomía, le pregunto e impulso)	A veces	Sí	Sí
Alumno 14	Sí	No (no creativa, romper el zapato)	Sí	Sí
Alumna 15	Sí	A veces-no (en una dice sentirse triste, no es creativo)	A veces (en ocasiones la cuesta pensar)	Sí
Alumno 16	Sí (impulsándole)	Sí	Sí	Sí
Alumno 17	Sí	Sí+ (muy creativo)	Sí	Sí
Alumna 18	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumna 19	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumna 20	Sí	A veces (en la mayoría creatividad, menos en una de ellas)	A veces	Sí



Alumna 21	A veces (a veces si y otra la pregunto, no autonomía)	A veces (poca creatividad)	A veces	Sí
Alumno 22	Sí	A veces	Sí	Sí
Alumno 23	A veces	Sí	No (no espontáneo)	Sí
Alumno 24	Sí	No (no decía apenas nada)	Sí	Sí
Alumno 25	–	–	–	–

### Actividad 7. El cuento de la vida

<b>Lista de control</b>					
Sí, No o A veces					
	<b>Usa diversas estrategias en la toma de decisiones para crear soluciones creativas la historia del cuento.</b>	<b>Elabora dibujos utilizando diferentes materiales para el final del cuento</b>	<b>Comparte las opiniones e ideas con sus compañeros.</b>	<b>Expresa eficazmente mensajes de manera creativa al contar la historia.</b>	<b>Valora las opiniones de sus compañeros y obtiene conclusiones sobre el cuento.</b>
Alumna 1	A veces	Si+ (completo)	Sí	Sí	Sí
Alumna 2	A veces	A veces (deja hojas en blanco y cosas sin pintar)	No (copia a otra alumna)	Sí	Sí
Alumno 3	–	–	–	–	–
Alumno 4	Sí	Sí (completo)	No (copia a un alumno)	Sí	Sí (se impacienta un poco)
Alumno 5	Sí	Sí (parecidos los dibujos)	Sí+	Sí	Sí
Alumno 6	Sí	Sí (muy completo)	Sí	Sí+	Sí
Alumno 7	Sí	Sí (completo)	Sí	Sí	Sí

Alumna 8	A veces	Sí (dibuja poco)	Sí	Sí	Sí
Alumna 9	Sí	Sí (completo, aunque aún podría algo más)	Sí	Sí	A veces (no escucha a veces, habla con una alumna)
Alumno 10	Sí	Sí (realiza dos dibujos casi iguales)	Sí	Sí	Sí (aunque a veces se dispersa)
Alumna 11	A veces	Sí	No	Sí	A veces (a veces habla con una alumna y no escucha)
Alumno 12	A veces	Sí (dibujos muy elaborados)	A veces	Sí	Sí (le cuesta escuchar)
Alumno 13	Sí	Sí (dibujo completo)	Sí+	Sí	Sí
Alumna 14	A veces	Sí (completo)	No	Sí	Sí
Alumna 15	Sí	Sí (completo)	Sí+	Sí	Sí
Alumno 16	Sí	Sí (dibujo completo)	No (copia ideas a sus compañeros)	Sí	Sí
Alumno 17	Sí	Sí (complementos en el dibujo)	Sí+	Sí	Sí
Alumna 18	Sí	Sí (completo)	A veces	Sí	Sí
Alumna 19	Sí	No (poco dibuja, apenas nada)	Sí	Sí	No (poco dibuja, apenas nada)
Alumna 20	Sí	Sí (completo)	Sí+	Sí	Sí
Alumna 21	Sí	Sí (aunque poco completo el dibujo)	A veces	Sí	Sí
Alumno 22	Sí	Sí (dibujo completo)	Sí+	Sí	Sí
Alumno 23	Sí	Sí	Sí+	Sí	Sí

		(dibujo completo)			
Alumno 24	A veces-sí	Sí (dibujo completo)	A veces (lo dice más con los compañeros en su mesa que luego con todos)	Sí	Sí (en pequeñas ocasiones le cuesta escuchar)
Alumno 25	-	-	-	-	-

### Actividad 8. Títeres de la solución

Por falta de tiempo (ese día se disponía de menos tiempo del que conlleva realizar la actividad) y ser flexible, esta actividad no se ha desarrollado como estaba propuesta. Pues se ha contado el dilema moral con las marionetas, pero luego en vez de dividirse por grupos, en la asamblea iban saliendo de dos en dos y con las marionetas comentaban y representaban la solución.

Por lo tanto, no se ha podido evaluar con la escala de estimación grupal ya que no se ha desarrollado la actividad por grupos. Por ello, en este caso se anotaría en el diario de la maestra este cambio flexible en el desarrollo de la actividad así como unos resultados generales, donde se refleje una evaluación general de dicha actividad. Por lo tanto, a continuación se refleja una evaluación general de la actividad.

La gran mayoría salían voluntariamente a decir una solución para el dilema moral, incluso una de las alumnas que tiene poca creatividad y no suele salir voluntariamente. A la hora de buscar una idea creativa, solo salieron ocho ideas buenas y algo creativas, las demás eran poco creativas; y otras no mostraban creatividad ya que repetían lo mismo que sus compañeros (llamar o acudir a la profesora y al director). Por otro lado, destacar que muchos de ellos salían y cogían los títeres, pero solo decían la solución sin plantear un diálogo y hacer un teatrillo. Los que si usaron los títeres con el fin que se proponía, fueron originales y creativos, y fueron capaces de imaginarse la situación para hacer un diálogo coherente entre un niño y otro.

### Actividad 9. Los músicos de Bremen

#### Escala de estimación de grado

**Grupo 1. Formado por:** alumno 24, alumno 10, alumno 1, alumno 16 y alumno 21.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Usa estrategias en la toma de decisiones grupales, creando ciertas ideas creativas para el final del cuento y su dramatización.				X		Toman algunas decisiones grupales sin dificultad, y crean ideas para el final del cuento algo creativas.
Comparte las ideas y opiniones con sus compañeros.					X	Comparten todas sus ideas, y entablan conversación opinando sobre una idea de un compañero.
Valora las ideas y opiniones y obtener conclusiones de ellas para inventar el final y dramatizarlo.				X		SI valoran las ideas de los demás obteniendo una conclusión para el final. A excepción del alumno 24 que solo tiene en cuenta su final.
Comprende los que nos quieren transmitir en las dramatizaciones, con una actitud curiosa y creativa.				X		Todos ellos de manera más o menos creativa la interpretan correctamente.
Interpreta el final del cuento de manera creativa.			X			En algunas dramatizaciones tienen imaginación para imaginárselo, pero en otras de ellas les cuesta un poco más.
Dramatiza el final del cuento de forma creativa.				X		Crean escenas, y se les ocurren utilizar algún objeto para la dramatización.

### Escala de estimación de grado

**Grupo 2. Formado por:** alumno 2, alumno 4, alumno 13, alumno 14 y alumna 18.

	1	2	3	4	5	Observaciones
Usa estrategias en la toma de decisiones grupales, creando ciertas ideas creativas para el final del cuento y su dramatización.			X			Les cuesta al principio ponerse de acuerdo para tomar decisiones, aunque luego lo consiguen. Las ideas que crean son algo creativas, aunque dos de los alumnos se copian de otros y no son nada creativos.
Comparte las ideas y opiniones con sus compañeros.				X		Todos la comparten. Menos al principio dos de los alumnos que están algo dispersos.
Valora las ideas y opiniones y obtener conclusiones de ellas para inventar el final y dramatizarlo.			X			Obtienen algunas conclusiones, aunque les cuesta un poco a veces.
Comprende los que nos quieren transmitir en las dramatizaciones, con una actitud curiosa y creativa.				X		Comprenden correctamente el resto de dramatizaciones, aunque dos de los alumnos en ocasiones se dispersan.
Interpreta el final del cuento de manera creativa.				X		Podían haber sido un poco más creativos.
Dramatiza el final del cuento de forma creativa.				X		Hacen uso de objetos, y especifican los gestos y movimientos con un significado.

<b>Escala de estimación de grado</b>						
<b>Grupo 3. Formado por:</b> alumno 12, alumno 3, alumno 7, alumna 11 y alumna 15.						
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Observaciones</b>
Usa estrategias en la toma de decisiones grupales, creando ciertas ideas creativas para el final del cuento y su dramatización.		X				Las ideas que crean son algo creativas, pero a veces les cuesta ponerse de acuerdo y pelean por el final, ya que una de las alumnas sabe el final original del cuento y quiere poner ese aunque remarco que no es válido para la actividad.
Comparte las ideas y opiniones con sus compañeros.			X			Les cuesta compartir ideas con sus compañeros. Esto es a causa de que muchas veces no se les ocurre nada.
Valora las ideas y opiniones y obtener conclusiones de ellas para inventar el final y dramatizarlo.				X		Si que tienen en cuenta las opiniones, menos una de las alumnas. Pero finalmente llegan a un final.
Comprende los que nos quieren transmitir en las dramatizaciones, con una actitud curiosa y creativa.				X		Comprenden de manera correcta lo que dicen las dramatizaciones, menos en una de ellas que se desvían un poco.
Interpreta el final del cuento de manera creativa.				X		Si muestran algo de imaginación para interpretar el final.
Dramatiza el final del cuento de forma creativa.				X		Si muestran algo de creatividad, haciendo pasar por todos los personajes.

<b>Escala de estimación de grado</b>						
<b>Grupo 4. Formado por:</b> Alumno 17, alumno 25, alumno 6 y alumna 19.						
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Observaciones</b>
Usa estrategias en la toma de decisiones grupales, creando ciertas ideas creativas para el final del cuento y su dramatización.			X			Toman decisiones entre todos, pero uno de ellos solo quiere su idea y no razona, uno de los alumnos resalta su idea en creatividad.
Comparte las ideas y opiniones con sus compañeros.					X	Todos comparten sus ideas con los miembros del grupo.
Valora las ideas y opiniones y obtener conclusiones de ellas para inventar el final y dramatizarlo.				X		Tienen en cuenta las ideas de todo para llegar a un final, a excepción de un alumno que le cuesta bastante.
Comprende los que nos quieren transmitir en las dramatizaciones, con una actitud curiosa y creativa.					X	Tienen actitud curiosa para comprender de manera correcta los finales del cuento.
Interpreta el final del cuento de manera creativa.				X		Tienen imaginación para adivinar lo que están representando el resto de sus compañeros.

Dramatiza el final del cuento de forma creativa.	X	Usan objetos, más de una escena, y se les ocurre coger un pañuelo para convertirse en fantasmas.
--	---	--

Escala de estimación de grado						
Grupo 5. Formado por: alumno 22, alumno 5, alumna 9, alumna 20 y alumna 8.						
	1	2	3	4	5	Observaciones
Usa estrategias en la toma de decisiones grupales, creando ciertas ideas creativas para el final del cuento y su dramatización.				X		Se ponen de acuerdo para las decisiones grupales, creando algunos alumnos ideas más creativas que otros.
Comparte las ideas y opiniones con sus compañeros.					X	Comparten todas las ideas y opiniones, sin tener ningún conflicto.
Valora las ideas y opiniones y obtener conclusiones de ellas para inventar el final y dramatizarlo.			X			Valoran las ideas de los demás, pero les cuesta concluir con qué final se quedan.
Comprende los que nos quieren transmitir en las dramatizaciones, con una actitud curiosa y creativa.				X		Comprenden adecuadamente mostrando imaginación y curiosidad. A excepción de una de ellas que interpretan mal el final.
Interpreta el final del cuento de manera creativa.				X		Son creativos para inventar los finales, aunque un alumno esta algo disperso.
Dramatiza el final del cuento de forma creativa.				X		Hacen la casa de los animales, representan poniendo diferentes voces originales.

### Actividad 10. Divermaquetando

Escala de estimación de grado					
Puntuación: del 1 al 5					
	Usa diversas destrezas para crear ideas originales y creativas para completar las maquetas.	Comparte las ideas que ha tenido durante la asamblea final.	Valora las ideas y opiniones de los demás durante la asamblea final.	Participa de forma activa, espontánea y respetuosa en las situaciones comunicativas, expresando lo que representan en la maqueta.	Elabora figuras utilizando la plastilina de manera creativa adecuándose a los elementos relacionados con el mar o el campo.
Alumna 1	3	4	4	5	4
Alumna 2	3	3	4	5	4

Alumno 3	2	3	4	4	3
Alumno 4	4	5	5	5	4
Alumno 5	4	4	4	5	4
Alumno 6	3	5	5	5	4
Alumno 7	5	4	4	5	5
Alumna 8	4	2	3	3	4
Alumna 9	5	5	4	5	4
Alumno 10	3	4	4	5	4
Alumna 11	2	3	3	4	3
Alumno 12	4	3	5	5	4
Alumno 13	5	5	4	5	4
Alumno 14	2	4	3	5	3
Alumna 15	3	4	4	5	4
Alumno 16	3	5	3	5	4
Alumno 17	3	5	5	5	4
Alumna 18	3	4	4	5	4
Alumna 19	3	4	4	5	4
Alumna 20	4	5	4	5	4
Alumna 21	4	4	4	5	4
Alumno 22	4	4	4	5	4
Alumno 23	4	4	5	5	4
Alumno 24	3	4	4	5	4

Alumno 25	4	4	4	5	4
-----------	---	---	---	---	---

➤ **Actividades de cooperación**

**Actividad 1. Dibujamos la música**

<b>Lista de control</b>				
Sí, No o A veces.				
	<b>Al explicar sus dibujos comenta la cooperación como un aspecto importante.</b>	<b>Interpreta de manera adecuada el mensaje que nos quiere transmitir la canción.</b>	<b>Elabora con interés dibujos a partir de lo que nos trasmite la canción.</b>	<b>Comprende los mensajes que transmite sus compañeros cuando explican su dibujo con una actitud curiosa y respetuosa.</b>
Alumna 1	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumna 2	No	A medias	Sí	Sí
Alumno 3	–	–	–	–
Alumno 4	No	A medias	Sí	Sí
Alumno 5	Sí	Sí (equipo)	Sí	Sí (a veces se dispersa)
Alumno 6	No	Sí	Sí	Sí
Alumno 7	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumna 8	–	–	–	–
Alumna 9	No	No	Sí	Sí
Alumno 10	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumna 11	A veces	No (pero luego al ver otros dibujos se da cuenta que	Sí	A veces (se dispersa con martina a veces)



		se equivoca sola)		
Alumno 12	Sí	Sí+ (previo concepto)	Sí	A veces (dispersa cuando hablan sus compañeros)
Alumno 13	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 14	No	Sí	Sí	A veces (se dispersa, no curioso)
Alumna 15	No	No	Sí	Sí
Alumno 16	Sí	Sí	Sí	Sí
Alumno 17	Sí	Sí+ (escenas)	Sí	Sí
Alumna 18	No	A veces	Sí	Sí
Alumna 19	No	No (a primeras)	Sí	A veces (dispersa)
Alumna 20	Sí+	Sí	Sí	Sí
Alumna 21	No	A veces	Sí	Sí
Alumno 22	A veces	Sí	Sí	Sí
Alumno 23	No	A veces	Sí	A veces (se dispersa)
Alumno 24	No	A veces	Sí	A veces (se dispersa)
Alumno 25	A veces	Sí	Sí	Sí

### Actividad 2. Las ranitas en la nata

2.2 Valorar la importancia de la cooperación tras contar el cuento.

1.1 Participar de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas a través del diálogo que se dan a lo largo del cuento, mostrando cierta actitud de cooperación,

2.1 Comprender eficazmente lo que trasmite el cuento, trabajando la cooperación.

Opción que han elegido los alumnos: Todos los alumnos escogen la primera opción de que las ranas cooperen juntas, y de esta manera el final del cuento es el más afortunado. A excepción de tres alumnos, que dicen que prefieren la segunda opción, es decir, prefieren que las dos ranas sigan luchando para salir del recipiente, pero cada una por su lado, sin ayudarse y cooperar entre ellas.

Ante esto en un primer momento decido leerles lo que pasa en la primera opción, ya que es lo que ha escogido la mayoría. Y posteriormente, les pregunto si quieren saber qué pasaría con la otra opción y todos me dicen que sí, sobre todos los tres alumnos que querían esta opción. Tras ver que de esta manera que el final es que las ranas no consiguen salir del recipiente y se hunden; comentan que entonces es mucho mejor que las ranas cooperaren y trabajen juntas porque así consiguen salir (entonces les dije que sí que es mejor, y les pongo las dos imágenes con los dos finales: ranas volviendo a sus casas alegres y otras ranas hundidas). Después de esto los tres alumnos dicen que mejor se quedan con la primera opción de cooperar, dando así el valor y la importancia que realmente tiene la cooperación.

Otros comentarios para anotar en el diario de la maestra:

- Tras finalizar el cuento todos valoran la importancia de la cooperación. Incluso los dos alumnos que en un primer momento escogen la opción de no cooperar y seguir luchando cada una por su cuenta.
- Todos participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas que se dan tanto a lo largo como al final del cuento. Y en estas situaciones se muestran actitud de cooperación. Por ejemplo, uno de los alumnos comenta que la primera rana que se hunde no se debería de haber hundido, que también las otras dos ranas la podían haber ayudado, y podían haber cooperado las tres para así salir todas del recipiente de nata.
- Todos los alumnos comprenden de manera correcta lo que sucede en el cuento, así como el mensaje que nos trasmite de la cooperación.

### Actividad 3. Cooperopuzle

#### Escala de estimación de frecuencia

**GRUPO 1:** alumno 24, alumno 10, alumna 1, alumna 21 y alumno 16.

Nunca	Pocas veces	A Menudo	Siempre	Observaciones
-------	-------------	----------	---------	---------------

Ofrecen ayuda a sus compañeros, valorando la importancia de la cooperación.	X	Se ayudan entre ellos, y ofrecen ayuda al grupo de al lado. A excepción del alumno 24 que solo quiere centrarse en sus piezas.
Muestran actitud e iniciativa a lo largo del juego.	X	En todo momento de la actividad muestran iniciativa.
Muestran actitud de cooperación durante la actividad.	X	Se van a otra mesa para cooperar juntando piezas del puzle. Aunque en pequeñas ocasiones, dos alumnos no quieren cooperar y llegan a decir que las piezas son suyas.
Manejan retos cooperativos.	X	Intentan manejar el reto, pues una de las alumnas del grupo se da cuenta.
Comparten y valoran las opiniones de los demás.	X	Al darse cuenta de que el puzle lo tienen que hacer entre todos, comparten su opinión.
Llegan a una conclusión común.	X	Llegan a la conclusión de ir al otro grupo para preguntarles por las piezas que les falta, aunque uno de los alumnos no quiere.
Participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas.	X	No hay faltas de respeto hacia los comentarios de otros compañeros, aunque a veces dos de ellos se dispersan y no participan activamente.
Interpretan de manera eficaz los mensajes e intenciones.	X	Interpretan correctamente los mensajes de los demás.

### Escala de estimación de frecuencia

**GRUPO 2:** alumna 2, alumno 4, alumno 14, alumna 18 y alumna 11.

	Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre	Observaciones
Ofrecen ayuda a sus compañeros, valorando la importancia de la cooperación.		X			Solo algunos de ellos ofrecen ayuda a los compañeros, y no se dan cuenta al principio de que lo mejor es cooperar para completar el puzle.
Muestran actitud e iniciativa a lo largo del juego.			X		Casi todos tienen iniciativa, a excepción del alumno 14 que no interactúa mucho.
Muestran actitud de cooperación durante la actividad.		X			Cuando ya se dan cuenta que deben de cooperar muestran cierta actitud para ello. Pero a la hora de completar

		el puzle toda la clase, el alumno 4 y el alumno 14 no quieren cooperar.
Manejan retos cooperativos.	X	Si manejan el reto cooperativo, pero a veces no lo manejan del todo bien.
Comparten y valoran las opiniones de los demás.	X	Comparten las opiniones entre los miembros del grupo, y valoran la de los demás entendiendo así que se debe de cooperar.
Llegan a una conclusión común.	X	Entre ellos les cuesta un poco llegar a una conclusión común.
Participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas.	X	Respetan las situaciones comunicativas, y tienen iniciativa. Aunque se revolucionan a la hora de colocar todos juntos (la clase) las piezas.
Interpretan de manera eficaz los mensajes e intenciones.	X	Interpretan adecuadamente los mensajes de los demás.

### Escala de estimación de frecuencia

**GRUPO 3:** alumno 13, alumno 12, alumno 7 y alumno 15.

	Nunca	Pocas veces	A menudo	Siempre	Observaciones
Ofrecen ayuda a sus compañeros, valorando la importancia de la cooperación.			X		Se ofrecen ayuda entre ellos, y luego el alumno 7 y el alumno 12 se dan cuenta de que deben de ayudarse entre todos para completar el puzle
Muestran actitud e iniciativa a lo largo del juego.				X	A lo largo de toda la actividad, y cuando ya se completa el puzle de manera conjunta toda la clase también muestra iniciativa.
Muestran actitud de cooperación durante la actividad.		X			No se dan cuenta hasta la reflexión común de que deben de cooperar. Antes de ello el alumno 13 pide las piezas a otro grupo, pero para quedárselas él.
Manejan retos cooperativos.			X		Manejan el reto pero al principio no de la manera más oportuna.
Comparten y valoran las opiniones de los demás.			X		Lo demuestran cuando un miembro de otro grupo comparte lo que se debe hacer para completar el puzle.
Llegan a una conclusión común.			X		Si son capaces de llegar a una conclusión aunque les cuesta un poco.

<b>Escala de estimación de frecuencia</b>					
<b>GRUPO 4:</b> alumno 22, alumno 25, alumna 9, alumna 20 y alumno 23.					
	<b>Nunca</b>	<b>Pocas veces</b>	<b>A menudo</b>	<b>Siempre</b>	<b>Observaciones</b>
Ofrecen ayuda a sus compañeros, valorando la importancia de la cooperación.			X		Todos se ofrecen ayuda entre ellos para completar el puzle. Incluso se van a otros grupos a intentar encargar las piezas. Menos la alumna 9 que a veces no quiere ayudar en otros grupos.
Muestran actitud e iniciativa a lo largo del juego.			X		Lo muestran a lo largo de la actividad. Pero cuando cooperamos todos juntos, algunos de ellos se dispersan y no tienen tanta iniciativa.
Muestran actitud de cooperación durante la actividad.		X			Algunas veces sí, pero en otras ocasiones muestran actitudes que no concluyen en cooperar. Por ejemplo, el alumno 22 se ha enfadado cuando le quitaban las piezas para cooperar llegando incluso a insultar al compañero.
Manejan retos cooperativos.			X		Manejan el reto pero a veces se les va un poco de las manos.
Comparten y valoran las opiniones de los demás.			X		Comparten las opiniones, y algunos de los de este grupo valoran los de los demás dándose cuenta de que se debe de cooperar.
Llegan a una conclusión común.			X		Si son capaces. El alumno 23 concluye que hay que trabajar en equipo cooperando.
Participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas.			X		Si tienen respeto, pero el alumno 22 en una ocasión no lo tiene e insulta a su compañero.
Interpretan de manera eficaz los mensajes e intenciones.			X		Los interpretan adecuadamente, pero el alumno 22 que al principio no entiende que le quiten las piezas para cooperar y completar el puzle.
Participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas.			X		Participan todos de manera respetuosa, y de manera activa también, aunque el alumno 13 se dispersa una de las veces.
Interpretan de manera eficaz los mensajes e intenciones.				X	Sobre todo con los compañeros de otros grupos que transmiten que la solución es cooperar para completar el puzle todos los grupos.

<b>Escala de estimación de frecuencia</b>					
<b>GRUPO 5:</b> alumno 5, alumno 17, alumno 6, alumna 19 y alumna 8.					
	<b>Nunca</b>	<b>Pocas veces</b>	<b>A menudo</b>	<b>Siempre</b>	<b>Observaciones</b>
Ofrecen ayuda a sus compañeros, valorando la importancia de la cooperación.			X		Todos ofrecen ayuda entre ellos, incluso al final con el resto de compañeros para completar el puzle. Aunque ahí dos de ellas se dispersan un poco.
Muestran actitud e iniciativa a lo largo del juego.				X	Muestran iniciativa a lo largo de todo el juego.
Muestran actitud de cooperación durante la actividad.			X		El alumno 5 se da cuenta que se debe cooperar toda la clase para completar el puzle. La alumna 8 y la alumna 19 se pelean un poco por las piezas, por no cooperar.
Manejan retos cooperativos.			X		Manejan el reto, dándose cuenta uno de ellos de cómo resolverlo.
Comparten y valoran las opiniones de los demás.				X	Comparten sus ideas tanto en el grupo como con los demás (el alumno 5 que las comparte con toda la clase). Y valoran la de los demás.
Llegan a una conclusión común.				X	Eduardo dice que si no se coopera es imposible unir todas las piezas del puzle. De ahí se dan cuenta y sacan esa conclusión, la cual es compartida con toda la clase.
Participan de forma activa y respetuosa en las diferentes situaciones comunicativas.			X		En una ocasión la alumna 19 y la alumna 8 discuten por las piezas. Sin embargo, todos participan de forma activa.
Interpretan de manera eficaz los mensajes e intenciones.				X	Interpretan de manera correcta los mensajes e intenciones de los demás, y lo aplican en la práctica.

#### **Anexo 14. Registro de observación por cada alumnado.**

##### **ALUMNO 1**

###### **➤ Empatía**

-Actividad 1: comparte voluntariamente su opinión sobre lo que es la empatía tras ver el vídeo, mostrando en ello una definición correcta de empatía. En el primer ejemplo que sale en el video participa activamente y si es capaz de comentar cómo se siente la persona del ejemplo ante una determinada situación.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones de los demás en las cuatro situaciones que se muestran (sin tener mucha duda en ello), y es capaz de ponerse en su lugar y empatizar algo con esos personajes (aunque aún podría empatizar algo más). Si que es capaz de buscar soluciones para ayudar a esa persona ya que en la ficha marca las soluciones más adecuadas.

-Actividad 3: consigue obtener más de una tarjeta verde para meterlas en el buzón, mostrando compasión y poniéndose en el lugar de los demás. Además comenta acciones que realiza para animar a ese compañero, como darle un abrazo para que este mejor o hacer de mediadora en un conflicto.

-Actividad 4: identifica las emociones propias que ha sentido a lo largo del relato pero también la de otros. Por ejemplo, cuando era perra dice «me he sentido contenta porque ya no me perseguía el gato y ahora él tenía miedo». Además realiza algún comentario que muestra cierta empatía: el gato esta triste y el perro (ella) le dice que si quiere ser su amigo» o «el gato esta asustado y me siento mal por eso así que le decía que no estuviera asustado que yo solo quería jugar con él porque era un perro bueno».

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. También es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar.

-Actividad 6: se coloca en la isla que corresponde a cómo se siente (contenta), y es capaz de expresar de manera espontánea a sus compañeros el motivo por el que se siente de esa manera. Por otro lado, destacar que se dirige hacia sus compañeros que se encuentran tristes o enfadados, y escucha cómo se sienten para posteriormente de manera voluntaria animales; mostrando en ello cierta empatía. Por ejemplo, a una de las alumnas que echaba de menos a su mamá y estaba triste la ha dicho que no se tenía que preocupar porque ella ya era mayor, y que luego iba a ver a su mamá, y que ahora están las profes que nos cuidan muy bien.

-Actividad 7: reconoce e identifica de forma espontánea los sentimientos de los personajes en las diferentes historias, y dibuja la escena de la historia junto con algunas caras que representan ciertos sentimientos concretos (alegría, tristeza, etc.). Además en varias ocasiones reflexiona sobre cómo se sentiría ella si la pasase lo que les sucede a los personajes; trabajando así la empatía.

-Actividad 8: es capaz de reconocer todos los sentimientos de cada uno de los personajes de Disney. Al comunicar sus experiencias coincide con el sentimiento de la isla, a excepción de una que no tiene nada que ver (cuenta una experiencia de alegría cuando estábamos en la isla de temor/miedo). Es de las que más escucha a los compañeros, para ver si empatiza con ellos y los consigue animar.

-Actividad 9: identifica de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. En relación a la empatía, cabe destacar que si que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes y sentir pena o tristeza por lo que está pasando. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: es capaz de identificar los sentimientos de los personajes que dramatizan sus compañeros, llegando incluso a empatizar con algunos de ellos ya que comenta que si ella está en ese lugar se sentiría de una determinada manera. Al inventarse y dramatizar la historia se pone de acuerdo con sus compañeros, y es capaz de escuchar otros puntos de vista diferentes al suyo, es decir, otras opiniones diferentes.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: la ha costado un poco pensar y responder atendiendo a la casilla que la ha tocado. En ocasiones he tenido que impulsarla un poco para que comentase algo sobre esa casilla, y una de las veces se ha guiado un poco por lo que yo la he dicho sobre las sirenas ya que en ese momento no se la ocurría nada.

-Actividad 2: la primera vez no la salía decir nada. Luego he vuelto a ella (segundo intento) y ya sí que la ha salido comentar algo para seguir continuando la historia mostrando en ello algo de creatividad. Además cuando ella estaba como espectadora, ha sido capaz de dar ideas algo creativas a un alumno que no le salía nada para continuar con la historia.

-Actividad 3: en una alguna respuesta repite lo mismo que otro compañero o dice su uso común por lo que no es nada original. Pero en otras es capaz de decir tres o más ideas, algunas de ellas con algo de creatividad y una que resalta un poco más que el resto (usar la manguera para llenarla de lacasitos y que salgan disparados para comerlos).

-Actividad 4: interpreta la música de manera correcta, se encuentra atenta a lo largo de la actividad y es capaz de inventar dos pasos de baile de manera espontánea y mostrando en ello algo de creatividad. En algunos de esos pasos, taconeaba con los pies al ritmo de la música.

-Actividad 5: en su grupo comenta a sus compañeros una alternativa para solucionar el conflicto y muestra creatividad a la hora de dramatizar ese conflicto. Además a la hora de comenzar a dramatizarlo, orienta en parte a sus compañeros de cómo pueden colocarse para empezar, sirviéndoles esto de ayuda a todos.

-Actividad 6: si muestra creatividad, incluso algo más que en las actividades iniciales. Contesta a más de una tarjeta y normalmente lo comenta de manera espontánea, excepto en dos de ellas que se lo piensa un pelín más.



-Actividad 7: el título que inventa para el cuento es creativo, y a la hora de contar la historia muestra mucha originalidad y por lo tanto creatividad. Además se explaya en cada página e incluso simula diálogos entre los personajes del cuento, haciéndolo así aún más creativa la historia.

-Actividad 8: los comentarios que hace los realiza de manera espontánea y fluida, pero no es muy original ya que pone como solución del conflicto llamar al director y al profesor. Además a la hora de contar la solución no usa apenas las marionetas dice más la idea que hacer un diálogo entre los dos personajes.

-Actividad 9: participa activamente en el grupo y dice ideas mostrando algo de creatividad y originalidad para inventar así el final del cuento. También muestra ideas originales para poderlo dramatizar de una manera creativa.

-Actividad 10: realiza más de una figura (tres o cuatro), entre ellas hace una tortuga y una palmera, es decir, cosas comunes por lo que la elección de elementos no es demasiado originales. En cambio, en la figura en sí, es decir, en la forma de la figura sí que muestra más originalidad, ya que mezcla colores y distribuye esas figuras tanto por la playa como por el campo.

### ➤ **Cooperación**

-Actividad 1: Previamente no sabía lo que significaba la palabra cooperación. Después interpreta de manera correcta los aspectos relacionados con la cooperación, mencionados a lo largo de la letra de la canción. Es capaz de reflejar de esta manera el concepto de cooperación en su dibujo; pintando a personas que se ayudan entre ellas para conseguir una misma cosa.

-Actividad 2: elige la primera opción de cooperar para que las ranas consigan salir del recipiente y volver a su casa.

-Actividad 3: trabaja en equipo con su grupo para juntar las piezas del puzle que les ha tocado, pero al poco rato se da cuenta que el resto de piezas lo tiene otro grupo. Entonces se dirige hacia ese grupo y les comenta que deben de ayudarse entre ellos para poder completar el puzle porque si no es imposible. Cabe añadir que en una parada de reflexión-acción de la actividad, comenta a todos sus compañeros que lo que deben de lograr es hacer el puzle juntando las piezas de todos los equipos. Por lo tanto, se puede decir que se da cuenta que para lograr el objetivo común (realizar el puzle) deben de cooperar. Además participa y coopera activamente con todos los compañeros de los distintos grupos.

### **ALUMNA 2**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: en el primer ejemplo que viene el vídeo reconoce e identifica las emociones de la niña ante una determinada situación. Voluntariamente no

comparte las ideas que tiene sobre el concepto de la empatía, pero respeta y escucha atenta las opiniones de los demás. Por lo que después concluye una definición, por lo tanto se termina enterando del mensaje que nos quiere transmitir el video sobre la definición de la empatía.

-Actividad 2: reconoce los sentimientos y emociones de los personajes de la ficha, en la que se demuestra diversas situaciones; excepto en una que tiene un poco más de duda. Al reconocerlas, es capaz de ponerse en el lugar de otros aunque en alguna ocasión la cuesta un poco. Por otro lado, destacar que es capaz de buscar soluciones para ayudar en dos de las situaciones, en las otras dos situaciones no rodea nada pero creo que es más por despiste que por no saber buscar una solución.

-Actividad 3: obtiene pocas tarjetas en comparación con otros compañeros. Pero cuando consigue obtenerlas son de las verdes debido a que logra empatizar. Pues es capaz de expresar los sentimientos y emociones propios y de los más, e incluso comenta en la reflexión final que ha sentido compasión hacia otros compañeros.

-Actividad 4: no interviene de manera voluntaria en la contestación de las diferentes preguntas. Sin embargo, sí que reconoce los sentimientos que ha tenido a lo largo del relato pero se la debe impulsar para que las comente. En ocasiones se pone en el lugar de como se ha sentido otro animal (empatizando con ello). Cuando era perro me dice que se ha sentido un poquito mal, pues dice: «porque el gato se asustó mucho y le regañado, y yo pues me sentiría mal».

-Actividad 5: reconoce el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. Aunque una de las veces que sonó la melodía de asustado (sentimiento que la toco), se lo pensó un poco si salir o no y salió al ver que salían sus compañeros que también tenían ese sentimiento. También es capaz de identificar algunos de los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar.

-Actividad 6: se coloca en la isla correspondiente a su sentimiento, por lo que es capaz de reconocer e identificar sus propios sentimientos. También es capaz de expresar el motivo por los que está contenta. A la hora de dirigirse a otros compañeros, va hacia la isla del enfado y la tristeza preguntándoles a sus compañeros porque se sienten así y se pone en su lugar, es decir, empatiza. Sin embargo, algunas de las veces hay que impulsarla a que diría algo para que sus compañeros que estaban tristes, asustados o enfadados se animasen.

-Actividad 7: reconoce e identifica los sentimientos de los personajes de las diferentes historias. Sin embargo, a la hora de plasmarlo en un dibujo y exponerlo ante sus compañeros refleja más la escena que sucede en la historia que los propios sentimientos de esos personajes; inventándose sucesos nuevos en la historia. Por lo tanto, cabe destacar que usa su creatividad para esa invención y eso es favorable. Sin embargo, no hace demasiado hincapié en empatizar. Por ello se la

cuestiona y junto con la reflexión de todos sus compañeros concluye los sentimientos de cada uno de los personajes de las historias.

-Actividad 8: reconoce los sentimientos de todos y cada uno de los personajes, pero apenas sale voluntariamente a contarnos sus experiencias, solo comenta una experiencia y esa se corresponde con el sentimiento de la isla en la que esta situada. En cuanto a la empatía destacar que muestra un pelín escuchando a sus compañeros, pero tampoco es que tenga actitudes hacia ellos que muestren mucha empatía.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad las emociones de los personajes de la historia, destacando en cada una de las situaciones como se sienten. En uno de sus comentarios dice que si la gallina se siente triste ella lo que haría es ayudarla, pero tampoco destaca de manera directa que haya sentido pena por ella. Por lo tanto, muestra algo de empatía pero no demasiada. En relación con invertirse el título cabe destacar que es algo creativa.

-Actividad 10: es capaz de reconocer los sentimientos de los personajes que salen en las diferentes dramatizaciones, aunque a veces la cuesta un poco pensarlo y no lo realiza de manera espontánea. Muestra a veces algún comentario de empatía hacia determinadas situaciones que realizan los personajes. En su grupo surge un pequeño conflicto porque no se ponen de acuerdo para dramatizarlo, y una vez esta alumna no escucha la opinión de su compañero.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: no muestra demasiada creatividad en las respuestas que da atendiendo a la casilla del tablero que la ha tocado. Destacar también que no la cuesta mucho tiempo pensar la respuesta, por lo que es espontánea en ello.

-Actividad 2: la toca ser la primera en hablar por lo que da comienzo ella a la historia. La comienza de manera fluida, pero no con demasiadas palabras y no muestra apenas originalidad al inventar el principio de la historia.

-Actividad 3: no es capaz de crear un uso inusual de un objeto. Se la pregunta ya que no sale de manera voluntaria, y en la mayoría de las ocasiones no se la ocurría nada, ni siquiera cambiando de objeto. Solo ha sido capaz de contestar una vez sobre un objeto pero ha dicho el uso común de ese objeto.

-Actividad 4: dos veces dice que no quiere salir al medio a bailar como los demás, la propongo que salga en pareja y tampoco. Cuando ponemos la Macarena (no estaba previsto pero surgido por el interés de un alumno) sí que sale en medio del círculo junto con otros tres compañeros más (los que no querían salir o no eran capaces de inventar los pasos). En ese momento, aprovechando que estaba bastante motivada le digo que haga el paso de baile que ella quiera, y es capaz de realizarlo mostrando un poco de creatividad. En ese momento la animo diciendo, muy bien lo estas haciendo fenomenal.

-Actividad 5: en esta actividad da una idea para resolver el conflicto, pero no es muy original y algunas ideas de las de su grupo no muy adecuadas. A la hora de dramatizar muestra un poco de originalidad ya que se la ocurren ideas originales para realizar más de una escena.

-Actividad 6: voluntariamente solo dice algo una vez, las otras veces la pregunto yo y en ocasiones no se la ocurre nada. Cuando si que comenta algo se lo piensa un poco no lo dice de manera espontánea, y las ideas que tiene son originales y creativas.

-Actividad 7: el título que se inventa no es creativo ya que es lo mismo que lo que han puesto compañeros en su mesa. En las imágenes que ya vienen no se expulsa demasiado cuando cuenta la historia, pero muestra algo de creatividad. Al final del cuento (páginas que ha dibujado ella) se expulsa un poco más y muestra algo más de creatividad y originalidad que anteriormente.

-Actividad 8: sale voluntariamente a comentar soluciones, sin tener que impulsarla yo a ello (avance en comparación con algunas actividades anteriores). Como solución del conflicto llamar a la directora, por lo que es poco original y no es la solución más adecuada ante esa situación.

-Actividad 9: al principio en su grupo no aporta muchas ideas para inventarse el final de la historia. En el momento que me he dirigido a su grupo para que comenten las ideas que han tenido, es capaz de decirme un final mostrando en ello más creatividad que otras veces.

-Actividad 10: realiza una figura (una concha), al principio quiere hacer una tortuga, pero no la sale y cambia de figura. En la realización de la figura como tal muestra más originalidad y creatividad que otras veces, mezclando más de un color en ella. Y finalmente la coloca en el mar.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no sabía lo que significaba la palabra cooperación, comentaba que era divertirse con más amigos. En cuanto a los mensajes que nos transmitía la canción sobre la cooperación, todos ellos no les interpreta de manera correcta. Pero tras reflexión final entre todos terminó entendido el significado de la cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren juntas salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra una actitud de ayuda y colaboración a la hora de juntar las piezas de puzle que les ha tocado a su grupo. Sin embargo, no se da cuenta que para construir el puzle completo debe de cooperar con los demás grupos. Cuando ya reflexionamos entre todos y se concluye que se debe de cooperar, es capaz de

cooperar con todos sus compañeros sin generar ningún tipo de dificultad o conflicto.

### **ALUMNO 3**

#### **➤ Empatía**

-Actividad 1: no ha venido a clase este día.

-Actividad 2: no ha venido a clase este día.

-Actividad 3: obtiene alguna tarjeta verde en el buzón, pero no tantas como otros compañeros suyos debido a que se ha incorporado tarde al desarrollo de las actividades de esta habilidad, y no se le explico lo del buzón el mismo día que se explicó a todos sus compañeros. Muestra empatía ya que comenta que se siente triste por ver mal a algunos de sus compañeros, y cuando esto sucede se queda junto a él mostrando cariño y afecto.

-Actividad 4: no ha venido a clase este día.

-Actividad 5: durante la actividad esta poco participativo, pues lleva unos días un poco malos. Aun así ha sido capaz de identificar el sentimiento que le ha tocado y salir en el momento que la música correspondía con su sentimiento. Sin embargo, no identifica de manera voluntaria los sentimientos del resto de sus compañeros cuando salían a bailar. Entonces, en una de las veces le pregunto, y fue capaz de decirme el sentimiento de manera correcta pero no de forma espontánea (se lo pensó un poco).

-Actividad 6: no ha venido a clase este día.

-Actividad 7: en el dibujo no plasma los sentimientos de los personajes de cada una de las historias, sino que se centra más en dibujar la escena de la historia. Cuando explica su dibujo para toda la clase, cuenta parte de la historia y si es capaz comentar algunos de los sentimientos de los personajes, identificándolos de manera correcta. Destacar que también es capaz de empatizar un poco porque en una de las historias comenta que si el niño que no juegan sería un amigo suyo se sentiría muy mal y dice que jugaría con él para que no se sienta triste.

-Actividad 8: siempre identifica de manera correcta a los sentimientos de los personajes de Disney aunque creo que a veces va donde se dirigen sus compañeros más que pensarlo por sí mismo. No cuenta experiencias propias voluntariamente, solo una de tristeza identificándose con ese sentimiento. Mencionar que escucha a sus compañeros, pero muestra pocas actitudes de empatía hacia ellos.

-Actividad 9: no ha venido a clase este día.

-Actividad 10: es capaz de identificar de manera correcta los sentimientos de los personajes aunque hay que impulsarle un poco a ello para que los comente y

muestra algo de empatía. A la hora de tomar decisiones, escucha las opiniones de los demás pero no interviene demasiado.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: no muestra cierta originalidad al contestar sobre el casillero del tablero que le ha tocado. Además a veces no tenía mucha relación su respuesta con el contenido que le ha tocado.

-Actividad 2: no ha venido este día a clase.

-Actividad 3: le cuesta bastante pensar que va a decir, por lo que no le sale de manera espontánea decir un uso inusual de los objetos. Ya que no comenta algo voluntariamente se le impulsa a ello, y en una de esas veces ha comentado para la manguera que la use un bombero, por lo tanto no ha mostrado nada de creatividad.

-Actividad 4: escucha la música y de manera espontánea le salen los pasos de baile. Realiza dos o tres pasaos de baile y muestra algo de creatividad en esos pasos. A este alumno le cuesta menos expresarse en lo plástico y musical que cuando tiene que comunicar algo en un lenguaje verbal.

-Actividad 5: es capaz de aportar alguna idea a su grupo para resolver el conflicto, mostrando en esas ideas algo más de creatividad que en las actividades anteriores. Posteriormente, a la hora de dramatizar apenas se mueve y habla mucho; por lo que no ha podido mostrar demasiada creatividad.

-Actividad 6: no ha venido a clase este día.

-Actividad 7: no ha venido a clase este día.

-Actividad 8: es capaz de inventarse una solución para el dilema moral, además muestra creatividad en ello, pues no escoge lo que dicen muchos del director y el profesor sino que es capaz de comentar otras alternativas. Además, es capaz de crear un poco de diálogo con las marionetas, siendo de esta manera más original.

-Actividad 9: en su grupo apenas participa para dar ideas sobre el final del cuento ya que esta un poco disperso y tiene un mal día. Cuando me dirijo hacía el grupo para que me cuenten sus ideas, este alumno es capaz de comentarme alguna idea pero no son demasiados creativas.

-Actividad 10: realiza como figura un tomate, por lo que el elemento en sí es poco original ya que no se aleja demasiado de lo común. Por otra parte, a la hora de elaborar la figura junta colores y lo hace creativo.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: no ha venido a clase este día.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren juntas salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra poca actitud de ayuda y de colaboración cuando su grupo esta juntando las piezas del puzle que les ha tocado en el sobre. En un primer momento no se da cuenta de que debe de cooperar con el resto de grupos para poder completar el puzle. Pero luego al descubrirlo una compañera de su grupo, se da cuenta y es capaz de cooperar con los compañeros del resto de grupos.

## **ALUMNO 4**

### **➤ Empatía**

-Actividad 1: identifica los sentimientos de la niña en el ejemplo del video. Comparte voluntariamente las ideas que tiene sobre el concepto de la empatía, por lo que participa de forma espontánea y activa. Pero no interpreta el mensaje sobre la empatía bien del todo ya que dice que es más ayudar, y luego le he reconducido yo comentando que si ayuda a esa persona es porque ve que se siente de una determinada manera (por ejemplo triste o enfadado) y siente compasión por esa persona.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones de todos los personajes de la ficha. Es capaz de ponerse en el lugar de otros, menos en una de las opciones que se lía un poco. Y a la hora de buscar soluciones para ayudar a una persona, en dos de ellas elige la opción más correcta y adecuada, y en las otras dos: una la deja en blanco y en otra marca la opción no adecuada (la de grabar en video).

-Actividad 3: se lleva una tarjeta roja porque tiene un conflicto en el fútbol y no es capaz de empatizar y solo grita a sus compañeros. Aunque después en la asamblea se reflexiona sobre ello y a base de preguntas consigue empatizar y pedir perdón a sus compañeros. Por otro lado, destacar que también recibe alguna tarjeta verde ya que empatiza con un amigo suyo que sale llorando al patio. Este alumno le abraza y se queda con él sentado en un banco hasta que se le pasa. Además, le intenta ayudar para que no se sienta triste y se anime.

-Actividad 4: no participa voluntariamente y durante la actividad esta muy disperso. Cuando le pregunto dice tonterías en vez de ceñirse a la pregunta. Una vez que me pongo un pelín más seria es capaz de identificarme correctamente los sentimientos propios y de los demás, pero no muestra apenas empatía.

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a ese sentimiento sale a bailar. También es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar.

-Actividad 6: se coloca en la isla correspondiente a su sentimiento (asustado), pero luego se pone en la isla de contento porque dice que le gusta mucho estar con las

profesoras y eso le pone contento. Por otro lado, destacar que al principio le cuesta un poco expresar sus sentimientos a sus compañeros, pero finalmente es capaz de expresarlos de manera fluida y espontánea.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de cada historia de manera espontánea; plasmando estas emociones al dibujar a los personajes con diferentes tipos de caras que representan sentimientos. Destacar también que empatiza con algunos de los personajes ya que se pone en lugar de alguno de ellos y dice que él también se sentiría mal o triste si le pasará lo mismo.

-Actividad 8: reconoce los sentimientos de todos y cada uno de los personajes de Disney. Es capaz de contar sus propias experiencias e identifica de manera adecuada sus emociones, relacionándolas con el sentimiento de la isla en la que estamos. Destacar también que escucha a sus compañeros y muestra algo de empatía hacia las experiencias que cuentan sus compañeros.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad y de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. Es capaz de ponerse en el lugar de los personajes, empatizando con ellos e incluso buscando soluciones; dice de ayudar a un personaje y avisar a todo el mundo para que le ayudase y darla un abrazo. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra bastante creatividad («Una maría y las tres marías muy ayudantes»).

-Actividad 10: es capaz de identificar los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, mostrando en ello cierta empatía. Pues comenta que se pone en el lugar de algunos de los personajes y que sabe cómo se sienten. A la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, es capaz de escuchar otras opiniones diferentes a las suyas.

## ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: si ha mostrado creatividad, respondiendo de manera espontánea y fluida a lo que le había tocado atendiendo a la casilla del tablón. Pero cabe destacar que podía haber dicho alguna idea más respecto a la casilla.

-Actividad 2: ha sido capaz de comentar ideas para continuar con la historia, siguiendo bastante bien el hilo con lo que han comentado anteriormente. En esas ideas ha mostrado cierta creatividad y originalidad.

-Actividad 3: se le ocurren ideas sobre el uso inusual de diferentes objetos. Estas ideas las comenta de manera espontánea y fluida. Algunas de las veces son buenas ideas y un poco creativas, y en otras ocasiones no son nada creativas ya que dice el uso común del objeto.

-Actividad 4: ha realizado bastantes pasos de baile al ritmo de la música, y no ha realizado más por el tiempo del que se disponía para realizar la actividad que sino



seguía inventándose más pasos de baile. Los que ha realizado le ha salido de manera espontánea, mostrando bastante creatividad en todos esos pasos de baile.

-Actividad 5: da a sus compañeros más de una idea para la solución del conflicto, mostrando en ello algo de originalidad. Por otro lado, a la hora de dramatizar muestra bastante creatividad, hasta realiza expresiones con su cara con el fin de reflejar lo que siente el personaje en cada momento.

-Actividad 6: las ideas que tiene a partir de las tarjetas, las comenta de manera espontánea pero no son muy originales la verdad. Pues esas ideas son concisas y breves, y no se alejan de lo común.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento no es creativo ya que copia el mismo que un alumno. A la hora de contar la historia, se expresa en cada una de las escenas del cuento y sí que es algo creativo y original (muestra más creatividad que otras veces), y muestra aún más creatividad poniendo a alguno de los personajes de la historia nombres.

-Actividad 8: comenta varias ideas de manera espontánea y fluida para resolver el dilema moral. Pero esas ideas no son originales ya que pone como solución al dilema lo mismo que otros compañeros (decírselo a la profesora). Además, no utiliza apenas los títeres para representar esa solución.

-Actividad 9: participa activamente en su grupo para inventarse el final del cuento, y si es capaz de comentar de manera espontánea y fluida varias ideas para ese final. Destacar que esas ideas son algo creativas y originales (aunque podían haber sido aún un poco más creativas).

-Actividad 10: crea más de una figura para poner en la maqueta. Realiza un sol pero también una persona/superhéroe. Destacar que es bastante creativo en cuanto a su elaboración ya que usa más de un color y le hace patas largas, y dice que se llama «hombre pateado» por lo que resalta su originalidad en su imaginación.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: en un primer momento, no sabe lo que significa la palabra cooperación. Después, al escuchar la canción entiende algunos de los aspectos sobre la cooperación pero no comprende todos ellos. En su dibujo pinta a varias personas junto con algunas caras que representan diferentes emociones, pero al explicar su dibujo no comenta la importancia de la cooperación, y sigue pensando que es más estar juntos para no estar solos que para ayudarse y cooperar. Aunque cabe destacar que este pensamiento cambia tras la reflexión final, en la que hablamos y dialogamos todos sobre el significado de la cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra algo de ayuda a la hora de colocar las piezas del puzle con los compañeros de su grupo. Pero cuando ve que faltan piezas no se da cuenta de manera directa que para completarlo lo único que pueden hacer es cooperar con todos los compañeros de clase. Después de reflexionar todos juntos, destacar que es capaz de cooperar con el resto de sus compañeros, aunque en algunas ocasiones se dispersa y no se centra en terminar de completar el puzle.

## **ALUMNO 5**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica adecuadamente las emociones de la niña que pone como ejemplo el video de la empatía. Tras ver el vídeo voluntariamente no comparte ideas sobre el concepto de la empatía, por lo que no participa de forma muy activa pero respeta lo que dicen sus compañeros. Por lo que considero que eso le ayuda para interpretar de manera eficaz y correcta lo que es la empatía.

-Actividad 2: reconoce sin ningún tipo de problema las emociones y sentimientos de los demás (en todas de la ficha las pone bien), y es capaz de ponerse en el lugar de esa persona pensando cómo se sentiría él si estuviera en esa situación. Además muestra soluciones para ayudar a la persona, excepto en una de las situaciones que lo deja en blanco (creo que es por falta de atención que no la rellena).

-Actividad 3: de manera voluntaria no mete ninguna tarjeta, pues no se dirige a mi para comentarme nada. Por ello vuelvo a hacer hincapié de manera general en el buzón. Y al día siguiente se dirige a mi para comentarme que cuando ha venido un compañero suyo por la mañana llorando ha sentido pena, y que se ha quedado con él para que estaría un poquito mejor.

-Actividad 4: no participa voluntariamente en la contestación de las preguntas, está disperso durante la actividad y se le llama más de una vez la atención. De primeras no identifica los sentimientos que ha tenido a lo largo del relato ni es capaz de identificar las de los personajes. Dice que no ha sentido nada cuando era perro o ratón y que no quiere ninguna pregunta. Insistiéndole un poco dice que ha sentido miedo cuando le perseguía el gato y que luego le daba un poco de tristeza cuando el gato sentía miedo, por lo que empatiza con el gato en ese momento.

-Actividad 5: no ha venido a clase este día.

-Actividad 6: no ha venido a clase este día.

-Actividad 7: no identifica siempre adecuadamente las emociones y sentimientos de los personajes de las historias. En ocasiones (menos veces) las identifica de manera correcta y dibuja los personajes con diferentes caras; pero otras veces (la mayoría) dibuja escenas de las historias o introduce a Sony en la historia. Por otro lado, destacar que no menciona ningún comentario referente a la empatía pero

cuando se le hace reflexionar a partir de ciertas preguntas y comentarios de compañeros, es capaz de mostrar cierta empatía.

-Actividad 8: no ha venido este día al cole

-Actividad 9: identifica y expresa de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia. Pero no de manera voluntaria, sino que hay que dirigirse a él para preguntárselo y que las comente. En cuanto a la empatía cabe destacar que cuando estaba contando la historia no se ha puesto de manera espontánea en el lugar de los demás; pero luego con las reflexiones y comentarios de los compañeros ha mostrado algunos comentarios de empatía. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: identifica los sentimientos de los personajes de manera adecuada, llegando a mostrar incluso cierta empatía hacia ellos. Pues en uno de sus comentarios dice que el niño se siente triste por lo que le estaba pasando y que el haría algo. En la toma de decisiones grupales, al principio no está de acuerdo con otros puntos de vista diferentes al suyo, pero finalmente logra entenderlo y les tiene en cuenta.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: atendiendo al casillero del tablero que le ha tocado ha sido capaz de comentar algo de manera espontánea. Pero en esos comentarios no mostraba creatividad, pues muchas veces decía la misma respuesta que un compañero o intentaba que se lo chivasen.

-Actividad 2: ha sido capaz de comentar algo para continuar la historia. Pero con pocas palabras, y en ello ha mostrado poca creatividad, decía a veces cosas comunes y habituales.

-Actividad 3: muy pocas veces comentaba de manera voluntaria el uso inusual del objeto, pues la mayoría de veces ha dicho algo porque yo le nombraba. En ocasiones, respondía que no sabía o que no se le ocurría. Solo en una o dos ocasiones ha sido capaz de decir algo un pelín creativo.

-Actividad 4: no sigue mucho la melodía de la música, pero se ha sentido motivado y es capaz de dar algún paso de baile. Estos pasos de baile eran un poco originales.

-Actividad 5: solo dice una idea para resolver el conflicto ya que no se le ocurren más. Pero su solución es creativa y original, aunque no sea la más adecuada (una máquina que multiplique a los dos osos). A la hora de dramatizar es algo original, aunque la idea de ser el oso de peluche se le ocurrió a otro miembro de su grupo.

-Actividad 6: le cuesta buscar ideas originales y creativas, y cuando las tiene no muestra demasiada originalidad. Destacar que veces le sale decirlo de manera

espontánea (sobre todo cuando es una idea sobre algo que le gusta cómo es Spiderman) y otras veces tarda un poco en pensarlo.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es bastante creativo. Al contar la historia sus ideas que comenta son breves pero en ellos muestra algo de creatividad. Además los dibujos que realiza en las últimas páginas son originales y creativos.

-Actividad 8: la primera idea para resolver el dilema moral no es creativa pues dice lo mismo que otros grupos (llamar al director y a la maestra), y luego dice a sus compañeros otra idea diferente en la que muestra un poco de originalidad y creatividad. Por otro lado, destacar que no usa mucho las marionetas para hacer diálogo entre los dos personajes.

-Actividad 9: participa poco a la hora de dar ideas a su grupo sobre el final del cuento, pero sí que muestra en ello algo de creatividad (más que en actividades anteriores). Posteriormente, cuando se pone a dramatizarlo se encuentra más participativo que al principio.

-Actividad 10: crea una figura: un ninja. Aunque para realizar la figura solo usa un color es bastante creativo ya que se sale de los elementos comunes de esos espacios (la montaña y la playa). Además muestra ser más original cuando añade a ese ninja una espada y cuando comenta porque lo coloca en la montaña.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no comenta nada de manera voluntaria sobre lo que significa la palabra cooperación. Sin embargo, después interpreta de manera correcta los mensajes que transmite la canción sobre la cooperación. Reflejando esto en su dibujo ya que pinta a tres niños ayudándose entre todos para llevar una escultura. Al explicar su dibujo menciona que ayudarse y trabajar en equipo es importante y es mucho mejor que trabajar solo.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: al principio de la actividad está un poco disperso, pero luego muestra ayuda y colaboración con su grupo para juntar las piezas que les han tocado. De manera autónoma es capaz de darse cuenta que la única forma de completar el puzle es cooperando. Esto último se muestra cuando realizamos una reflexión común, que comenta que no sirve de nada que solo una las piezas un grupo, sino que es un solo puzle y que para completarlo debemos de hacerlo entre todos.

## **ALUMNO 6.**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica y reconoce los sentimientos de la niña que viene como ejemplo en el vídeo. Tras ver el vídeo comparte voluntariamente sus ideas sobre la definición de empatía pero no interpreta del todo correctamente el mensaje ya que dice de ejemplo como se ha sentido él ante una determinada situación en vez de sentir pena por cómo se ha podido sentir otra persona. Aunque luego con las aportaciones de los compañeros y mis aclaraciones obtiene un mejor concepto de la empatía.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones de los diferentes personajes sin ningún tipo de problema y es capaz de ponerse en su lugar (excepto la segunda pregunta rodea todas bien). A la hora de buscar soluciones para ayudar es capaz de buscar las adecuadas, excepto en una de ellas que elige grabar en video en vez de llamar al dueño para que se lleve al perro y le tranquilice.

-Actividad 3: consigue obtener varias tarjetas verdes para meterlas en el buzón, mostrando compasión y poniéndose en el lugar de los demás. Además ante esas situaciones es capaz de buscar ideas para ayudar a los compañeros y lograr así que se sientan mejor.

-Actividad 4: es capaz de identificar sus propios sentimientos que ha tenido al imaginarse el relato así como las emociones de los personajes. Realiza comentarios como: «me he sentido con miedo cuando era ratón y el gato me miraba fijamente» o «el gato ha sentido miedo cuando yo le ladraba». En relación con la empatía no ha mostrado comentarios directos pero si ha dicho «no me sentía feliz cuando asustaba al perro».

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. De hecho, la primera vez que pongo la melodía, es el primero de todos los alumnos que se levanta para bailarlo identificando así su sentimiento de alegría. Además es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar.

-Actividad 6: identifica y reconoce sus propios sentimientos, colocándose en la isla correspondiente (contento/alegría). Es capaz de explicar a sus compañeros de manera espontánea los motivos por los que se encuentra contento. También pone bastante interés y empatiza con aquellos compañeros que se sienten tristes, asustados o enfadados, y de manera voluntaria les intenta animar.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de la historia de manera espontánea, y es capaz de plasmarlo en sus dibujos. Pues dibuja en algunas historias los personajes y explica cómo se sienten, y en otras dibuja ciertas caras o emoticonos que reflejan un sentimiento concreto. También destacar que muestra empatía, pues comenta que se ha puesto en lugar de algunos personajes para saber cómo se sienten y así dibujarlos.

-Actividad 8: ha reconocido todos los sentimientos y emociones de cada uno de los personajes de Disney sin ningún tipo de dificultad. Ha comentado más de una experiencia, identificando su sentimiento según la isla en la que se encontraba. Y también ha mostrado un poco de empatía ya que escuchaba con atención lo que decían sus compañeros y ponía caras de tristeza cuando contaban algo triste o desagradable.

-Actividad 9: identifica de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. En relación con la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes y sentir pena o tristeza por lo que les está pasando. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: identifica correctamente los sentimientos de los personajes que dramatizan sus compañeros, llegando incluso a empatizar con algunos de ellos y comentando posibles alternativas para que ese personaje no se sienta así de tristes o enfado. Al principio en su grupo surge un pequeño conflicto porque no se ponen de acuerdo con respecto a la forma de dramatizarlo, es decir, no son capaces de llegar a una conclusión porque tienen diferentes puntos de vista y por lo tanto diferentes opiniones.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: comenta respuestas atendiendo a la casilla del tablero que le ha tocado, y es capaz de mostrar en ello cierta creatividad. Además, lo que comenta lo dice de manera fluida sin perder mucho tiempo en pensárselo.

-Actividad 2: le toca continuar la historia pero es el último, y en los comentarios que realiza para inventar el final de la historia muestra poca creatividad. Cabe señalar también que los compañeros ya estaban algo dispersos, y eso le dificultó un poco a la hora de pensar lo que decir para dar final a la historia.

-Actividad 3: si es capaz de decir algún comentario sobre el uso inusual de los objetos, de manera espontánea pero con muy poca creatividad. Pues por ejemplo dice usar un cubo para echar arena o agua.

-Actividad 4: con su motivación ha sido capaz de bailar sus propios pasos de baile de manera fluida y espontánea. Ha realizado más de un paso de baile, mostrando en ello algo de creatividad.

-Actividad 5: es capaz de dar soluciones para resolver el conflicto que le ha tocado en su grupo. Da alguna solución original y adecuada para resolver el conflicto. A la hora de dramatizar hace el rol de director pero no muestra creatividad ya que se queda quieto y no hace nada. En ese momento intervengo en medio de la dramatización, y le pregunto que personaje es, y a partir de ahí comienza a intervenir en la dramatización.

-Actividad 6: se le ocurre ideas para más de una tarjeta, esas ideas las comenta de manera fluida y espontánea. En esas ideas muestra creatividad, más tirando al alta que a la baja, pues empieza a mejorar más en ese aspecto.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es creativo. A la hora de contar la historia, se explaya en todas las páginas del cuento dando varias ideas creativas y originales. Además al final del cuento (en las páginas en las que tienen que dibujar ellos el final de la historia) incluye nuevos personajes que dan más originalidad a la historia.

-Actividad 8: comenta alguna solución para el dilema moral, pero no es apenas creativa porque comenta avisar a la profesora para que les castigue. Por lo tanto, tampoco es la solución más adecuada. Por otra parte, destacar que no usa apenas las marionetas para crear diálogo entre los dos personajes.

-Actividad 9: participa activamente y de manera fluida en su grupo aportando varias ideas. Al principio muestra un poco de creatividad en esas ideas y a medida que avanza y sigue contando el final de la historia va siendo más creativo y original.

-Actividad 10: realiza una figura (un sony), por lo tanto es original ya que es un objeto fuera de lo común. Pero en cuanto a la elaboración de la figura muestra un pelín menos de originalidad y creatividad, pues no se complica y lo realiza con un mismo color y en un solo plano.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: al principio no comenta de manera voluntaria lo que es el concepto de la cooperación. Después interpreta de manera correcta los mensajes que trasmite la canción sobre la cooperación; reflejando esto en un dibujo en el que pinta a varios hombres cooperando para sembrar muchos árboles. Al explicar su dibujo dice aspectos sobre la cooperación pero no menciona en ningún momento que cooperar es importante y beneficioso para todos.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra ayuda y colaboración a la hora de completar algunas piezas del puzzle con su grupo. Sin embargo, no comenta nada de qué se debe de cooperar para conseguir completarlo. Al realizar la reflexión entre todos, se da cuenta y seguidamente coopera con los demás sin provocar ningún tipo de dificultad.

## **ALUMNO 7**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: reconoce e identifica los sentimientos de la niña que sale en el ejemplo del video. Comparte voluntariamente una idea breve sobre el concepto de la empatía, mostrando que sí que ha entendido el mensaje del video sobre lo que es la empatía. También destacar que ha participado de forma activa, y respetando en todo momento las opiniones de los compañeros.

-Actividad 2: reconoce e identifica los sentimientos de cada uno de los personajes sin ningún tipo de problema y es capaz de ponerse en lugar de otros personajes, aunque algunas veces le cueste un poco. También es capaz de buscar soluciones correctas y adecuadas para ayudar ante las situaciones de los personajes.

-Actividad 3: obtiene más de una tarjeta verde para meterlas en el buzón. Es capaz de expresar los sentimientos y emociones, identificándolas correctamente. Además cuando me cuenta la situación muestra que ha intentado ayudar al compañero en todo momento.

-Actividad 4: no ha venido este día.

-Actividad 5: identifica sin ningún tipo de dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. Además es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar; excepto en el sentimiento de enfado que le cuesta un poco más concluir que esa música se asocia con ese sentimiento.

-Actividad 6: se coloca en la isla reconociendo sus propios sentimientos, y es capaz de expresarlos de manera espontánea y fluida a sus compañeros. Además se dirige de manera voluntaria hacia aquellos compañeros que están tristes o enfadados para saber porque se sienten así, y les responde animándolos y mostrando cierta actitud de empatía.

-Actividad 7: identifica y reconoce de manera espontánea los sentimientos y emociones de los personajes de las historias; y lo plasma en el dibujo pintando algunas caras que corresponden a un determinado sentimiento. También destacar que de una misma historia es capaz de dibujar la emoción de todos y cada uno de los personajes, pensando cómo se sienten y empatizando con algunos de esos personajes.

-Actividad 8: identifica todos los sentimientos de cada uno de los personajes de Disney. Es capaz de contar sus experiencias, asimilándolas correctamente con la emoción que corresponde, aunque en una de esas experiencias ha sido muy breve y la ha contado a medias. Destacar que a menudo ha mostrado cierta empatía hacia las experiencias de los compañeros.

-Actividad 9: identifica y reconoce las emociones y sentimientos de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. Además es capaz de identificar más de un sentimiento en un mismo personaje. Pues dice que uno de



los personajes de la historia al principio estaba triste pero luego eso cambia y se siente contento. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: identifica de manera correcta los sentimientos y emociones de los personajes. De manera voluntaria comenta sobre todo sobre aquellos que se sienten tristes, enfadados o con miedo; llegando a mostrar en esos comentarios cierta empatía. Es capaz de escuchar otras opiniones diferentes a la suya con el fin de llegar a un acuerdo para dramatizar la historia.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: comenta ideas atendiendo al casillero del tablero que le ha tocado, y en esas ideas muestra algo de creatividad. Por otro lado, destacar que al comentar esas ideas es espontáneo ya que tarda poco tiempo en dar su idea.

-Actividad 2: cuando le toca continuar la historia, sigue inventándola de manera espontánea y fluida. Y en esas ideas que dice para continuar la historia, muestra algo de creatividad.

-Actividad 3: ha contestado de manera espontánea y fluida sobre los usos inusuales de los diferentes objetos. En alguna idea de las que comentaba mostraba creatividad y originalidad, pero la mayoría no eran originales ya que decía el uso común y propio del objeto.

-Actividad 4: no estaba muy atento a la letra de la canción, pues bailaba con un ritmo diferente al de la canción. En sus pasos de baile, que han sido más de uno, baila un poco a su bola sin ser muy creativo y original.

-Actividad 5: es capaz de dar soluciones para el conflicto, de manera espontánea y mostrando algo de creatividad. A la hora de dramatizar la solución junto con los de su grupo, se le ocurre algunas ideas y muestra en ello algo de originalidad.

-Actividad 6: las ideas que tiene las dice de manera fluida y espontánea no le cuesta mucho pensarlas, pero luego apenas son originales ya que se va a lo básico y no a cosas muy imaginativas.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es original. A la hora de contar la historia, en las primeras hojas del cuento (las que viene ya con el dibujo) no se explaya demasiado. Y ya en las últimas páginas dibujadas por él se explaya más, y muestra ideas son bastantes originales y creativas.

-Actividad 8: es capaz de decir de manera fluida y espontánea una solución para el dilema moral. En esa solución muestra algo de creatividad ya que no repite la misma solución que sus compañeros (como hace alguno de ellos) y dice ideas originales que puede llevar a cabo el árbitro del partido.

-Actividad 9: no ha venido a clase ese día.

-Actividad 10: realiza solo una figura (bob esponja). Esta figura es bastante original y creativa, pues usa más de un color poniéndole a bob todos los elementos (bastante completo y original).

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no tiene un concepto claro de lo que es la cooperación. Pero luego interpreta de manera correcta los mensajes que nos transmite la canción sobre la cooperación ya que en su dibujo realiza a varios hombres construyendo una mesa, y comenta que entre todos se ayudan porque todos quieren conseguir lo mismo (hacer la mesa). Por lo que entiende la cooperación como un aspecto importante.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra actitud de ayuda y colaboración a lo largo de toda la actividad. Al darse cuenta que faltan piezas en su grupo para completar el puzle, se dirige al grupo de al lado para decirles que entre los dos pueden formar una parte del puzle. Por lo tanto, se da cuenta de manera indirecta que debe de cooperar, pero no se da cuenta hasta la reflexión que realizamos entre todos que debe de hacerlo cooperando con todos y cada uno de los grupos.

## **ALUMNA 8**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: reconoce e identifica los sentimientos de la niña que viene como ejemplo en el video. Comparte voluntariamente las ideas que obtiene acerca del concepto de la empatía de forma activa y espontánea. Y interpreta de manera bastante correcta el mensaje que nos quiere transmitir el video, pues dice que la empatía es saber cómo se siente esa persona y sentir pena por él, y además comenta a todos un ejemplo de ello.

-Actividad 2: reconoce e identifica los sentimientos y emociones de todos los personajes (a excepción de uno). A veces es capaz de ponerse en el lugar de otras personas, y de buscar soluciones para ayudar a esa persona (rodea dos soluciones de cuatro, pero creo que es por falta de atención más que por no saber como poder ayudar a esa persona ante esa situación).

-Actividad 3: se dirige a mí y consigue obtener tarjetas verdes para meterlas en el buzón de la empatía. Comenta en una de ellas que ha sentido pena por una compañera suya que la quitaron unas pegatinas y estaba llorando; entonces ella la dio un abrazo y la digo que no se preocupe que puede ayudarla a que tenga las pegatinas que no pasa nada.

-Actividad 4: no ha venido a clase este día.

-Actividad 5: reconoce el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar, a excepción de la primera vez que lo realiza por imitación de sus compañeros (por lo que la hago reflexionar sobre porque se ha levantado y ya en las siguientes lo piensa por ella misma). También, en algunas ocasiones es capaz de identificar los sentimientos que les ha tocado a otros compañeros.

-Actividad 6: identifica y reconoce sus propios sentimientos, colocándose en la isla correspondiente (alegría/contenta). Además se dirige hacia la isla de tristeza, y pregunta a una compañera porque se siente así y la intenta animar un poco. Cabe destacar que antes de animarla, esta alumna comenta que siente tristeza por su compañera, y que si ella echaría de menos a su mamá estaría también muy triste. Por lo tanto, en este comentario se puede ver reflejado claramente como tiene bastante empatía hacia su compañera que se encuentra triste.

-Actividad 7: identifica y reconoce de manera espontánea y sin dificultad los sentimientos y emociones de los personajes de las historias. Es capaz de plasmar esas emociones en sus dibujos, pintando a ese personaje con una cierta expresión en la cara que representa un sentimiento concreto y en algunos dibujos los completa con ciertos elementos que aparecen a lo largo de la historia (coche, pelota, etc.). Además consigue empatizar con aquellos personajes que se encuentran tristes o enfadados.

-Actividad 8: no ha venido a clase este día.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad y de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia; expresando porque se sienten así esos personajes. En relación a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes y comenta que ella ayudaría para que no se sienta triste la gallina. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad; pero no lo dice de manera voluntaria sino que yo la pregunto sobre el título.

-Actividad 10: identifica los sentimientos y emociones de los personajes de manera correcta, aunque a veces hay que impulsarla para que comente sobre ello. En algunos de sus comentarios muestra sentimientos de compasión y pena ante las situaciones que les suceden a algunos personajes. Al principio no es capaz de escuchar otros puntos de vista para llegar a un acuerdo sobre la forma en la que dramatizar, luego ya si y junto con su grupo consigue llegar a un acuerdo.

## ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: no ha venido a clase este día.

-Actividad 2: no ha venido a clase este día.

-Actividad 3: no ha venido a clase este día.

-Actividad 4: no ha venido a clase este día.

-Actividad 5: no ha venido a clase este día.

-Actividad 6: participa poco, pero lo que comenta lo dice de manera espontánea y fluida. Al comentar ideas sobre una cierta tarjeta muestra algo de originalidad y creatividad. Lo único que en alguna ocasión mezcla los personajes de las películas porque junta la tarjeta con la que estamos con las que ya hemos comentado anteriormente.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es creativo. La historia que cuenta es algo original y creativo, y en las en las hojas del final que son las pintadas por ella, aún muestra más creatividad, dando a volar su fantasía e imaginación.

-Actividad 8: comenta de manera espontánea y fluida su idea pero no sale voluntariamente si no que la tengo que decir que salga. La solución que plantea para el dilema no es nada original ni correcta ya que dice como opción dar una patada para devolvérsela al niño que le ha pegado. Tras esto he hecho reflexionar de manera conjunta a todos los alumnos sobre esa acción, viendo que no es una solución para el conflicto/problema.

-Actividad 9: es capaz de comentar de manera fluida algunas ideas para el final del cuento, y se las comenta a su grupo. Estas ideas son originales y creativas, así que su grupo las tiene en cuenta para dramatizar ese final del cuento.

-Actividad 10: realiza dos figuras, una es una tortuga que no es muy creativa ya que solo usa solo un color. Pero a la hora de colocar la tortuga muestra originalidad debido a que lo quiere poner en la montaña de una forma específica. La otra de las figuras es un caballero y muestra más creatividad en su elaboración, en los elementos que realiza y en los colores que utiliza.

## ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: no ha venido este día a clase.

-Actividad 2: no ha venido este día a clase.

-Actividad 3: se encuentra un poco dispersa durante la actividad. Muestra iniciativa y ayuda a su grupo para intentar unir las piezas del puzzle que les ha tocado. Pero no comenta nada a sus compañeras de que las piezas que faltan se consiguen cooperando con el resto del grupo. Por ello se puede destacar que inicialmente no tiene intención de cooperar. Después de la reflexión común, sí que es capaz de cooperar con todos sus compañeros con el fin de completar el

puzle. Aunque a veces se impacientaba un poco porque quería colocar muchas de las piezas y también el resto de los alumnos debían de colaborar y cooperar colocando las piezas.

## **ALUMNO 9**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica las emociones y sentimientos de la niña que sale como ejemplo en el vídeo. Posteriormente, no comparte voluntariamente su opinión sobre lo que es la empatía, pero respeta y escucha atenta lo que dicen sus compañeros. Por lo tanto, considero que debido a las conclusiones sacadas entre toda la clase la queda claro el concepto de la empatía.

-Actividad 2: reconoce e identifica los sentimientos de todos los personajes en cada situación sin ningún tipo de problema. Casi siempre es capaz de ponerse en el lugar de la otra persona (la segunda pregunta de la ficha todas las contestas bien). A la hora de buscar soluciones para ayudar elige las respuestas más adecuadas excepto en una de ellas (considero que es por falta de atención y no escucharme en ese momento).

-Actividad 3: obtiene una tarjeta roja porque un día una alumna vino triste porque echaba de menos a su madre y se quería ir con ella y con su mantita, y esta alumna en vez de empatizar con ella lo que hizo fue reírse y decir que ya es mayor para eso que es una tontería. A pesar de esto, sí que es capaz de obtener alguna tarjeta verde debido a que empatiza, por ejemplo con una amiga suya porque se ha caído en el patio, y la intenta animar en todo momento.

-Actividad 4: no ha venido a clase este día.

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. También es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros ya que voluntariamente cuando salen otros compañeros a bailar comenta de manera correcta que sentimiento les ha tocado a esos compañeros,

-Actividad 6: identifica y reconoce sus sentimientos colocándose en la isla correspondiente (contenta), y es capaz de expresarlos a sus compañeros de manera espontánea y sin ningún tipo de dificultad. Cuando se dirige hacia otros compañeros, es capaz de ir a los que se sienten tristes, asustados o enfadados y preguntarles el motivo por el que se siente así. Pero en cambio, se la ha tenido que impulsar un poco para que los anime. Por otro lado, destacar que generalmente mostraba algo de empatía; pero una de las veces en vez de empatizar decía ciertos comentarios que podían sentar mal a su compañera. Pues cuando una de las niñas le digo que estaba triste porque echaba de menos a su madre y quería su mantita,

ella se rió y le dijo que eso es una bobada y es de pequeños. Por lo tanto, en este caso no estaba mostrando respeto ni empatía hacia su compañera.

-Actividad 7: identifica y reconoce de manera espontánea los sentimientos y emociones de los personajes de las historias; representando esos sentimientos en los dibujos a través de diferentes caras que dibuja a cada uno de los personajes. Por otro lado, cabe destacar que no la sale empatizar de manera espontánea, pero cuando reflexionamos entre todos si es capaz de ponerse en el lugar de algunos de los personajes.

-Actividad 8: identifica los sentimientos de cada uno de los personajes de manera correcta. Apenas participa voluntariamente para contar sus experiencias ya que se encuentra dispersa durante la actividad. Escucha a ratos a sus compañeros por lo que creo que muestra un pelín de empatía pero no demasiado, pues esto podría haber sido mejorable si hubiese estado menos dispersa.

-Actividad 9: no ha venido este día a clase.

-Actividad 10: es capaz de identificar los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, mostrando en ello cierta empatía. Pues en uno de los comentarios dice que cambiaría un poco la historia para hacer sentir mejor al personaje. Por otro parte, destacar que esta alumna salta un comentario ofensivo a otra compañera cuando se esta reflexionando sobre los sentimientos de los personajes de una de las dramatizaciones.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: en sus comentarios ha mostrado poca creatividad ya que en algunas ocasiones ha respondido un aspecto parecido a lo que ponía en la casilla del tablero que la ha tocado.

-Actividad 2: en las ideas que comenta para continuar con la historia, no ha tenido mucha relación con lo mencionado anteriormente, pues no ha seguido adecuadamente el hilo de la historia. Aun así ha sido capaz de decir de manera espontánea y fluida ideas creativas para continuar inventando la historia.

-Actividad 3: ha sido capaz de responder de manera espontánea y fluida. Además sus ideas sobre el uso inusual de algunos objetos han sido creativas; menos en una vez que ha dicho un uso común del objeto (ha levantado la mano y luego se queda callada porque no se la ocurría nada y termina diciendo el uso común del objeto).

-Actividad 4: el paso de baile que se inventa lo realiza de manera espontánea y fluida. Solamente se inventa un paso de baile, pero sigue el ritmo de la música y este paso de baile es bastante original y creativo.

-Actividad 5: solamente comenta a los compañeros de su grupo una idea para resolver el conflicto, y no es muy creativa. Sin embargo, a la hora de dramatizarlo

hace de la niña que se burla y muestra más creatividad tanto para ponerse en el papel de la niña como para representar la solución del conflicto.

-Actividad 6: las ideas que comenta las dice de manera espontánea sin tener que pensarlo mucho tiempo. En estas ideas muestra algo de creatividad, aunque aún considero que podría mostrar bastante más (ha estado menos creativa que en las anteriores actividades).

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es creativo. Se expone en todas las páginas del cuento y sus ideas son muy originales y creativas, y más aún en las páginas del final (las páginas pintadas por ella). Además cuando está contando la historia en algunas escenas pone acento simulando la voz de algunos de los animales.

-Actividad 8: las ideas que comenta las dice de manera espontánea sin tenerlas que pensar mucho. Pero no son las más adecuadas y son poco creativas; pues dice pegar una patada al niño y llamar al director. En cambio, si ha sido creativa y original a la hora de formar junto con una compañera un diálogo entre los dos niños mediante la utilización de las dos marionetas.

-Actividad 9: participa de forma activa con su grupo, dando varias ideas de manera fluida. Pero esas ideas son poco creativas debido a que ya conocía el cuento y muchas de sus ideas coincidían con las originales del propio cuento.

-Actividad 10: realiza una figura (una galleta). En esta figura pone en ella más de un color y más de un elemento, mostrando así creatividad y originalidad. Cuando explica su figura a sus compañeros, es bastante original y creativa. Pues en su explicación dice que es una galleta mágica y menciona todas las funciones que tiene esa galleta (esas funciones son bastantes y se expone al explicarlas).

## ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: al principio no sabía lo que es el concepto de cooperación de manera correcta ya que comenta que es ir con amigas para no estar sola. Posteriormente no interpreta de manera correcta los mensajes que nos trasmite la canción sobre aspectos de la cooperación, pues dibuja solamente una niña divirtiéndose y bailando. Por ello en la reflexión final, entre los comentarios de todos sus compañeros y los míos (complementarios a lo que iban comentando los alumnos) se hace hincapié al significado de la cooperación y su importancia, consiguiendo así que esta alumna entienda lo que es la cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra actitud de ayuda y colaboración con su grupo a la hora de unir las piezas del puzle que les ha tocado. Además, se da cuenta de que no pueden completar el puzle y que deben de unir sus piezas con las del resto de grupos. Tras

darse cuenta de esto y reflexionar toda la clase, coopera con el resto de grupos. Aunque en algunas ocasiones se enfada porque desea colocar más piezas del puzle que los demás.

## ALUMNO 10

### ➤ Empatía

-Actividad 1: identifica y reconoce los sentimientos de la niña que viene como ejemplo en el video. No comparte de manera voluntaria las ideas u opiniones sobre la definición de empatía, pero escucha y respeta la de los demás. De esta manera se entera así del mensaje que nos quería transmitir el video.

-Actividad 2: reconoce e identifica los sentimientos de cada personaje sin ningún tipo de problema, y la mayoría de veces es capaz de ponerse en el lugar de otros. Por otro lado, destacar que es capaz de buscar soluciones para ayudar a esas personas. En dos de ellas contesta con las respuestas más adecuadas y oportunas, excepto en dos de ellas que no rodea nada, es decir, no contesta con ninguna opción.

-Actividad 3: este alumno junto con otros más se lleva una tarjeta roja debido a que tienen un conflicto en el fútbol y no son capaces de empatizar, y solo se enfada bastante. Aunque después en la asamblea se reflexiona sobre ello y a base de preguntas consigue empatizar un poco con sus compañeros. Por otro lado, destacar que también se lleva tarjetas verdes porque empatiza. Por ejemplo, una de las veces ve a un compañero triste y le pregunta si esta bien y le intenta ayudar.

-Actividad 4: no participa de manera voluntaria en las interacciones sociales. Es capaz de identificar los sentimientos que ha tenido a lo largo del relato y también el de los personajes (aunque el de los personajes le he tenido que impulsar yo a ello mediante una pregunta). Cuando le he preguntado cómo se ha sentido cuando era ratón me ha dicho: «miedo, algunas veces miedo», y le digo en que ocasión no has sentido miedo y me dice: «cuando era perro y el gato no me perseguía», y le dije: «¿Pero cómo crees que se ha sentido el gato?», entonces me dice «Con miedo». Y no añade nada más, por lo que no ha sentido empatía hacia el gato.

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a ese sentimiento sale a bailarla. Además algunas veces es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar; y otras veces no comenta nada sobre el sentimiento que les ha tocado debido a que se encuentra algo disperso.

-Actividad 6: se cola en la isla correspondiente (contento) reconociendo e identificando sus propias emociones. Además es capaz de expresarlas a sus compañeros, comentándoles el motivo por el que se siente contento. Por otro lado,



destacar que se dirige hacia los compañeros que están asustados y pregunta porque se sienten así, mostrando cierta empatía hacia ellos. Aunque para animar a sus compañeros, en un primer momento hay que impulsarle un poco, y luego ya lo realiza de manera autónoma y hasta da un consejo a un compañero que esta colocado en la isla de asustado.

-Actividad 7: en un primer momento no identifica y reconoce de manera espontánea los sentimientos y emociones de los personajes de las historias, debido a que se centra en plasmar una escena más que la propia emoción; y cuando nos explica su dibujo no hace apenas hincapié en las emociones. Pero cuando termina de explicar el dibujo, le pregunto sobre los sentimientos hilándolo con lo que él ha contado, y en ese momento identifica sin ninguna dificultad los sentimientos de cada uno de los personajes. Por otro lado, destacar que cuando piensa en cómo se sienten esos personajes, es capaz de empatizar algo con ellos.

-Actividad 8: identifica los sentimientos de cada personaje de Disney, excepto en uno de ellos. Pues en la de miedo de buscando a Nemo se va a la isla de asco. Entonces se le pregunta y dice que es porque salía un cubo y que los cubos le daban asco porque vomitaba; por lo que lo relaciona con lo que él ha sentido en vez de con lo que ha sentido el personaje. Entonces yo le reconduzco y le dije; ¿vale sí así te has sentido tu verdad? ¿Pero a Nemo que le pasaba?, le vuelvo a poner el vídeo y le dije como se sentía. Por otro lado, destacar también que es capaz de contar sus experiencias, identificando de manera correcta sus sentimientos. Además muestra cierta empatía cuando sus compañeros cuentan sus propias experiencias.

-Actividad 9: esta un poco disperso en pequeñas ocasiones de la actividad. Es capaz de identificar de manera espontánea pero no voluntaria los sentimientos y emociones de cada uno de los personajes. También es capaz de ponerse en el lugar de ciertos personajes, y de buscar algunas soluciones para que no se encuentren tristes. Por otro lado, destacar que el título que se inventa es un poco creativo.

-Actividad 10: reconoce adecuadamente los sentimientos y emociones de los personajes, comentando que siente cierta pena o tristeza por lo que les sucede a algunos de los personajes, por lo tanto muestra cierta empatía. A la hora de tomar decisiones, al principio no se pone muy de acuerdo con sus compañeros pero luego es capaz de escuchar otros puntos de vista diferentes a los suyos.

## ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: comenta ideas atendiendo a la casilla del tablero que le ha tocado, y lo dice de manera espontánea. Las ideas que comenta tienen cierta creatividad, y refleja su fantasía en ello.

-Actividad 2: comenta ideas para seguir con la historia de manera fluida, y en esas ideas muestra poco creativas. Pues son ideas muy breves y poco originales, que muestran aspectos comunes de la vida misma.

-Actividad 3: comenta más de una idea sobre usos inusuales de diferentes objetos. En algunas ocasiones repite lo que dicen otros compañeros y no muestra nada de creatividad. Pero otras veces dice ideas propias y muestra en ello un poco de originalidad. A excepción de una vez (con el objeto de las pinzas) que no se le ocurre ningún uso fuera de lo común.

-Actividad 4: es capaz de escuchar la letra de la canción atentamente con el fin de bailar al ritmo de la música. De manera espontánea le sale dos pasos de baile, uno de ellos más creativo que otro (pero ambos son creativos).

-Actividad 5: da varias ideas a su grupo para para solucionar el conflicto, y una de esas ideas es algo original y adecuada para resolver ese conflicto. A la hora de dramatizar, también muestra creatividad y se mete bastante en el papel del niño al que le hacen burla.

-Actividad 6: a partir de las diferentes tarjetas se le ocurren más de una idea, y la gran mayoría de esas ideas les sale espontáneamente. Además esas ideas que comentan son creativas y originales (muestra más creatividad que en actividades anteriores, por lo que se nota un pequeño avance en comparación con actividades realizadas anteriormente).

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es creativo. A la hora de contar la historia, en todas las escenas del cuento se explaya, y muestra creatividad y originalidad en ello. Además en alguna de las escenas mete un diálogo entre los personajes que aparecen en el cuento, mostrando así más creatividad.

-Actividad 8: sus ideas para la solución del dilema no han sido apenas creativas, pues era muy parecidas a la del resto de sus compañeros (lo del profesor y el director). Aunque sí que lo ha contado de una manera espontánea y fluida. Y además ha hecho un poco de diálogo entre los personajes mediante la utilización de los dos títeres, mostrando en ello creatividad.

-Actividad 9: comenta algunas ideas para el final del cuento, siendo estas una de ellas utilizadas para la dramatización del final del cuento. Estas ideas son algo originales y creativas.

-Actividad 10: solo crea una figura, que es una piedra con colores mezclados. Por lo tanto, el elemento pensado en sí no es muy original ya que es un objeto muy común. Aunque por otro lado al hacerla de un color no convencional para que sea una piedra un poco diferente a como es en la realidad, hace que ese elemento sea un poco más creativo. Al explicarlo a los compañeros, sí que muestra más creatividad ya que se inventa que la piedra tiene curaciones mágicas.

## ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no sabe el significado de la palabra cooperación, pues menciona que es el colegio ya que se llama Cooperativa Álcazar. Sin embargo, tras escuchar la canción interpreta de manera correcta los mensajes que nos transmite sobre la cooperación. Y esto lo expresa en su dibujo ya que pinta un círculo (que representa el mundo) y alrededor de este muchas personas, y luego añade también corazones por el resto de papel. Al explicar este dibujo, menciona la cooperación como un aspecto importante y dice que todos nos tenemos que ayudar para hacer cosas juntos y conseguir esas cosas.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de la nata.

-Actividad 3: muestra actitud de ayuda y colaboración a lo largo de toda la actividad, tanto con su grupo como con el resto de grupos. En un primer momento, no se da cuenta que debe cooperar con todos los grupos para construir de manera completa el puzle. Lo único que comenta es que faltan piezas que las tiene otro grupo y que se las deberían de dar. Al comentar esto, una de las alumnas de su grupo dice que no se las tienen que dar, que igual lo que tienen que hacer es construir el puzle entre todos y formar así un único puzle. A partir de esto y la reflexión final, este alumno se dirige a cooperar de manera activa con el resto de sus compañeros.

## **ALUMNO 11**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica y reconoce las emociones de la niña que viene como ejemplo en el video. Tras ver el vídeo voluntariamente dice su idea sobre el concepto de la empatía, de una forma activa y espontánea. Sin embargo no muestra una idea muy clara de ello, se va más a cómo se siente ella que a poner en el lugar de otros; pero tras las conclusiones y explicación queda más claro el concepto de la empatía.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones de todos los personajes ante determinadas situaciones, y a veces es capaz de ponerse en el lugar de esos personajes (en ese aspecto contesta todas bien, sin dudar en las opciones). A la hora de buscar soluciones para ayudar es capaz de señalar las soluciones más adecuadas.

- Actividad 3: al principio no me comenta ninguna situación, por lo que yo me dirijo a ella y en ese momento me dice que ha sentido pena por una de sus compañeros, y comenta lo que ha sentido ella ante esa situación. Por lo tanto, como se pone en su lugar la doy una tarjeta verde.

-Actividad 4: no participa voluntariamente y cuando la pregunto contesta lo mismo que otra alumna, y no de manera espontánea, sino que se queda callada y luego ya responde. No identifica apenas los sentimientos que ha tenido ya que no dice un sentimiento como tal (tristeza, alegría, miedo, etc.). La pregunto cómo se

sentía cuando era perro y dice que mal, la insisto que porque y me dice: «porque ladraba» pero la pregunto qué haría si sería perro y me dice «ir a por él». Por lo tanto, hay dos interpretaciones: una en la que concluyo que se siente mal porque al ladrar asustaba al gato, mostrando aquí empatía hacia el gato pero luego al decir que va a por el gato no muestra en ese comentario nada de empatía (es un poco contradictorio).

-Actividad 5: la mayoría de las veces reconoce el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. Sin embargo, en pequeñas ocasiones mezcla algunos sentimientos. Por ejemplo en una canción que era contenta ha salido a bailar habiéndola tocado el sentimiento de tristeza. Por otro lado, si es capaz de identificar correctamente los sentimientos de algunos de los compañeros; pero no de manera voluntaria sino que la tengo que preguntar por ello.

-Actividad 6: se coloca en la isla de enfadada, pero luego no es capaz de expresar sus sentimientos a sus compañeros. Pues cuando van a preguntarla, ella no dice nada o dice «porque sí», y cuando la pregunto yo se queda callada y seguidamente sigue diciendo lo mismo. Por lo que considero que aparte de no saberse expresar, se ha colocado en esa isla sin identificar del todo su sentimiento. Por otro lado, destacar que sí que es capaz de dirigirse hacia otros compañeros que están asustados o enfados y preguntarles porque se sienten así con el fin de animarlos, mostrando en ello cierta empatía.

-Actividad 7: es capaz de identificar y reconocer de manera espontánea los sentimientos de los personajes; plasmándolo en sus dibujos. Pues pinta a ciertos personajes con una cara específica que refleja un sentimiento concreto. A excepción de una historia que dibuja la escena y no comenta nada de los sentimientos de los personajes de dicha historia. Destacar también que empatiza con algunos de los personajes al pensar cómo se sienten.

-Actividad 8: reconoce de manera correcta los sentimientos de todos los personajes de Disney ya que se dirige a la isla correspondiente, pero pienso que a veces es sigue a los demás compañeros en vez de seguir su propio criterio. En cuanto experiencias, al principio no cuenta nada voluntariamente, y cuando la pregunto no es capaz de decir nada (se queda pensando durante minuto). Pero luego es capaz de contar brevemente una experiencia que corresponde con el sentimiento de la isla en la que estamos. Por otra parte, destacar que en algunas ocasiones escucha a sus compañeros y a veces muestra algo de empatía hacia ellos pero no con muchas actitudes de ello.

-Actividad 9: es capaz de identificar los sentimientos de ciertos personajes de la historia, pero no de explicarlos. Es decir, dice el sentimiento concreto (alegre, triste, etc.) de manera correcta pero cuando la preguntas porque se siente el personaje de ese modo no es capaz de decir nada. En relación con la empatía, cabe destacar que muestra algo, pues dice que al animal que esta triste la ayudaría. Por

otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra un poco de creatividad.

-Actividad 10: no ha venido este día a clase.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: le ha costado bastante decir algo respecto a la casilla del tablero que la ha tocado, pues se ha quedado durante unos minutos pensándolo (no ha sido espontánea). Cuando ha dicho algo ha tenido que ser guiada por mí, y en ello ha mostrado muy poca creatividad.

-Actividad 2: cuando es su turno se queda callada y no es capaz de decir nada para continuar con la historia. Por lo que la he vuelto a dar otras oportunidades, pero no decía nada. Ante esto opte a que le ayudase un compañero diciendo lo que se le ocurría para poder continuar la historia. De esta manera la alumna fue capaz de decir algo, pero no mostraba mucha creatividad en ello.

-Actividad 3: al no participar de manera voluntaria, la pregunto sobre un objeto y no es capaz de decirme nada. Después de un rato, voluntariamente comenta una idea de manera fluida y espontánea pero poco original y creativa.

-Actividad 4: ha sido capaz de seguir la letra de la canción para ir al ritmo de la música. Ha realizado cuatro pasos de bailes, de los cuales algunos de ellos han sido originales (mucho más que en las anteriores actividades). Cabe señalar que a esta alumna la gusta bastante el baile, y a veces jugando se pone a bailar.

-Actividad 5: cuando esta con su grupo no es capaz de comentar a sus compañeros ninguna solución para el conflicto, pues esta algo dispersa en ese momento de la actividad. Posteriormente, a la hora de dramatizar si que muestra algo de creatividad, pues se la ocurre alguna idea original.

-Actividad 6: no muestra mucha autonomía para comentar ideas a partir de las tarjetas. Solo es capaz voluntariamente de decir una y no es demasiado original. Esta idea sí que le sale de manera espontánea, pero luego en las que yo la pregunto le cuesta un rato pensar y en una de ellas no es capaz de decir ninguna idea.

-Actividad 7: no es capaz de inventarse un título para su cuento, la dejo tiempo, incluso hasta que cuente primero toda la historia para ver si así se la ocurre algo y sigue sin ser capaz de decir un título. Al final la doy yo casi las opciones, y pone un título por lo que yo la digo y no porque se lo haya inventado ella. Por otra parte, a la hora de contar la historia muestra de manera fluida y espontánea cierta creatividad y originalidad (más que en actividades anteriores).

-Actividad 8: sale voluntariamente a contar una solución para el dilema moral (que eso ya es un avance en comparación con actividades anteriores). Las ideas que comenta para esa solución no son muy creativas ya que dice de llamar a la

profesora. Por otro lado, destacar que si que es capaz de ser creativa para inventarse un pequeño diálogo con los dos títeres.

-Actividad 9: no aporta apenas ideas en su grupo para inventar el final del cuento. Pero luego cuando me dirijo a su grupo para que me cuenten las ideas que tienen, la pregunto y sí que es capaz de contarme alguna idea. En esas ideas muestra algo de originalidad y creatividad (más creatividad que en anteriores actividades).

-Actividad 10: crea solo una figura y el elemento en sí es poco original ya que es un sol. También su elaboración es poca creativa, pues no se complica mucho ya que usa solo el color amarillo y lo hace como en la realidad. Aunque cabe destacar que por lo menos le sale de manera espontánea y fluida, no le cuesta pensar que figura va a realizar para poner en la maqueta. Y a la hora de explicárselo a sus compañeros es original ya que dice que es un sol especial porque ilumina la playa por la noche y da poderes mágicos.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no comenta de manera voluntaria lo que significa la palabra cooperación. Además, al principio no interpreta de manera correcta los mensajes que nos trasmite la canción sobre el concepto de la cooperación. Pues en su dibujo pinta solamente a una niña y varios corazones; por lo que no refleja la cooperación y considero que se debe a que a lo largo de la actividad en ocasiones se dispersa. Pero cuando realizamos la reflexión final entre todos, se la hace entender cuál es realmente el concepto de la cooperación, y lo capta sin dificultad.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra cierta actitud y ayuda con su grupo al intentar juntar las piezas del puzle que les ha tocado. Sin embargo, no es capaz de darse cuenta por sí misma de que deben de cooperar para poder completar el puzle. Hasta que otro grupo se dirige a ella y a sus compañeros para unir las piezas juntos. En este momento empieza a cooperar con los demás, aunque tiene alguna que otra disputa por querer colocar ella la mayor parte de las piezas del puzle.

## **ALUMNO 12**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica y reconoce correctamente los sentimientos de la niña que se pone como ejemplo en el vídeo. Comparte voluntariamente alguna idea del concepto de la empatía, de forma activa y respetando las opiniones de sus compañeros. Cuando explica el concepto, comenta un ejemplo de empatía que a él le paso, por lo que si que ha interpretado bien y adecuadamente el mensaje del video sobre el concepto de la empatía.

-Actividad 2: en algunas ocasiones reconoce e identifica las emociones de los personajes, pero en otras le cuesta un poco más (se ve en la ficha como duda y borra y luego rodea). A veces es capaz de ponerse en el lugar de otra persona, pero no siempre. Una de las veces en las que se pone en el lugar de otros personajes capaz de buscar soluciones para ayudarla.

-Actividad 3: suele estar muy pendiente de todo para empatizar en cuento puede ya que le motiva bastante conseguir una tarjeta verde. Muchas veces siente tristeza por compañeros que se caen jugando o que vienen a clase tristes, y les ayuda a que se levanten o les pregunta qué les pasa con intención de animarlos.

-Actividad 4: es capaz de identificar sus propios sentimientos así como los de los personajes que han salido a lo largo del relato; y ha mostrado en su comentario algo de empatía por el gato. Cuando era perro ha dicho: «me ha sentido vengativo porque el gato me daba miedo (cuando era ratón) pero luego yo le daba miedo al gato y el gato me daba pena».

-Actividad 5: reconoce e identifica sin dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. También es capaz algunas veces de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar; pero esto último no de manera continua ya que a veces se dispersaba.

-Actividad 6: se coloca en la isla de manera adecuada reconociendo su sentimiento (asustado). Sin embargo, al principio le cuesta un poco expresárselos a sus compañeros pero finalmente logra comunicárselos. Por otro lado, destacar que se dirige hacia compañeros que se encuentran enfadados y dialoga con ellos para entenderles, y les intenta animar un poco.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de cada historia sin ningún tipo de dificultad; plasmando estas en un dibujo con caras que representan diferentes sentimientos. Destacar también que empatiza con algunos de los personajes ya que se pone en el lugar de algunos de ellos y dice que el dibujo lo ha realizado pensando cómo se sentiría él si estaría en el lugar del personaje.

-Actividad 8: no en todas las ocasiones reconoce los sentimientos de los personajes. Pues en la que el personaje mostraba enfado se ha ido a la isla de contento. Cuando ha sucedido esto hemos hecho entre todos una pequeña reflexión, primero nos ha explicado el motivo por lo que ha elegido esa isla (se despierta contento porque así puede hacer cosas toda la mañana; suena el despertador y ya salta contento. No se da cuenta que refunfuña) y luego le hemos reconducido por medio de preguntas (por ejemplo pero se ha levantado bailando y cantando o con cara «mustia/ de enfado»). También en la última, en vez de colocarse en la isla de asco se ha ido a la isla de la alegría porque decía que siente alegría cuando le tira el plato al padre. Entonces le he reconducido con preguntas

(¿pero porque se lo ha tirado, que estaba comiendo, que le ha producido eso?). Por otro lado, destacar que es capaz de identificar sus sentimientos cuando ha contado sus experiencias, y ha mostrado algo de empatía cuando contaban las experiencias sus compañeros.

-Actividad 9: es capaz de identificar las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. En relación a la empatía, se puede señalar que si que la muestra ya que siente pena por la gallina que la dejan sola realizando todo el trabajo. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: identifica correctamente los sentimientos y emociones de los personajes de las historias que dramatizan sus compañeros, explayándose al comentarlo y diciendo comentarios que reflejan como se pone en su lugar, es decir, es capaz de empatizar. A la hora de tomar decisiones grupales es capaz de escuchar el punto de vista de otras personas, y es el miembro de su grupo que toma la iniciativa para solventar un poco el asunto en el momento en que a su grupo le cuesta un poco ponerse de acuerdo.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: si muestra creatividad a la hora de responder atendiendo al casillero del tablero que le ha tocado. Además no le cuesta mucho tiempo pensarlo, y lo que comenta lo dice de manera fluida y espontánea.

-Actividad 2: es capaz de continuar la historia relacionándolo con lo que ha dicho su compañero anterior de manera coherente. Las ideas que comenta para continuar esa historia son algo creativas (aunque aún podrían ser más creativas).

-Actividad 3: muestra creatividad a la hora de decir usos no comunes de los objetos. Lo que comenta lo dice de manera voluntaria y además se le ocurren usos inusuales en más de un objeto. En todos muestra creatividad pero en uno de ellos es poco creativo ya que dice de usar un bol para comer como si fuese un plato.

-Actividad 4: es capaz de mostrar sus pasos de bailes inventados de manera espontánea y fluida siguiendo el ritmo de la música. Pero estos pasos de baile no son muy creativos (en uno de ellos simplemente se tira por el suelo y creo que es para hacer más el tonto que otra cosa).

-Actividad 5: en su grupo dice más de una idea para solucionar el conflicto, aunque esas ideas no son muy originales y creativas. A la hora de dramatizarlo, si muestra creatividad ya que lo representa de manera original y hasta es capaz de poner un tono de voz diferente al suyo.

-Actividad 6: no muestra apenas originalidad y creatividad en las ideas que comenta. Dice cosas muy comunes y le sale lo habitual (no cosas originales y fuera de lo común). Además, en algunas de ellas no le sale decir las de manera espontánea ya que se queda un periodo de tiempo pensándose.



-Actividad 7: el título que se inventó para el cuento es poco creativo. A la hora de contar la historia sigue bastante bien el hilo de las escenas (tiene bastante conexión una con otra, el que más tiene en cuenta esta coherencia). Además las ideas que da al principio para la historia son un poco cortas pero al final se expalan más; y en toda esta historia muestra creatividad (más que en las actividades anteriores).

-Actividad 8: es capaz de decir más de una solución para el dilema moral. Además tienen relación con reglas de fútbol y el portero, por lo que son algo originales y creativas. No como muchos otros muchos grupos que la única solución que encuentran es a la profesora y al director.

-Actividad 9: participa activamente en su grupo, aportando varias ideas para inventar el final del cuento. Esas ideas son originales y creativas, y de hecho el grupo las tiene bastante en cuenta para posteriormente dramatizarlo-

-Actividad 10: crea dos figuras (un zombie y dos Among Ues), solo usa un color y no se complica mucho para realizarlo. Por lo que en la realización es poco original. Sin embargo, en la elección de los objetos es algo más creativo. Y muestra aún más creatividad cuando lo coloca y dice el motivo de porque lo pone ahí.

#### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente tiene un concepto adecuado de la cooperación ya que comenta que es trabajar todos juntos como un equipo. Además interpreta de manera adecuada los mensajes sobre la cooperación que nos trasmite la canción; reflejándolos en su dibujo (pinta a unos niños construyendo un árbol, pero les pinta en modo de torre porque dice que uno solo no puede construirlo y llegar hasta arriba, pero que trabajando en equipo se puede conseguir).

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra actitud de ayuda y colaboración para unir las piezas del puzle que les ha tocado en su grupo. Posteriormente se da cuenta que debe cooperar con el resto de grupos, y se dirige al grupo que se encuentra al lado de su mesa para decirles que juntando sus piezas con las que ellos tienen pueden conseguir completar el puzle.

### **ALUMNO 13**

#### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica y reconoce las emociones de la niña que viene como ejemplo en el video. No comparte de manera voluntaria las ideas que tiene sobre la empatía y está un poco disperso durante la actividad. Pero a veces creo que si

obtiene el concepto por lo que dicen los compañeros y por la reflexión final remarcada por mí.

-Actividad 2: reconoce e identifica los sentimientos y emociones de los demás (excepto una que la deja en blanco despiste). Es capaz de ponerse en el lugar de otra persona ya que no duda y escoge en la ficha la respuesta correcta en la segunda parte. Además es capaz de buscar una solución, pues elige la opción más adecuada y correcta.

-Actividad 3: consigue obtener más de una tarjeta verde para meterlas en el buzón, mostrando compasión y poniéndose en el lugar de los demás. Además comenta acciones que realiza para animar a ese compañero, como darle un abrazo para que este bien y decirle que no se preocupe que no pasa nada por eso.

-Actividad 4: participa voluntariamente pero solo una vez. Es capaz de identificar sus propios sentimientos que ha tenido a lo largo de la actividad ya que cuando le pregunto cómo se ha sentido cuando era perro me dice: «bien porque ya no tenía miedo por el gato», luego le he hecho darse cuenta que el gato era el que después tenía miedo a él (por lo que de forma directa no ha identificado los sentimientos de otros personajes, en este caso, del gato) y me dice: «pues entonces siento un poquito de pena por el gato». Por esto último cabe señalar que sí muestra un poco de empatía (aunque no demasiada en comparación con otros compañeros).

-Actividad 5: ha faltado a clase este día.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos colocándose en la isla correspondiente (asustado), y es capaz de expresárselo a sus compañeros de manera espontánea. Además se dirige de manera voluntaria hacia algunos de los compañeros que se encuentran en la isla de enfadados, y les pregunta el motivo por el que están enfadados con la intención de entenderles y animarles; por lo que sí que muestra cierta empatía hacia sus compañeros.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de cada historia de manera espontánea; plasmándolas estas emociones en los dibujos que reflejan distintos sentimientos. A excepción de uno de los dibujos que se centra en representar más el suceso y cuando lo explica no hace demasiado hincapié en los sentimientos. Pero luego se le reconduce y es capaz de identificar las emociones de todos y cada uno de los personajes. Además es capaz de empatizar ya que comenta que ha pensado como se sentiría él si le sucede lo mismo que a los personajes, y que le gustaría que la gente le ayudase para estar feliz.

-Actividad 8: reconoce e identifica los sentimientos y emociones de todos y cada uno de los personajes sin ningún tipo de dificultad. Es capaz de contar alguna experiencia aunque no en todas las islas (pues al final de la actividad ya se dispersa) y esas experiencias se identifican con los sentimientos de cada personaje. Además muestra empatía hacia las experiencias de los compañeros. Cuando le hago una pregunta es capaz de ponerse en el lugar del alumno que nos

ha contado una experiencia suya propia en la que sentía tristeza, y él ante eso ha sentido algo de tristeza.

-Actividad 9: identifica y reconoce de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. En relación a la empatía, cabe destacar que dice que se siente mal por la gallina y que él le ayudaría. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

- Actividad 10: no ha venido a clase este día.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: ha realizado varios comentarios atendiendo a la casilla del tablero que le ha tocado. A la hora de realizar esos comentarios se lo ha tenido que pensar un poco, es decir, no se le ocurría de manera espontánea. Aunque sí que ha mostrado creatividad en esas ideas.

-Actividad 2: ha sido capaz de comentar más de una idea para seguir con la historia, hilándolo con lo que anteriormente ha dicho su compañero. Y en ello ha mostrado cierta creatividad pues lo que se le ocurría era original.

-Actividad 3: generalmente muestra algo de creatividad sobre los usos no usuales de los objetos, y en una de ellas muestra aún más de creatividad (la manguera meterla en un tarro y que parezca una serpiente). A excepción de pequeñas ocasiones que repite lo que han dicho otros niños sobre el uso de ese objeto, en pocas ocasiones repite lo que han dicho otros niños sobre el uso de ese objeto,

-Actividad 4: ha realizado más de un paso de baile, y le ha salido de manera espontánea. Además estos pasos de baile que ha mostrado han sido originales y creativos.

-Actividad 5: en su grupo participa activamente, y comenta alguna solución para el conflicto. Esa solución es original y más o menos oportuna para que se solucione ese conflicto. Además cuando lo dramatiza les sale de manera espontánea, mostrando en ello cierta creatividad (más que otras veces).

-Actividad 6: de manera voluntaria no dice ninguna idea a partir de las tarjetas que se muestran. Sin embargo, pregúntale sí que es capaz de comentar algo, y contesta espontáneamente. Pero lo que dice no es muy creativo y original (aún podría decir algo más creativo como en otras actividades).

-Actividad 7: el título que crea para el cuento es bastante creativo. A la hora de contar la historia, se explaya en todas y cada una de las páginas, y dice ideas muy creativas. Incluso realiza onomatopeyas en pequeñas ocasiones, dando más originalidad a la historia.

-Actividad 8: es capaz de crear un pelín de diálogo con los títeres mostrando algo de creatividad en ello. Lo que comenta lo dice de manera fluida y espontánea; pero cuando da la idea para resolver el dilema moral no muestra creatividad ya que dice lo mismo que una alumna (la idea de la profesora).

-Actividad 9: si participa activamente y de manera espontánea en su grupo para comentar ideas sobre el final del cuento. Esas ideas son bastantes creativas y originales, pues se explaya y además inventa otro personaje más para la historia. A la hora de dramatizar, sí que muestra junto con su grupo algo de creatividad.

-Actividad 10: realiza más de dos elementos para colocar en la maqueta. Ambas figuras son bastante creativas tanto el elemento en sí como en su elaboración. Utiliza en su elaboración más de un color y pone más de un elemento dentro de una misma figura. A la hora de colocarlos lo tiene claro desde un principio y muestra todo ello cierta creatividad.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no sabe lo que significa la palabra cooperación. Sin embargo, interpreta de manera adecuada los mensajes que nos trasmite la canción sobre la cooperación. Pues en su dibujo realiza a tres niños cooperando entre sí y trabajando como un equipo. Y al explicar este dibujo, menciona la cooperación como un aspecto importante.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra cierta ayuda y colaboración con su grupo a la hora de juntar las piezas del puzle que les ha tocado. Al darse cuenta de que le faltan piezas y que esas piezas las tienen otros compañeros, decide pedírselas para llevárselas a su terreno y construir con su grupo el puzle. Pero esto cambia cuando reflexionamos todos juntos ya que en este momento se da cuenta que el reto es hacer un solo puzle entre todos y no solo un grupo. Y es a partir de aquí cuando comienza a colaborar y cooperar con el resto de sus compañeros.

## **ALUMNO 14**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica y reconoce los sentimientos de la niña que viene como ejemplo en el video. No comparte de manera voluntaria una opinión sobre el concepto de la empatía, pero respeta las opiniones de sus compañeros. Considero que el concepto de empatía le ha entendido a medias, pues aunque hayamos reflexionado estaba un poco disperso durante la actividad.

-Actividad 2: durante la realización de la ficha le ayuda su maestra ya que le cuesta comprender la ficha en sí. Le cuesta un poco identificar las emociones de los

personajes (realiza dos bien de las cuatro situaciones). Si que elige bien la opción de cómo se sentiría el en su lugar pero con ayuda, por lo que le cuesta empatizar. También es capaz de pensar alguna solución para ayudar eligiendo la respuesta más adecuada y correcta a ello.

-Actividad 3: consigue una tarjeta roja debido a que tienen un conflicto en el fútbol y no son capaces de empatizar y solo se enfadan bastante, llegando este alumno incluso a insultar a algunos de sus compañeros. Por lo que después en la asamblea se reflexiona sobre ello, pide perdón a los compañeros que ha insultado y a partir de una serie de preguntas consigue empatizar un poco. Por otro lado, destacar que también se lleva una tarjeta verde cuando empatiza con un compañero porque se le ha perdido su juguete, y le ayuda a buscarlo.

-Actividad 4: no ha venido este día.

-Actividad 5: durante la actividad ha estado bastante disperso, por lo que le he tenido que llamar la atención varias veces. A pesar de esto identifica sin dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. Cuando tocaba identificar el sentimiento que había tocado a sus compañeros, no estaba participativo, pero le pregunte alguna vez y en esas ocasiones si fue capaz de identificarme de manera correcta el sentimiento correspondiente a la música.

-Actividad 6: en un primer momento, sí que identifica sus sentimientos y se coloca en la isla de la alegría. Pero al momento se cambia a la isla de asustado siguiendo a uno de los alumnos, y cuando se le pregunta por los motivos por los que se ha cambiado a esa isla dice lo mismo que el alumno al que ha seguido. Por lo tanto, no es capaz de expresar sus propios sentimientos a sus compañeros. Por otro lado, destacar que hay que impulsarle un poco para que vaya a animar a otros compañeros, pero luego es capaz de escucharlos y darles algún consejo; mostrando en ello un poco de empatía.

-Actividad 7: la mayoría de veces identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de cada historia sin ningún tipo de dificultad; plasmando estas en un dibujo con caras que representan ciertos sentimientos. Sin embargo, dos de las veces no se centra en los sentimientos y hay que preguntarle para que comente cómo se siente cada personaje. Por otro lado, destacar que al pensar cómo se siente cada uno y con las reflexiones de los compañeros, ha sido capaz de empatizar algo, pero no de manera espontánea porque salga de sí mismo.

-Actividad 8: reconoce las emociones de todos y cada uno de los personajes de Disney, excepto en una de ellas que hace el tonto y se dispersa (pero es por esa dispersión por lo que no lo reconoce correctamente). Por otro lado, destacar que no cuenta apenas experiencias propias. Solo una y preguntándole, y esa experiencia se corresponde con el sentimiento de la isla en la que se encuentra. Esta bastante disperso en la actividad por lo que escucha poco a sus compañeros,

Por lo tanto, muestra muy poca empatía hacía las experiencias de los compañeros porque apenas les escucha.

-Actividad 9: reconoce e identifica sus sentimientos y emociones, pero no de manera voluntaria (hay que preguntarle). Es capaz también de explicar el motivo por el que los que se sienten de esa manera. En relación con la empatía, cabe destacar que muestra un poco, pues comenta que él lo que haría es ayudar. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: reconoce e identifica los sentimientos y emociones de manera correcta, pero se le debe de impulsar a ello para que realice comentarios sobre esos sentimientos. Destacar también que muestra algo de empatía en sus comentarios sobre todos por aquellos personajes que se sienten tristes. A la hora de tomar decisiones, a veces se dispersa y no escucha otros puntos de vista pero finalmente con su grupo consigue llegar a un acuerdo con el fin de inventarse y dramatizar la historia.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: atendiendo a las casillas del tablero que le han tocado ha comentado alguna idea, pero no eran creativas. Además en una de ellas ha dicho que si el fuera zombie mataría a uno de los alumnos.

-Actividad 2: es capaz de seguir la historia, pero a veces no continuaba el hilo conductor de esa historia, es decir, no tenía mucha cohesión con lo que comentaba anteriormente su compañera. A la hora de comentar esa continuación de la historia ha mostrado un poco de creatividad pero no demasiada.

-Actividad 3: no ha mostrado apenas creatividad sobre los usos no comunes de los objetos. Además una de las veces ha repetido lo que ha comentado otro alumno anteriormente sobre un objeto concreto. Por otro lado, cabe destacar que al principio ha levantado la mano varias veces porque se le ocurrían cosas aunque no sean apenas creativas.

-Actividad 4: los pasos de baile que ha realizado han sido fluidos. Pero más que centrarse en el ritmo de la música y el hacerlo bien creativamente, ha hecho más el tonto ya que salta y se tira al suelo. Por lo tanto, se puede decir que no era original ni creativo.

-Actividad 5: en su grupo da alguna idea para solucionar el conflicto, pero no es muy original ya que se copian en parte a otro de los grupos (poner trabajos y exámenes para los que se han ruidos). Sin embargo, a la hora de dramatizarlo este alumno sí que muestra originalidad, escogiendo además algunos materiales para simular varias acciones.

-Actividad 6: comenta ideas de manera fluida y espontánea a partir de las tarjetas que se le muestran. Pero esas ideas no son muy originales, mayoritariamente son ideas cortas y se va a lo lógico y común. Por ejemplo dice que si no cabe el zapato a cienienta se rompe y ya está.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento no es creativo ya que escribe lo mismo que otro alumno. Cuando cuenta el cuento al principio no se explaya mucho, pero luego en las páginas finales (las dibujadas por él) se explaya algo más, mostrando en ello algo de creatividad (aunque podría haber mostrado un poco más).

-Actividad 8: si dice de manera espontánea y fluida su idea para resolver el dilema moral, pero esa idea no es muy creativa ya que lo único que comenta como solución es decírselo a la profesora. Por otro lado, destacar que no usa las títeres para crear un diálogo entre los dos niños.

-Actividad 9: en su grupo comenta de manera espontánea alguna idea con sus compañeros para el final del cuento. Pero no está demasiado participativo, y esas ideas que dice para inventar el final del cuento son poco originales y creativas.

-Actividad 10: solo crea una figura (un Sony) para la maqueta. El elemento es algo original ya que no es muy común. Y además lo pone más de un color sobre todo para el pelo por lo que su elaboración también es creativa. A la hora de exponerlo ante sus compañeros, se inventa una pequeña historia creativa de Sony.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: al principio no sabe de manera correcta lo que significa la cooperación ya que al igual que otro de sus compañeros menciona que es el colegio por cómo se llama (Cooperativa Álcazar). Después interpreta correctamente los mensajes sobre la cooperación que nos transmite la canción, y dibuja a varios niños ayudándose y cooperando entre ellos (coloca las manos de los niños de manera paralela, uno detrás de otro). Aunque por otro lado, cabe mencionar que cuando explica su dibujo al resto de compañeros no hace hincapié lo esencial que es trabajar y cooperar todos juntos como un equipo.

-Actividad 2: elige la segunda opción para que las dos ranas sigan intentando salir del recipiente, pero cada una por su lado sin cooperar entre ellas. En esta elección se nota que el alumno se ha guiado más por lo que ha dicho uno de los compañeros que por lo que él realmente ha pensado.

-Actividad 3: durante la actividad muestra poca interacción con sus compañeros, pues no muestra apenas colaboración para unir las piezas del puzle tanto con su grupo como con el resto de sus compañeros. Hasta la reflexión conjunta, no se da cuenta que deben de cooperar para completar el puzle. Una vez que sabe esto, muestra un poco de cooperación, dialogando con sus compañeros y colocando algunas de las piezas del puzle. Aunque en ocasiones se cabrea debido a desacuerdos con respecto a la colocación de las piezas del puzle.

## ALUMNO 15

### ➤ Empatía

-Actividad 1: identifica y reconoce los sentimientos y emociones de la niña que viene como ejemplo en el video. Comparte de manera voluntaria un comentario sobre el concepto de empatía a raíz de lo que dice un compañero. Ese comentario lo realiza de manera espontánea, sin pensárselo mucho y por lo tanto consideró que sí que interpreta de manera eficaz y correcta lo que es la empatía.

-Actividad 2: identifica y reconoce las emociones de todos los personajes ante determinadas situaciones, y casi siempre es capaz de ponerse en el lugar de otras personas ya que señala todas las opciones correctamente. Además, a la hora de buscar soluciones para ayudar es capaz de señalar en todas las opciones adecuadas excepto en una que la deja en blanco (añade que creo que por las prisas de que ya nos íbamos a casa y había que recoger).

-Actividad 3: consigue tarjetas verdes ya que es capaz de empatizar con más de un compañero en determinadas situaciones. Me expresa los sentimientos sintiendo compasión por los otros compañeros, e intenta ayudar en todo momento.

-Actividad 4: no participa voluntariamente a la hora de responder las preguntas. Es capaz de identificar los sentimientos que ha sentido a lo largo del relato y también de los personajes. En sus comentarios no muestra de forma directa empatía, pero cuando complementa un comentario de su compañera a partir de una pregunta que la hago sí que muestra un poco de empatía. Cuando es ratón dice: «asustado porque me persiguen» y añade a lo del comentario de su compañera que la parece bien la idea de su amiga porque así el gato no se sentiría asustado y no se iría corriendo.

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. Además también la mayoría de las veces es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos colocándose en su isla correspondiente (contenta), y es capaz de expresarlos al resto de sus compañeros de manera fluida y espontánea. De manera voluntaria es capaz de preguntar a los alumnos que están tristes o asustados porque se encuentran así, de manera que logra empatizar con ellos, y les intenta animar.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de cada historia sin ningún tipo de dificultad; plasmándolo en un dibujo y viéndose reflejado en ese dibujo cada uno de los sentimientos. Por otro lado, destacar que



al pensar cómo se siente cada uno y al pensar que esos sucesos la pasaban a ella ha sido capaz de empatizar con los personajes.

-Actividad 8: identifica las emociones y sentimientos de cada uno de los personajes sin ningún tipo de dificultad. Participa de manera voluntaria para contar sus propias experiencias y corresponde con el sentimiento de la isla en la que estamos. Escucha atenta a sus compañeros, y muestra algo de empatía hacia las experiencias propias de otros compañeros.

-Actividad 9: identifica de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten de esa manera. En relación a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes y sentir pena o tristeza por lo que está pasando. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: realiza varios comentarios en los que demuestra que identifica correctamente los sentimientos de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, mostrando en ello cierta empatía. Pues comenta que se siente mal por lo que le sucede a ciertos personajes, y comenta alguna idea para que se puedan sentir mejor. A la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, es capaz de escuchar otras opiniones diferentes a las suyas.

#### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: ha comentado alguna idea en función de a casilla del tablero que la ha tocado. Pero en esas ideas no ha mostrado demasiada creatividad, solo ha sido un poco original.

-Actividad 2: cuando la tocaba a ella continuar con la historia, no ha sido capaz de decir nada, se quedaba callada. Luego la he dado otras oportunidades y decía que no se la ocurría nada. Entonces como alternativa, la ayudamos entre todos para que la historia pueda continuar.

-Actividad 3: sí que comentaba de manera fluida algunas ideas para el uso inusual de algunos de los objetos. Destacar que algunas de sus ideas eran algo creativas, pero en otras no mostraba nada de creatividad porque decía el uso común del objeto (mencionaba que no se la ocurría otra cosa).

-Actividad 4: se ha inventado uno o dos pasos de baile como mucho. Si que estaba atenta a escuchar la canción. Y los pasos de baile que ha bailado los ha hecho de manera espontánea, pero ha mostrado poca creatividad en ellos.

-Actividad 5: cuando esta con su grupo da una idea para resolver el conflicto, aunque esa idea no es que sea la más adecuada y original. Sin embargo, cuando se encuentra dramatizando el conflicto es un poco original y creativa haciendo el rol de profesora.

-Actividad 6: sale de manera voluntaria pero cuando se la muestra la tarjeta no comenta la idea de manera espontánea (la cuesta pensar un poco). Además, las ideas que comenta no son muy originales la verdad.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es bastante creativo. A la hora de contar la historia es bastante creativa y original (se nota un avance en comparación con las anteriores actividades), pues se inventa ideas muy chulas y originales, y además une bastante bien el hilo conductor de la historia.

-Actividad 8: de manera voluntaria no comenta nada, por lo que hay que impulsarla a ello. Cuando es capaz de decir algo se lo ha tenido que pensar un poco, es decir, no la salió de manera espontánea. Pero esa idea para resolver el dilema moral sí que era algo creativa.

-Actividad 9: en su grupo no participa mucho, apenas aporta ideas para el final del cuento. Sin embargo, cuando me dirijo yo a su grupo para que me cuenten las ideas que se les ha ocurrido, si es capaz de inventarse el final del cuento. Ese final lo comenta de manera espontánea y fluida, y muestra en ello algo de creatividad y originalidad.

-Actividad 10: realiza dos figuras (una tortuga y una estrella de mar) para colocarlas en las maquetas. Estas figuras son creativas en su elaboración debido a los colores que utiliza y la manera de hacerlo. Aunque el elemento escogido en sí no es creativo ya que es lo común que se puede encontrar en una zona de montaña o en la playa. A la hora de exponerlo al resto de sus compañeros, si que muestra algo de creatividad.

## ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no sabe lo que significa la cooperación. Cuando ya ha escuchado la canción, sigue sin saberlo y por lo tanto se puede mencionar que no ha interpretado adecuadamente los mensajes que nos quería transmitir la canción sobre la cooperación. En sus dibujos pinta un paisaje con flores junto con el sol, el cielo y corazones; por lo que su dibujo no tiene nada de relación con la cooperación. Pero con la reflexión final que realizamos entre todos, esta alumna consigue saber y entender el concepto de cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra cierta actitud de ayuda y colaboración a la hora de unir las piezas del puzle que tenía su grupo. Se da cuenta que las piezas que faltan las tienen otros grupos pero no sabe qué hacer porque menciona que es imposible si ningún grupo tiene todas las piezas (da a entender que todos los grupos tienen que tener un puzle). Sin embargo, tras la reflexión de toda la clase se da cuenta que la solución es cooperar para completar un solo puzle. A partir de esto es capaz de

cooperar con el resto de sus compañeros, sin provocar ningún tipo de dificultad o conflicto.

## **ALUMNO 16**

### **➤ Empatía**

-Actividad 1: identifica y reconoce los sentimientos de la niña que viene como ejemplo en el video. Por otra parte, destacar que no comparte de manera voluntaria las ideas que ha obtenido sobre el concepto de la empatía. Pero valora las ideas de los demás y obtiene lo que es la empatía a partir de lo que dicen sus compañeros. Por lo tanto, considero que de manera indirecta sí que ha entendido el concepto de la empatía.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones y sentimientos de los personajes ante determinadas situaciones. A veces es capaz de ponerse en el lugar de otros, pero solo rellena bien de ese apartado dos situaciones de cuatro (una la deja en blanco y otra escoge mal la opción). A la hora de buscar soluciones para buscar ayuda es capaz de elegir las soluciones adecuadas, aunque en la ficha dos las deja en blanco sin poner nada (es más por falta de atención en ese momento que por no saber que contestar).

- Actividad 3: se dirige a mí para que le da más de una tarjeta verde, explicándome los sentimientos de los demás así como los que ha sentido él al ponerse en el lugar de sus compañeros. Una de las veces me cuenta un conflicto en el que un amigo tenía otro punto de vista diferente al suyo, y me dice que ha sido capaz de escucharlo para haber si así le podría entender mejor. Además, cuando cuenta las situaciones de empatía, demuestra actitud de ayuda hacia esos compañeros.

-Actividad 4: realiza interacciones sociales de manera voluntaria. Es capaz de identificar sus propios sentimientos y el de algunos de los personajes del relato. Cuando era ratón dice «me he sentido con miedo porque me imaginaba que me iban a atrapar y comer». Destacar que en sus comentarios también muestra empatía hacia el gato, por ejemplo, dice: «cuando era perro y asustaba al gato con sus ladridos sentía que no le quería asustar porque es un ser vivo y se sentía mal y asustado, por eso le dije que no le iba a hacer daño».

-Actividad 5: reconoce sin dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. Además es capaz de identificar los sentimientos que les ha tocado del resto de sus compañeros; excepto una de las veces que confunde la música alegre con la emoción de enfado. Pero se le hace reflexionar, y junto con la ayuda de los comentarios de sus compañeros, lo termina razonando y entendiéndolo.

-Actividad 6: reconoce sus sentimientos y se coloca en la isla correspondiente (asustado), y es capaz de expresarlos de manera espontánea a sus compañeros. Es

capaz de dirigirse a sus compañeros para preguntar porque se sienten así, y al dialogar con ellos muestra ciertos comentarios de empatía («yo también me sentiría triste por eso»). Además impulsándole un poco es capaz de animarlos

-Actividad 7: identifica y reconoce de manera espontánea los sentimientos de los personajes de cada historia; plasmando estas en un dibujo en el que pinta a los personajes con ciertas caras que reflejan unos sentimientos concretos. Cuando explica a sus compañeros sus dibujos, hace hincapié en el motivo por el que se siente así ese personaje mostrando en esos comentarios cierta empatía.

-Actividad 8: identifica los sentimientos y personajes de cada uno de los personajes de disney. Es capaz de contar sus propias experiencias de manera voluntaria, correspondiéndose con el sentimiento de la isla. Además muestra cierta empatía hacia lo que dicen sus compañeros aunque no muestra muchos actos en sí sobre ello.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. En relación a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes y sentir pena o tristeza por lo que está pasando. Además comenta que no actuaría como los personajes, sino que ayudaría a la gallina. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: es capaz de identificar los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, mostrando en ello cierta empatía. Pues realiza ciertos comentarios en los que demuestra compasión y sentimientos de tristeza hacia las situaciones que les suceden a los personajes. A la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, es capaz de escuchar otras opiniones.

## ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: comenta alguna idea atendiendo a la casilla del tablero que le ha tocado, pero le cuesta un poco pensarlo y por lo tanto no es espontáneo. En esas ideas que comenta sí que muestra algo de creatividad.

-Actividad 2: es capaz de seguir el hilo de la historia, mostrando cierta coherencia en ello. Lo que comenta lo dice de manera fluida y espontánea, y si que muestra creatividad diciendo varias ideas para la continuación de la historia.

-Actividad 3: en una de las respuestas sobre un objeto en concreto no muestra autonomía ya que dice algo parecido a lo que ya han dicho anteriormente sus compañeros. Sin embargo, en los siguientes objetos si que es capaz de decir un uso fuera de lo común, pero en esas ideas no muestra mucha creatividad.

-Actividad 4: al principio solo hace un paso de baile, ese paso le sale de manera espontánea aunque no es muy original. Luego le impulso para que haga otro paso de baile más, y en ellos sí que muestra más creatividad que en el anterior.

-Actividad 5: cuando esta con su grupo aporta alguna solución para resolver el conflicto, esa solución es adecuado y un poco original. A la hora de dramatizar la solución de ese conflicto, hace el rol del director y muestra creatividad tanto en sus gestos como en la propia representación.

-Actividad 6: lo que comenta lo dice por preguntarle no porque salga voluntariamente. A pesar de esto responde espontáneamente, y las ideas que dan son bastantes originales y creativas. Además se extiende al comentar su idea (los tres cerditos, lo que pasa con lobo y además añade a cabritillos).

-Actividad 7: no es creativo a la hora de inventarse un título para el cuento ya que se lo copia a compañeros de su mesa. A la hora de contar la historia, se explaya un poco y aún más en las páginas finales (las dibujadas por él). En esas ideas para contar la historia muestra creatividad y originalidad (más que en algunos de las actividades anteriores).

-Actividad 8: lo que comenta lo dice de manera espontánea y fluida, y hace un pelín de diálogo con los títeres dando así un poco de más creatividad a la solución. Las ideas que ha tenido para resolver el dilema moral han sido poco originales, pues se le ha ocurrido llamar a las profes y a los padres del niño.

-Actividad 9: participa comentando más de una idea en el grupo para inventarse el final del cuento. Esas ideas las dice de manera espontánea y fluida; y son bastantes creativas y originales (uno de los finales que más me han gustado).

-Actividad 10: solo realiza una figura (un Sony) para colocarlo en una de las maquetas. El elemento escogido es algo original pero no demasiado (hay compañeros de su mesa que también han hecho lo mismo, así que no se si lo ha elegido porque le gusta mucho Sony o por copiar a los demás). En cambio, en la elaboración de esta figura sí que es original y creativo, le pone más de una pierna y de un elemento, y uso más de un color.

## ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente tiene una idea, pero no muy concisa sobre el concepto de la cooperación, pues menciona que cooperar es trabajar juntos. Interpreta de manera correcta los mensajes que nos trasmite la canción sobre la cooperación; reflejado en su dibujo. Pues dibuja a varios dinosaurios cooperando para lograr todos una misma cosa. Además al explicar y comentar aspectos en la reflexión, menciona que cooperar es importante porque trabajando en equipo se puede conseguir muchas cosas.

-Actividad 2: elige la segunda opción en la que las ranas siguen intentando salir del recipiente, pero cada una luchando por su lado, sin cooperar juntas. Tras hacerle ver los dos finales del cuento, se le hace reflexionar y volver a pensar sobre las dos opciones y cuál de ellas es mejor. Tras esto termina concluyendo que la mejor opción es la de cooperar porque así las ranas trabajando juntas pueden salir del recipiente y volverse a su casa.

-Actividad 3: no ha venido a clase este día.

## **ALUMNO 17**

### **➤ Empatía**

-Actividad 1: identifica y reconoce los sentimientos de la niña que viene como ejemplo en el video. Voluntariamente comparte ideas sobre lo que ha entendido sobre el concepto de empatía, queriendo intervenir más de una vez en ello y complementando las opiniones de sus compañeros. Los comentarios que realiza los dice de manera espontáneo e interpreta de manera correcta el concepto de la empatía. Pues sabe que es ponerse en el lugar de otros y que si sentimos pena por otros lo que podemos hacer es ayudarlo.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones de todos los personajes de la ficha, siendo capaz de pensar cómo se sentiría el ante esa situación ya que en la ficha contesta a todas las situaciones bien sin ningún tipo de problema. Por otro lado, es capaz de buscar soluciones para ayudar, pues responde con la opción más adecuada y correcta.

-Actividad 3: consigue varias tarjetas verdes para meterlas en el buzón, mostrando compasión y poniéndose en el lugar de los demás. También comenta acciones que realiza para animar a ese compañero, como darle un abrazo para que este bien o internado hacerle reír.

-Actividad 4: participa voluntariamente y quiere hacer comentarios en todo momento, incluso impacientándose un poco por esperar el turno de palabra. Es capaz de identificar sin ninguna dificultad los sentimientos que ha tenido al imaginarse el relato, así como los sentimientos de los personajes. Además, es capaz de mostrar bastante empatía en sus comentarios aportando ayuda a los personajes. También en esos comentarios, deja volar su imaginación y muestra creatividad.

Por ejemplo, dice: «cuando era ratón sentía escalofríos porque corría mucho y me perseguía el gato, pero cuando ya me convertí en perro ya no porque no me perseguía el gato». Y cuando era perro dice: «un poquito triste porque el gato tenía miedo y le regaña su madre por cazar ratones y se fue un poquito triste». Además, comenta que sentimos cosas diferentes siendo gato, perro o ratón.

Otros comentarios son: «El gato cuando era ratón sentía que me iba a dar una paliza a mí pero no me hizo daño, pero no se lo dije a sus papas y así no tenía bronca el gato». Le pregunto si no se llega a convertir en humano que habría hecho

y dice: «pues ayudarle porque cuando hemos hecho gaa gaa le hemos asustado, le diría que no soy un perro cualquiera que soy un perro bueno. Y no hacerle nada y así nos vamos los dos y así los gatos tiene familia».

«Le podía decir el ratón al gato, mira que no soy un ratón cualquiera es que soy un humano y cuando ya me convertí en perro, que soy igualito, pero me puedo convertir en un perro o en un ratón».

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. También es capaz de reconocer e identificar los sentimientos que les ha tocado al resto de sus compañeros. Sin embargo, una de las veces comenta de manera razonada que una de la música de miedo le produce enfado; dice que sí que puede a muchos producirle o darle la sensación de miedo pero que a él no le ha dado miedo y por eso dice que le produce más enfado. Por lo tanto, en este momento concreto estaría identificando y argumentando sus propias sensaciones y emociones.

-Actividad 6: reconoce sus sentimientos y se coloca en la isla correspondiente (enfadado); elige esta isla debido a una cosa que le acababa de pasar. Al principio no es capaz de expresar sus sentimientos ya que no quiere contestar a ningún compañero cuando se dirigen a él para preguntarle porque se siente enfado. Cuando ya pasa un rato, por fin es capaz de comentar a todos el motivo, y entre todos le animamos. Por otro lado, destacar que voluntariamente se dirige a sus compañeros que se encuentran asustados o tristes, y consigue empatizar con ellos y los anima. Incluso algunas veces a algunos de los que tienen miedo les da algún consejo para que se les pase ese miedo y ya estén contentos.

-Actividad 7: identifica y reconoce sin ninguna dificultad y de manera espontánea los sentimientos y emociones de los personajes. Además es capaz de una misma historia sacar las emociones de todos y cada uno de los personajes, dibujando tres caras diferentes (una triste, otra enfadado y otra asustado). Por otro lado, destacar que sí que muestra empatía hacia los personajes, pues cuando esta explicando los dibujos cuestiona a los compañeros preguntándoles cómo se sentirían ellos si estuvieran en el lugar de los personajes.

-Actividad 8: reconoce e identifica los sentimientos y emociones de cada uno de los personajes de Disney de manera correcta y adecuada, además en una de las situaciones (sentimiento de asco) identifica dos emociones: una de enfado porque no quiere comer eso y se cabrea al final y otra al principio de asco porque no le gustaba la comida. Las dos emociones están bien identificadas y las ha justificado de manera correcta y coherente ambas; finalmente llegó a la conclusión que se quedaría entre media de las dos islas. Además es capaz de comunicar sus propias experiencias, queriendo salir voluntario en todas las islas, y lo que cuenta se identifica con los sentimientos de la isla en todo momento. Además, muestra empatía con las experiencias de sus compañeros, mostrando comentarios empáticos cuando le pregunto y siendo capaz de dar buenas respuestas de empatía.

-Actividad 9: identifica de manera espontánea las emociones de cada uno de los personajes de la historia, explicando de manera más extendida que el resto de los alumnos el motivo por el que se siente así. En relación a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes y sentir pena o tristeza por lo que está pasando. Además comenta que debe saber cómo se siente para poder ayudarlos. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad. Pero para ser este alumno con un nivel de creatividad alta, no es demasiado original el título para la capacidad que él tiene.

-Actividad 10: realiza varios comentarios explayándose y mostrando en ello cierta actitud de empatía, pues identifica los sentimientos y emociones de manera correcta y es capaz de ponerse en el lugar de esos personajes. Dentro de su grupo, es uno de los alumnos que más empatía demuestra. A la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, es capaz de escuchar otras opiniones, e incluso concluye ideas en base a esas opiniones.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: comenta más de una idea en función del casillero del tablero que le ha tocado, de hecho es el alumno que más ideas comenta. Además, en esas ideas muestra creatividad, mostrando su fantasía e imaginación.

-Actividad 2: es el primero en hablar, por lo que le toca comenzar la historia. Lo que comenta lo dice de manera espontánea, y muestra en ello algo de creatividad. Pero destacar que para ser este alumno que desde un principio posee un nivel alto de creatividad, podría haber mostrado algo más de creatividad y haber comentado más ideas originales.

-Actividad 3: se le ocurren de manera espontánea más de una idea sobre el uso inusual de un mismo objeto, y generalmente son bastante creativas y originales (por ejemplo, el clip para pescar un pez). A excepción de una de las ideas que muestra un poco menos de creatividad, pues dice que el bol se puede para vomitar y se explaya más para argumentar su respuesta.

-Actividad 4: se encuentra bastante atento a la melodía de la canción. Se le ocurren de manera espontánea varios pasos de baile muy originales y creativos. Destacar que durante el transcurso de la actividad, este alumno pide otra canción (la de la macarena), y por lo tanto esta canción surgida del interés se pone al final de la actividad. Y en ese momento hace unos pasos de baile buenismos, muy creativos y únicos, aún mejores pasos que con la anterior canción.

-Actividad 5: propone en su grupo varias soluciones para el conflicto, originales y las bastante adecuadas para solucionarlo. Cuando lo está dramatizando se lo ocurre algo más y lo representa (dejar el peluche un rato al otro niño). Por lo tanto, se puede destacar que es espontáneo para crear ideas, además de ser original cuando las dramatiza.



-Actividad 6: es capaz de dar varias ideas a partir de las diferentes tarjetas que se le muestran. Esas ideas las comenta de manera espontánea, y son bastante creativas y originales. Realiza varias ideas largas e incluso en algunas ocasiones cambia el final del destino de los personajes de Disney.

-Actividad 7: se inventa para el cuento un título bastante creativo. A la hora de contar la historia se expresa en todas y cada escena del cuento, y muestra en ello bastante originalidad y creatividad (añadiendo personajes al cuento, inventándose historias llenas de fantasía, etc.).

-Actividad 8: ha aportado de manera espontánea y fluida varias ideas para resolver el dilema moral, aunque usando poco las marionetas/títeres. Sus respuestas han sido muy adecuadas y creativas y originales, en un primer momento pedir perdón y otras cosas sobre los partidos.

-Actividad 9: ha participado espontáneamente dando con varias ideas a su grupo para el final del cuento. Esas ideas han sido bastantes originales y creativas, y las han tenido en cuenta su grupo para dramatizarlo. Destacar también que a la hora de dramatizar también ha mostrado cierta creatividad.

-Actividad 10: realiza solo una figura (una culebra bastante larga), para ser él la verdad que el elemento escogido no es demasiado original. En cuanto a su elaboración muestra un poco más de originalidad, mezcla más de un color y no la hace corta, sino larga. A la hora de colocarla en la maqueta decide ponerla en un sitio con un significado y no lo hace al azar. Y a la hora de explicarlo a sus compañeros, muestra originalidad y creatividad.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no tiene un concepto conciso sobre la cooperación ya que comenta que es tener amigos, jugar juntos y divertirse. Destacar que interpreta de manera adecuada algunos de los aspectos que trasmite la canción sobre la cooperación. En su dibujo pinta varias escenas, representando en cada escena un aspecto que dice la letra de la canción (ayudarse, divertirse, cooperar, logra juntos, etc.). Y en la reflexión final comenta la cooperación como un aspecto importante para la vida.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: no ha venido a clase este día.

## **ALUMNO 18**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: no ha venido a clase este día.

-Actividad 2: no ha venido a clase este día.

-Actividad 3: al principio no se dirige a mí para pedirme tarjetas, por lo que vuelvo a hacer hincapié de manera general en el buzón de la empatía. Luego se dirige a mí alguna vez y consigue obtener tarjetas verdes porque ha empatizado con algún compañero. Incluso una de las veces me cuenta que ha sentido empatía con su hermano porque estaba triste. Además en sus comentarios, muestra actitud de ayuda con el fin de hacer sentir mejor a la otra persona.

-Actividad 4: no participa voluntariamente en las interacciones sociales. Es capaz de identificar sus propios sentimientos que ha tenido mientras se imaginaba el relato. Pues cuando era ratón, dice: «he sentido que el gato me estaba persiguiendo y que me iba a atrapar, y me daba un poco de miedo». En sí no añade ningún comentario que muestre empatía por lo que la hago reflexionar sobre los comentarios del alumno 17 que muestra bastante empatía. También la hago pensar cómo se ha sentido el gato cuando ella al ser perro la estaba ladrando.

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. También es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar.

-Actividad 6: se coloca en la isla reconociendo sus sentimientos (enfadada), se encuentra así por algo que la ha ofendido de una compañera justo antes de empezar con la actividad. Durante todo el juego, no es capaz de contestar a sus compañeros, es decir, no quiere expresar sus sentimientos a los compañeros. A la hora de ir a preguntar a sus compañeros no participaba con iniciativa, y al final impulsándola un poco terminó preguntando a una de sus amigas que estaba enfadada y consiguió empatizar con ella.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de las historias; plasmando esos sentimientos en sus dibujos. En estos dibuja un personaje de cada historia y ese personaje lo pinta con una cara que refleja su sentimiento. Además es capaz de ponerse en su lugar para saber cómo se sienten los personajes; por lo que sí que muestra cierta empatía.

-Actividad 8: ha identificado y reconocido las emociones de todos y cada uno de los personajes de Disney sin ningún tipo de dificultad. Por otro lado, destacar que ha participado voluntariamente al contar sus propias experiencias y sí que se identificaba con la emoción de la isla en la que estaba situada. Escucha los comentarios y experiencias de sus compañeros, y aunque no tenga actitudes como tal de empatía sí que es capaz de saber cómo se sienten los personajes.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad las emociones de los personajes de la historia, explicando de manera breve el motivo por el que se sienten así. En relación a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de

los personajes y sentir pena o tristeza por lo que les pasa. Además comenta que ella se sentiría mal y que los animales podían haberla ayudado ya que eran sus amigos. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: identifica de manera correcta los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, aunque no se explaya demasiado en los comentarios que realiza sobre ello. En esos mismos comentarios es capaz de mencionar que ella se sentiría mal si la pasase lo mismo que lo que les sucede a algunos de los personajes. A la hora de tomar decisiones es capaz de escuchar otros puntos de vista, llegando así a un acuerdo en común con su grupo.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: comenta algunas ideas (pocas) atendiendo al casillero del tablero que la ha tocado. Estas ideas no tarda mucho tiempo en pensarlas y las dice de manera fluida, y además en ellas muestra cierta creatividad.

-Actividad 2: es capaz de continuar la historia, siguiéndola de una manera coherente. Lo que se inventa para continuar la historia es bastante creativo y original. Además, una de las veces ayuda a una compañera a darla alguna idea porque no se la ocurría nada que decir.

-Actividad 3: menciona algunas ideas sobre los usos inusuales de determinados objetos, y las comenta esas ideas de manera fluida y espontánea. Cabe destacar que en esas ideas muestra algo de creatividad, pero no demasiada.

-Actividad 4: en un primer momento cuando la toca salir al medio del círculo, se queda quieta pensando que paso de baile realizar. Por lo que se puede decir que no la sale de manera espontánea. Pero al poco rato la sale, y realiza dos pasos de bailes un algo originales y creativos (aún podían ser un poco más creativos<sup>9</sup>).

-Actividad 5: solo menciona una solución para el conflicto, y esa solución no es demasiado creativa. Aunque a la hora de dramatizar la solución de ese conflicto, muestra algo más de creatividad, tanto en sus palabras como sus gestos y movimientos.

-Actividad 6: no dice demasiadas ideas ya que se encuentra con menos motivación que otras veces. Pero cuando comenta esas ideas, la sale decirlas de manera espontánea y muestra además algo de creatividad y originalidad.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es poco creativo. En cambio, cuando cuenta la historia muestra mucha creatividad y originalidad en cada una de las escenas del cuento. Pues se explaya, se inventa más de una cosa fuera de lo habitual, y añade además a otro personaje (Elsa) en su cuento.

-Actividad 8: las ideas que comenta para resolver el dilema moral las dice de manera espontánea y fluida. Esas ideas que tiene son adecuadas (dejando a un lado la violencia) y algo creativas. Por otro lado, destacar que apenas utiliza los títeres para hacer diálogo entre los dos niños y representar así la solución del dilema moral.

-Actividad 9: si ha participado dando ideas para inventar el final del cuento. Esas ideas que comentaba las decía de manera espontánea, y mostraba algo de creatividad en ello. Por otro lado, a la hora de dramatizarlo junto con su grupo han sido originales en algunos aspectos.

-Actividad 10: realiza dos figuras (una tortuga y una jirafa). Los elementos escogidos son comunes, por lo que en ese sentido muestra poca creatividad. En cambio, en la elaboración de las figuras usa más de un color y muestra bastante creatividad, sobre todo con la jirafa que pone muchos colores y la hace un cuello bastante largo.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no comenta de manera voluntaria lo que cree que significa la palabra cooperación. Después no interpreta correctamente los mensajes que nos transmite la canción sobre la cooperación, pues dibuja a dos niñas jugando a la pelota y divirtiéndose. Pero luego con la reflexión final junto con los comentarios de varios de sus compañeros, es capaz de terminar diciéndome de manera adecuada lo que significa la cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra actitud de ayuda y colaboración a lo largo de la actividad. De manera directa no se da cuenta de que debe de cooperar con todos los grupos para poder completar el puzle, pues no se da cuenta de ello hasta que viene una compañera suya de otro grupo a decírselo. En ese momento, comienza a cooperar con ese grupo y posteriormente con todos los demás.

## **ALUMNO 19**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica las emociones y sentimientos de la niña que sale como ejemplo en el video. Comparte de manera voluntaria lo que ha entendido que es la empatía, mencionándolo de manera espontánea y activa. En esos comentarios que realiza se nota que ha entendido correctamente el concepto de la empatía.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones de los personajes que se representan ante determinadas situaciones, excepto en una de ellas. También es capaz de pensar cómo se sentiría ella si estaría en su lugar, aunque a veces la cuesta

un poco (me pregunta que opción tiene que elegir). Por otro lado, destacar que es capaz de buscar soluciones con el fin de ayudar a otra persona, aunque en algunas opciones de este apartado de la ficha también me pregunta.

-Actividad 3: consigue obtener varias tarjetas verdes ya que empatiza y es capaz de expresar los sentimientos que ha tenido hacia alguna situación concreta que les ha pasado a sus compañeros. También destacar que muestra actitud de ayuda y una de las veces toma el rol de mediadora en un conflicto.

-Actividad 4: es capaz de identificar los sentimientos que ha tenido a lo largo del relato, así como el de los personajes del relato; aunque reconduciéndola un poco a ello. Cuando la pregunto la primera vez cómo se ha sentido siendo perro o ratón me dice: «contenta porque ya no sentía miedo, ya no perseguía el gato». De primeras no muestra en sus comentarios demasiada empatía, pero luego la reconduzco y sí que muestra algo más. Una de las cosas que dice es: «pues el gato está jugando y le doy un susto, y luego esta escondido y le atrape», y en ese momento la pregunto cómo se sentía el gato, y me dice: «con miedo», y la digo que siente al ver que el gato se siente así y me dice «un poco de pena así que haría lo que ha dicho un compañero de hablar con él y hacerle una casita».

-Actividad 5: reconoce la mayoría de veces el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. Excepto de dos veces, que esta distraída y lo que hace es imitar a los compañeros sin pensar por ella misma. Destacar también que es capaz de identificar los sentimientos del resto de sus compañeros de manera adecuada.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos y se coloca en la isla correspondiente (contenta), y es capaz de expresar sin ninguna dificultad esos sentimientos al resto de sus compañeros. De manera voluntaria se dirige a sus compañeros, y los escucha atentamente para comprenderles e intentarles animales; por lo que muestra cierta empatía hacia sus compañeros.

-Actividad 7: en la mayoría de las ocasiones en sus dibujos no se plasma los sentimientos de los personajes de la historia, y cuando explica el dibujo al resto de sus compañeros se centra más en la historia que en los sentimientos. Por lo tanto, yo la pregunto a partir de lo que me ha dicho como se ha sentido cierto personaje, y en ese momento si es capaz de identificarme de manera correcta el sentimiento. Por otro lado, destacar que muestra algo de empatía ya que cuando la pregunto dice que ella también se sentiría mal y que buscaría una solución para que esa persona no este triste.

-Actividad 8: identifica los sentimientos y emociones de cada uno de los personajes de Disney, menos una vez que se dirige a la isla porque van los demás. Entonces la pregunto porque ha escogido esa isla y me dice que no sabe en qué isla esta, y la hago mirar el emoticono y dice que esta en la isla de miedo, y ya a partir de ahí reflexiona sobre lo ocurrido. Por otro lado, destacar que comunica experiencias de manera voluntaria y si se corresponde con el sentimiento de la isla

en la que estamos. A veces se dispersa, y no muestra actitudes de empatía como tal pero otras veces sí la muestra hacia los personajes de Disney.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. En relación con la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de como se sienten algunos de los personajes; pero más a la hora que hemos reflexionado todos juntos que en el momento que se leía la historia. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: no ha venido a clase este día.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: muestra pocas ideas atendiendo a la casilla del tablero que la ha tocado. Esas ideas las comenta de manera casi espontánea, y en ellas no muestra ni mucho ni poca creatividad.

-Actividad 2: lo que comenta para continuar con la historia, no tiene mucha cohesión con la parte de la historia que comenta su compañero anterior. A pesar de esto cabe destacar que es capaz de ser creativa al inventarse esa parte de la historia.

-Actividad 3: al principio quiere participar de manera voluntaria, dando ideas sobre el uso inusual de determinados objetos. En uno de los objetos no se la ocurre nada y con otro objeto sí, mostrando en esa idea un poco de creatividad.

-Actividad 4: al principio no quería salir en medio a bailar, por lo que se la propuso que podía bailar en pareja y tampoco quía. Luego con la canción de la Macarena (surgida del interés del alumnado) salió al centro del círculo con otros tres compañeros. Y en este momento sí que fue capaz de bailar, inventándose dos pasos de baile pocos originales, y seguidamente siguió bailando en medio del círculo siguiendo los pasos que hacía el alumno 17.

-Actividad 5: en su grupo comenta dos ideas para resolver el conflicto, estas ideas son adecuadas para resolver ese conflicto y son algo originales. Además, a la hora de dramatizar el conflicto también muestran algo de originalidad y creatividad.

-Actividad 6: a partir de las tarjetas que se la muestra de manera voluntaria comenta más de una idea. Esas ideas son fluidas y espontaneas, y además son bastante creativas y originales, pues salen de lo común y lo habitual.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es creativo. A la hora de contar la historia, sigue bastante el hilo de ello mostrando cierta coherencia. Además es creativa, y aún más en las últimas páginas (pintadas por ella) en las que se explaya algo más que en las páginas anteriores.

-Actividad 8: las respuestas que ha comentado de manera fluida y espontánea para resolver el dilema moral han sido bastante creativas (de las alumnas que más creativas). Por otro lado, destacar que ha hecho uso de los títeres con el fin de crear un pequeño diálogo entre los dos niños.

-Actividad 9: ha dado diversas ideas en su grupo para inventarse el final del cuento de manera fluida. También ha sido capaz de inventarse un final explayándose al contarlo, y mostrando originalidad y creatividad (más que en las actividades anteriores).

-Actividad 10: realiza dos elementos (una sombrilla y una toalla) para colocarlos en las maquetas. Los elementos en sí son poco originales ya que son comunes a lo que se puede encontrar en la playa. En cuanto a su elaboración destacar que no se complica mucho, usa solo un color y no hace más usos al objeto en sí.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no sabe lo que significa la palabra cooperación. Cuando escucha los mensajes que nos trasmite la canción sobre la cooperación no les interpreta de manera adecuada, y se refleja en sus dibujos. Pues dibuja a dos niñas, y una de ellas la está dando regalos a la otra niña. Por ello se la hace reflexionar en los comentarios del final, y consigue así tener una idea clara del concepto de la cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: al principio muestra actitud de ayuda y colaboración con los compañeros de su grupo, pero luego se pelea por querer colocar piezas que no eran de su grupo (las coge sin permiso). Es con la reflexión de toda la clase cuando se da cuenta de que no consiste en eso sino que el fin de la actividad es cooperar para completar entre todos el puzle. Y es en este momento, cuando comienza a cooperar con el resto de sus compañeros, aunque a veces se impacienta por querer colocar enseguida la pieza del puzle.

## **ALUMNO 20**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica las emociones y sentimientos de la niña que aparece como ejemplo en el video. Comparte de manera voluntaria una idea, en esta complementa de manera espontánea y activa a sus compañeros lo que es la empatía. Por lo tanto, considero que más o menos sí que interpreta bien el mensaje y tiene un concepto claro sobre la empatía.

-Actividad 2: reconoce e identifica las emociones de todos los personajes sin ningún tipo de problema; no la cuesta ni me pregunta por ello. Además es capaz

en mayor o menor medida de ponerse en el lugar de otra persona (pone las segundas preguntas todas bien). También es capaz de buscar soluciones para ayudar ya que en la ficha escoge las soluciones más correctas y adecuadas.

-Actividad 3: consigue varias tarjetas verdes para meterlas en el buzón, mostrando compasión y poniéndose en el lugar de los demás. Además comenta acciones que realiza para animar a ese compañero, como por ejemplo darle un abrazo y quedarse con él en la fila hasta que se le pase el disgusto.

-Actividad 4: participa voluntariamente durante la actividad. Es capaz de identificar sus propios sentimientos que ha tenido a lo largo del relato, pero también la de los personajes. Pues dice: «sentía miedo cuando me perseguía el gato, pero luego cuando era perro me tenía miedo el gato». Por otra parte, destacar que en sus comentarios muestra cierta empatía hacia el gato. Comenta: «Sentía pena por el gato, yo no le quería ladrar, yo le llevaría con su familia». En uno de los comentarios, se lía un poco en lo referente al contenido de la historia. Pero comenta lo siguiente: «yo empecé a ladrar así que para asustar a los gatos me ponía a andar para perseguirle y asustarle, y entonces así ya no iba a por el ratón». Aquí no ayuda el gato, pero interpreto que siente pena por el ratón y por ello decide no le persigue.

-Actividad 5: no ha venido este día.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos, colocándose en la isla correspondiente (triste), y es capaz de expresarlos a sus compañeros (muchos se dirigen a su isla ya que al principio es la única que se encuentra en la isla de tristeza). Además, destacar que impulsándola un poco, tras haber escuchado el motivo por el que se encuentran sus compañeros enfadados es capaz de conseguir animarlos; mostrando empatía hacia ellos.

-Actividad 7: identifica y reconoce de manera espontánea los sentimientos de los personajes de las historias; y los plasma en los diferentes dibujos. En estos dibujos dibuja la escena concreta de la historia y cada uno de los personajes con expresiones en la cara que representan lo que siente ese personaje. Al exponer su dibujo hace bastante hincapié en cada una de las emociones, y comenta lo que siente hacia los sucesos de cada personaje; mostrando en ello bastante empatía.

-Actividad 8: no ha venido este día a clase.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten de una manera u otra. Con respecto a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes y siente pena por la protagonista. Comenta que ella se pondría a ayudarla a sembrar y regar el trigo para luego juntas ponerse a hacer el pan. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.



-Actividad 10: es capaz de identificar los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros de manera correcta, e incluso llega a mostrar cierta empatía. Esta alumna es una de los miembros del grupo que más empatía demuestra llegando incluso a buscar ideas para que los personajes no se sientan enfadados, con miedo o tristes. A la hora de ponerse de acuerdo con los de su grupo, es capaz de opinar y escuchar otros puntos de vista diferentes a los suyos.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: al principio atendiendo a la casilla del tablero que la ha tocado no ha sido capaz de dar ninguna respuesta, pues se quedaba callada. Después volvió a tirar y ya en otra casilla ha sido capaz de decir alguna idea de manera fluida, aunque esa idea era poco original.

-Actividad 2: cuando la toca continuar la historia se queda callada ya que no se la ocurre nada para continuar con la historia. En este momento una de sus compañeras la ayuda comentándole algunas ideas. Al pasar esto, vuelvo a ella una vez más, y en ese momento es capaz de decirme más de una idea para continuar la historia, mostrando en ello algo de creatividad.

-Actividad 3: en tres ocasiones o así es capaz de decir de manera espontánea y fluida algunas ideas sobre el uso inusual de ciertos objetos, mostrando algo de creatividad (más que en las actividades anteriores). En una de esas ideas ha demostrado aún más creatividad ya que utilizaba otros objetos para crear un uso en los que yo enseñaba (utilizar un bol para hacer un foco de luz, y explica hasta la forma de construirlo).

-Actividad 4: se ha quedado un pelín pensando pero luego enseguida ha comenzado a hacer sus pasos de baile en función de la letra de la canción. En esos pasos de baile ha mostrado algo de creatividad (sobre todo en los dos primeros, los últimos ya la costaba un poco, pues se quedaba parada unos segundos y luego hizo algo lento con las piernas que no acompañaba mucho al ritmo de la canción).

-Actividad 5: cuando esta con su grupo comparte con ellos una solución para el conflicto adecuada y un poco original. A la hora de dramatizarlo se pone bastante en el papel del personaje, mostrando en ello cierta creatividad (se refleja una evolución en comparación con las actividades anteriores).

-Actividad 6: no sale de manera voluntaria a partir de las tarjetas que muestro, sino que hay que impulsarla para que comente algo. Aunque sus ideas no se la ocurren de manera espontánea, muestra en ellas algo de creatividad. Sobre todo en la última idea, que se inventa una idea larga y original, y además añade a más personajes de lo que aparecían en la tarjeta.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es bastante creativo. A la hora de contar el cuento, se explaya bastante en todas y cada una de las escenas; y en todo ello muestra original y creatividad (más creatividad que en las primeras actividades). Además muestra también su creatividad al añadir nuevos personajes al final del cuento (unas sirenas).

-Actividad 8: sale a dar sus ideas de manera no voluntaria, y le cuesta decir ideas para resolver el dilema moral. Pues al principio no dice nada y luego le ayuda alumno, y a partir de eso le sale alguna idea un poco creativa. Después de esto añade una idea más correcta (enfocada en el perdón) y lo representa de manera creativa a través del diálogo entre los dos niños mediante la utilización de los títeres.

-Actividad 9: de manera fluida aunque pensándose un pelín, ha sido capaz de inventarse un final para la historia. En ese final al comentarlo se explaya un poco y muestra creativa (se nota avance en comparación con las actividades anteriores).

-Actividad 10: realiza dos pulpos (la mamá y el hijo), ambos son originales en cuanto su elaboración ya que usa varios colores y les pone varios elementos (ojos, boca, etc.). Cuando lo coloca en la maqueta, los sitúa juntos no separados; y lo tiene claro desde un principio que lo pone en el mar. En ese sentido no se sale de lo común así que no muestra demasiada creatividad.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: Previamente no tiene una idea demasiado clara sobre lo que significa la palabra cooperación. Sin embargo, interpreta correctamente los mensajes que nos transmite la canción sobre la cooperación. Pues dibuja a dos niñas felices porque han terminado de construir una casa y lo han conseguido gracias a que han cooperado entre ellas, es decir, las niñas tenían un objetivo en común: construir la casa del árbol. Además en la reflexión final comenta la cooperación como un aspecto importante, diciendo que gracias a cooperar podemos conseguir mejor las cosas que queremos.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra bastante actitud de ayuda y colaboración a la hora de juntar las piezas del puzzle que tienen en su grupo. Cuando se da cuenta de que las piezas que faltan las tienen el otro grupo, se lo comenta a dicho grupo y dice que pueden juntarse para completar más piezas. Ya cuando reflexionamos de manera conjunta, se termina dando cuenta que necesita también las piezas del resto de los grupos. Y a partir de esto coopera de manera activa y espontánea con el resto de sus compañeros con el fin de completar el puzzle.

## ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica los sentimientos y emociones de la niña que aparece como ejemplo en el video. De manera voluntaria no comparte opiniones sobre el concepto de empatía, pero valora la de sus compañeros y las respeta. Por lo tanto, el mensaje en un principio no se si lo interpreta bien. Pero luego ha estado atenta escuchando para entender e interpretar lo que es el concepto de la empatía.

-Actividad 2: no siempre reconoce las emociones y los sentimientos de los demás puesto que en la ficha dos de las situaciones las deja en blanco. También en una de ellas pone dos opciones opuestas (contento y triste), y en cambio en otra sí que señala el sentimiento adecuado. Si es capaz a veces de pensar cómo se sentiría ella sí estaría ante esas situaciones (en dos situaciones de cuatro). A la hora de buscar soluciones para ayudar escoge las respuestas más adecuadas, excepto en una de ellas que elige dos opciones (la de grabar en video que igual da un poco a confusión).

-Actividad 3: en un primer momento no se dirige a mí para que la de tarjeta verde, por lo que voy donde ella y me comenta una situación en la que ha tenido empatía con una compañera fuera del entorno escolar. Comenta que se sentía triste por la herida de su amiga y que se quedó con ella mientras se la curaban porque sabía cómo se sentía de triste ella en ese momento. Posteriormente, otros días se ha dirigido a mí para comentarme otras situaciones en la que ha empatizado y ha intentado buscar ideas para ayudar a sus compañeras.

-Actividad 4: no participa de manera voluntaria, y esta muy dispersa durante la actividad. Es capaz de identificar los sentimientos que ha tenido a lo largo del relato, pero no muestra en sus comentarios empatía. Por lo que hago hincapié para que atienda sobre lo que dicen sus compañeros que más empatiza y reflexione un poco sobre ello. Cuando la pregunto qué siente cuando es perro me dice «malo, que es malo porque asusta al gato». Pues no se ha imaginado que ella es el gato y no ha llegado a entenderlo muy bien.

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. Además algunas veces (cuando la pregunto) identifica los sentimientos que les ha tocado al resto de sus compañeros de manera correcta.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos, colocándose en la isla correspondiente (alegría), y es capaz de expresarlos de manera espontánea a sus compañeros. Por otro lado, destacar que se encuentra algo dispersa durante la actividad y hay que impulsarla un poco para que vaya a dialogar con otros compañeros y pueda animarlos. Luego cuando se dirige a sus compañeros es capaz de sentir pena o tristeza por ellos, por lo que se puede destacar que sí que empatiza algo con sus compañeros.

-Actividad 7: la mayoría de las veces identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de las historias; plasmando esos sentimientos en sus dibujos a partir de diferentes caras que pinta a cada uno de los personajes. Sin embargo, en dos ocasiones refleja más una escena concreta de la historia que los propios sentimientos. Y una de las veces piensa que uno de los personajes se encuentra feliz cuando no lo es así; por lo que entre todos reflexionamos sobre ello. Por otra parte, destacar que en ocasiones muestra algo de empatía hacia los sucesos de ciertos personajes, sobre todo por aquellos que se sienten tristes.

-Actividad 8: identifica y reconoce los sentimientos de cada uno de los personajes de Disney sin ninguno tipo de dificultad. Sale voluntariamente una vez para contar su propia experiencia, la cual se identifica con el sentimiento de la isla en la que estamos. Además destacar que muestra algo de empatía hacia las propias experiencias de los compañeros.

-Actividad 9: identifica de manera espontánea pero no voluntaria las emociones de los personajes de la historia, explicando de manera breve el motivo por el que se sienten así. Cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes, mostrando cierta empatía en ello. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

- Actividad 10: es capaz de identificar los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, pero no se explaya demasiado sino que es breve y concisa al comentar esos sentimientos. Por otra parte, destacar que muestra en sus comentarios cierta empatía ya que se pone en el lugar de algunos de los personajes. A la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, es capaz de escuchar otras opiniones diferentes a las suyas, pero luego no está muy activa para dar ella ideas a su grupo.

## ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: atendiendo a la casilla del tablero que la ha tocado ha sido capaz de comentar de forma fluida alguna idea, pero de una manera breve y concisa. Destacar que en esas ideas sí que ha mostrado algo de creatividad.

-Actividad 2: ha comentado alguna idea de manera espontánea con el fin de continuar la historia, aunque no ha seguido demasiado el hilo conductor de esa historia. En esas ideas para continuar la historia ha sido capaz de mostrar algo de creatividad.

-Actividad 3: ha sido capaz de comentar alguna idea sobre el uso inusual de algunos de los objetos. En ocasiones esas ideas eran un poco creativas, pero otras veces solamente repetía lo que otros compañeros ya habían dicho sobre ese objeto.

-Actividad 4: se ha inventado más de un paso de baile, atendiendo a la melodía y ritmo de la canción. Estos pasos de baile lo ha realizado de manera espontánea, mostrando algo de creatividad en ellos.

-Actividad 5: no aporta apenas ideas a su grupo para resolver el conflicto, pero escucha las ideas de sus compañeros. Sin embargo, a la hora de dramatizar la solución del conflicto dice a sus compañeros la forma en la que pueden hacerlo, y sí que muestra en ello cierta creatividad.

-Actividad 6: generalmente no ha participado de manera voluntaria sino que la he tenido que preguntar yo a partir de las diferentes tarjetas que mostraba. En una de sus ideas no ha sido creativa, pero en las demás sí que ha mostrado algo de originalidad y creatividad.

-Actividad 7: el título que se inventa para el cuento es poco creativo. Cuando cuenta la historia se explaya en cada una de las escenas, siendo original. Se inventa muchas cosas para el cuento, mostrando en ello creatividad y aún más en el final de la historia.

-Actividad 8: es capaz de comentar una solución para el dilema moral de manera espontánea y creativa. Además realiza junto con su compañera un diálogo entre los dos niños mediante la utilización de los títeres; y las ideas que muestra para representar esa solución son algo originales y creativas.

-Actividad 9: comenta varias ideas en su grupo para inventar el final del cuento. Esas ideas las comenta de manera fluida y espontánea, y cabe destacar que son bastantes originales y creativas. Mencionar que es una niña a la que le gusta inventarse cuentos e historias.

-Actividad 10: realiza una figura (una heladería) para colocarla en la maqueta de la paya. El elemento escogido en sí es poco original, pero en relación con su elaboración destacar que es más original y creativa ya que usa varios colores para representar el carro y los diferentes helados de sabores. Esto último lo explica de manera original cuando lo expone al resto de sus compañeros.

## ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no sabía lo que es el concepto de cooperación. Posteriormente no interpreta de manera correcta algunos de los mensajes que nos trasmite la canción sobre aspectos de la cooperación ya que dibuja solamente una niña jugando. Pero gracias a la reflexión final, con los comentarios de todos sus compañeros y los míos (complementarios a lo que iban comentando los alumnos) sobre el significado de la cooperación y su importancia, hemos conseguido que esta alumna entienda de manera adecuada lo que es la cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra algo de ayuda y colaboración a lo largo de la actividad. Se da cuenta de que faltan piezas y que las tienen compañeros que no pertenecen a su grupo. Pero no se da cuenta por sí misma que deben de cooperar, sino que es una de sus compañeras de su grupo la que se da cuenta y la que la impulsa a ello. Por lo tanto, luego coopera con todos sus compañeros, aunque le cuesta un poco respetar el turno para ir colocando las piezas del puzle.

## ALUMNO 22

### ➤ Empatía

-Actividad 1: identifica y reconoce el sentimiento de la niña que sale como ejemplo en el video. Además comparte una idea acerca del concepto de la empatía de manera espontánea. En esa idea muestra comprensión, pues dice que es saber cómo se siente esa persona.

-Actividad 2: reconoce e identifica los sentimientos de cada personaje ante determinadas situaciones, pero le cuesta un poco ponerse en el lugar de la otra persona ya que en la ficha en el segundo apartado muestra confusión en una de ellas y en la otra no marca ninguna opción. Por otro lado, a la hora de buscar soluciones para ayudar es capaz de pensarlas (dos de ellas elige la opción más adecuada y correcta, pero en otra de ellas no elige ninguna opción y en otra de las situaciones escoge dos opciones siendo una no muy válida ya que es la opción de grabar en video un acto no muy agradable).

-Actividad 3: obtiene una tarjeta roja por un conflicto que tiene con más compañeros en el fútbol. En este conflicto no es capaz de empatizar y solo se enfadan sin llegar a un acuerdo con sus compañeros. Después en la asamblea se reflexiona sobre ello, y a partir de una serie de preguntas consigue empatizar un poco. Por otro lado, destacar que sí que consigue alguna tarjeta verde, y al explicarme la situación muestra empatía hacia algunos de sus compañeros que están tristes o enfadados a causa de un conflicto.

-Actividad 4: no participa de manera voluntaria en las preguntas. Es capaz de identificar sus propios sentimientos a lo largo del relato, pero los de los personajes le cuesta un pelín más y hay que incentivarle a ello para que lo piense por medio de preguntas. Cuando era perro dice: «sentía alegría porque ya el gato no me perseguía», y le pregunto, cómo se sentía el gato en ese momento y me dice: «con miedo». Y al preguntarle por lo que opina de eso, dice: «pues que me da un poco de pena que el gato este con miedo por mi culpa». En este último comentario se muestra que siente empatía hacia el gato.

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. Además es capaz de identificar sin dificultad los sentimientos o emociones del resto de sus compañeros a través de escuchar la música y verlos bailar.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos, colocándose en la isla correspondiente (alegría), y es capaz de expresarlos de manera espontánea y fluida a sus compañeros. Por otro lado, destacar que es capaz de manera voluntaria de animar a sus compañeros, empatizando con ellos ya que se pone en su lugar y muestra en sus comentarios cierta compasión hacia ellos.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de las historias de manera espontánea y sin ningún tipo de dificultad. Estos sentimientos los plasma en un dibujo a través de diferentes caras, las cuales corresponde cada una de ellas a una emoción. A hora de explicárselo a sus compañeros hace bastante hincapié en las emociones, y reconoce en una misma historia más de una emoción. Destacar también que es capaz de empatizar ya que en algunos de sus dibujos pinta en función de cómo se siente al escuchar la historia.

-Actividad 8: identifica y reconoce las emociones de cada uno de los personajes sin dificultad. Por otro lado, destacar que voluntariamente no cuenta sus propias experiencias. Una vez le pregunto y sí que dice una experiencia que corresponde con el sentimiento de la isla en la que estamos situados. A veces se dispersa pero otras veces escucha las experiencias de los compañeros, y en ese momento empatiza algo con sus compañeros.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten de esa manera. En relación con la empatía, cabe destacar que comenta algún comentario de ayudar pero no de manera directa que se siente mal por algunas situaciones de los personajes. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: reconoce e identifica los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, mostrando en ello cierta empatía ya que siente lastima por cómo se sienten los personajes en algunas de las situaciones e intenta buscar otras ideas para ayudarles a sentirse mejor. A la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, al principio se ciñe en su idea y le cuesta escuchar las opiniones de los demás.

## ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: ha sido capaz de responder alguna idea atendiendo a la casilla del tablero que le ha tocado. Esa idea no la ha comentado de manera espontánea ya que se ha tenido que pensar un poco la respuesta. Destacar que en esas ideas sí que ha mostrado algo de creatividad.

-Actividad 2: ha sido capaz de seguir el hilo conductor de la historia mostrando cierta coherencia. La parte de la historia que se ha inventado la ha comentado de manera espontánea y fluida, y ha sido bastante creativo a la hora de comentar la continuación de la historia.

-Actividad 3: comenta algunas ideas de los usos inusuales de algunos objetos. Algunas de estas ideas le cuestan un poco pensarlas y no las comenta de manera espontánea. También destacar que algunas de estas ideas son originales y creativas, pero otras no tanto ya que hace referencia al uso común del objeto (usar el cubo para echar arena y hacer un castillo).

-Actividad 4: es capaz de inventarse algunos los pasos de baile de forma espontánea y fluida. Escucha atentamente la letra de la canción y se inventa pasos de baile originales, aunque hay uno de esos pasos lo repite.

-Actividad 5: en su grupo aporta solamente una idea para resolver el conflicto, esa idea es algo original y es un poco adecuada. A la hora de dramatizar, participa poco. Realiza el rol de uno de los niños y es capaz de mostrar un poco de creatividad en el tono de voz, en sus movimientos y en sus gestos.

-Actividad 6: ha sido capaz de comentar algunas ideas a partir de las diferentes tarjetas. Esas ideas las ha comentado de manera fluida y espontánea, y en ello ha mostrado creatividad (aunque todavía podía haber mostrado un poco más).

-Actividad 7: crea un título para el cuento bastante creativo. Cuando cuenta la historia, destacar que las primeras páginas (las que vienen ya el dibujo) las cuenta rápido y mostrando poca originalidad, y las últimas páginas (las dibujadas por él) se expone un poco más y muestra más de creatividad. Además en las últimas escenas de la historia, añade de manera creativa un diálogo entre los personajes.

-Actividad 8: las ideas que tiene para el dilema moral las comenta de manera fluida y espontánea. Pero estas ideas no son apenas creativas ya que dice lo mismo que otros compañeros (la idea de llamar al director y a la profesora). Por otro lado, destacar que apenas utiliza los títeres para representar a modo de diálogo una conversación entre los dos niños.

-Actividad 9: se encuentra disperso durante la actividad ya que se entretiene jugando con otro alumno. Cuando me dirijo hacia su grupo para que me cuenten las ideas que tiene para el final del cuento, es capaz de comentarme un final del cuento de manera fluida; mostrando en ello cierta originalidad y creatividad.

-Actividad 10: realiza una figura (un ninja) para colocarlo en una de las maquetas. Por lo tanto, el elemento es creativo puesto que se sale de lo común que hay en esos espacios (zona de montaña o playa). En cuanto a su elaboración, destacar que utiliza solo un color, pero es original la forma en la que realiza la figura.

## ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no sabe lo que es el concepto de cooperación. Después interpreta de manera correcta los mensajes que nos trasmite la canción sobre la cooperación, y esto lo refleja en su dibujo. Pues pinta a dos niños cantando, y una



bola del mundo con varios niños alrededor, dibujando también corazones para decorarlo más. Al explicar su dibujo comenta la cooperación como un aspecto importante, mencionando que trabajar en equipo es mejor que solo.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: muestra bastante actitud de ayuda y colaboración a la hora de juntar las piezas del puzle con su grupo. No se da cuenta por sí mismo que para realizar el puzle de manera completa deben de cooperar entre todos los equipos. Por ello se le hace hincapié en la reflexión conjunta sobre la importancia de la cooperación para construir el puzle. Aun así una de las veces se ha enfadado cuando uno de sus compañeros le cogía una pieza (con intención de cooperar), llegando incluso a insultarle. Ya al final de la actividad, ha sido capaz de cooperar buscando entre sus compañeros las piezas que faltaban para completar el puzle.

## **ALUMNO 23**

### **➤ Empatía**

-Actividad 1: no ha venido este día a clase.

-Actividad 2: no ha venido este día a clase.

-Actividad 3: consigue alguna tarjeta verde y para obtenerla se dirige a mí explicándome los sentimientos de pena o tristeza que ha sentido hacia sus compañeros ante determinadas situaciones. Además en sus comentarios menciona actitudes de ayuda con sus compañeros, empatizando en todo momento con ellos.

-Actividad 4: identifica sin ningún tipo de dificultad sus propios sentimientos que ha tenido a lo largo del relato así como el de los personajes. Pues una de las cosas que dice es: «el gato le saltó, y siendo ratón he sentido miedo porque me perseguía y me saltó». En el momento que es perro dice: «me he sentido feliz, creo que feliz, porque ya no perseguía el gato, aunque el gato esta asustado». En alguno de sus comentarios sí que muestra un poco de empatía, por ejemplo en uno de ellos dice: «le daría la patita al gato y le dejaría de ladrar porque me da pena».

-Actividad 5: la mayoría de veces reconoce sin dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailar. Sin embargo, confunde una vez una de las melodías de tristeza con el sentimiento que le había tocado (alegría). También destacar que algunas veces voluntariamente identifica los sentimientos del resto de sus compañeros de manera espontánea y correcta.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos y se coloca en la isla correspondiente (asustado), y es capaz de expresarlos de manera espontánea a sus

compañeros. También es capaz de tener iniciativa para dirigirse a preguntar a sus compañeros que se encuentran tristes o enfadados, y se pone en su lugar para conseguir animarlos.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de las historias; pero en algunas ocasiones (muy pocas) no de manera espontánea debido a que al explicar su dibujo se centra más en una escena y no comenta cómo se sienten esos personajes. Pero luego se le reconduce y sí que es capaz de comentar esos sentimientos, mostrando en ello cierta empatía.

-Actividad 8: identifica los sentimientos de cada uno de los personajes de Disney. Por otra parte, destacar que participa de forma voluntaria en más de una interacción para contar sus experiencias propias que se corresponden a los sentimientos de las islas en las que se encuentra. Excepto en una de ellas que se hace un poco de lío, pero luego recapacita. Destacar también que escucha atento a los compañeros, mostrando algo de empatía hacia las experiencias de ellos.

-Actividad 9: identifica de manera no voluntaria (hay que preguntarle, esta un poco disperso en la actividad) pero correctamente las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten así. En relación a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes, y sentir pena o tristeza por lo que les sucede. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: es capaz de identificar los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, mostrando en ello cierta empatía ya que realiza ciertos comentarios en los que demuestra compasión y sentimientos de tristeza hacia las situaciones que les suceden a los personajes. A la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, es capaz de escuchar otras opiniones diferentes a las suyas.

## ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: ha comentado alguna idea atendiendo a la casilla del tablero que le ha tocado, aunque le ha costado un poco pensarlo. A pesar de que esas ideas no le hayan salido de manera espontánea ha mostrado en ellas un poco de creatividad.

-Actividad 2: ha sido capaz de continuar la historia de manera fluida y espontánea. En esa historia ha mostrado cierta creatividad (podía haber mostrado un poco más de creatividad), aunque las ideas que ha dicho no eran demasiadas.

-Actividad 3: muestra creatividad a la hora de decir usos no comunes de los objetos. Las ideas que comenta sobre ello le salen de manera espontánea (menos una vez que yo le pregunte y se quedó un poco pensativo). A destacar una de sus ideas algo más creativas: el lápiz para jugar a lanzar, y trabajar la puntería.

-Actividad 4: no viene a clase este día.

-Actividad 5: no viene a clase este día.

-Actividad 6: de manera voluntaria solo ha sido capaz de comentar algo una vez, el resto de las veces le he tenido que impulsar a ello. En esas ideas que ha tenido a partir de las tarjetas ha sido algo original, pero en otras no tanto ya que mencionaba ideas muy cortas y no decía cosas imaginarias, fuera de lo habitual.

-Actividad 7: el título que crea para el cuento es bastante creativo. A la hora de contar la historia muestra algo de creatividad, sobre todo en las escenas del final (las páginas dibujadas por él). Además, añade por el final algunos personajes para dar más creatividad a la historia.

-Actividad 8: es capaz de resolver de manera fluida y espontánea el dilema moral. Las ideas que tiene son adecuadas y originales. Al representar la solución con los títeres se expresa y comenta pedir perdón al niño.

-Actividad 9: participa de manera fluida y espontánea con su grupo para inventarse el final del cuento. Sus ideas para ese final son bastantes creativas u originales (mucho más que en otros grupos). Además cuando digo que todos los grupos deben de llegar a un acuerdo, tiene la idea de que se coloquen en círculo y hablen de uno en uno para llegar a una conclusión, y por lo tanto consiguen de esta manera un único final del cuento.

-Actividad 10: realiza varias algas como figura para colocarlo en las maquetas. La elección del elemento en sí no es muy creativo ya que es algo común del mar. En relación con su elaboración destacar que utiliza un color para cada alga, lo que hace que sea un poco más creativo. Posteriormente, a la hora de colocar las algas en la maqueta es bastante creativo; los coloca siguiendo un criterio y cuenta una pequeña historia original con las algas.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: no comenta lo que piensa que es el concepto de la cooperación. Interpreta correctamente algunos de los mensajes que nos transmite la canción sobre la cooperación. En su dibujo pinta a dos niños cooperando entre ellos, y dibuja también una cara contenta y otra triste (la triste la tacha), y luego al explicarlo comenta que cuando cooperamos no podemos estar tristes sino que debemos de sentirnos contentos. Al reflexionar todos juntos, le queda aún más claro el concepto de la cooperación.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: a la hora de colocar las piezas del puzzle con su grupo muestra actitud de ayuda. En un primer momento, no se da cuenta de que la opción más oportuna

es cooperar entre todos con un único fin: completar el puzle. Pero tras la reflexión conjunta se da cuenta de ello, concluye que hay que trabajar en equipo cooperando. A partir de este momento coopera con todos sus compañeros de manera activa sin provocar ningún tipo de conflicto o problema.

## **ALUMNO 24**

### **➤ Empatía**

-Actividad 1: no ha venido este día a clase.

-Actividad 2: no ha venido este día a clase.

-Actividad 3: consigue alguna tarjeta verde, pero es impulsado por un compañero suyo para que me lo pida (no le sale de manera voluntaria pedírmelo). Cuando viene a pedírmela muestra sentimientos de compasión hacia las situaciones malas de otros compañeros, y algunas veces intenta animar a los compañeros.

-Actividad 4: no ha venido a clase este día.

-Actividad 5: durante la actividad esta bastante disperso y distraído por lo que le he tenido que llamar la atención varias veces. A pesar de ello destacar que reconoce el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. A la hora de identificar los sentimientos que tienen el resto de sus compañeros, no participa de manera voluntaria, pero dos veces le pregunto y sí que es capaz de identificar el sentimiento de manera correcta.

-Actividad 6: reconoce e identifica sus sentimientos, colocándose en la isla correspondiente (alegría), y es capaz de expresarlos de manera espontánea y fluida a sus compañeros. También es capaz de dialogar con otros compañeros para saber el motivo por el que se sienten de una determinada manera. Y impulsándole un poco es capaz de animar a esos compañeros.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de las historias de manera espontánea; plasmando esos sentimientos en sus dibujos a partir de diferentes expresiones en la cara que pinta a los personajes. Cuando explica los dibujos al resto de sus compañeros también añade sucesos a la historia mostrando en ello cierta creatividad, pero sin olvidar comentar cómo se sienten ciertos personajes. Además comenta que se siente mal por algunas de las cosas que les suceden a algunos de los personajes; mostrando en ello cierta empatía.

-Actividad 8: no ha venido a clase este día.

-Actividad 9: reconoce e identifica de manera espontánea las emociones de los personajes de la historia, explicando el motivo por el que se sienten de esa manera. Además es capaz de diferenciar dos sentimientos en un mismo personaje, pues comenta que uno de los personajes al principio se siente triste pero luego eso

cambia porque se siente contenta. También destacar que muestra cierta empatía porque dice que se siente mal por las cosas que suceden a los personajes. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: identifica correctamente los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, aunque a veces hay que impulsarle un poco para que comente esas emociones. En esos comentarios muestra algo de empatía por como se sienten determinados personajes. Por otro lado, a la hora de tomar decisiones para inventar y dramatizar la historia, es capaz de escuchar otras opiniones y ponerse en el punto de vista de ciertos compañeros.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: ha comentado algunas ideas atendiendo a la casilla del tablero, pero ha tardado un poco en cometerlas, por lo que no ha sido espontáneo. Además, no comenta muchas ideas y no muestra apenas creatividad.

-Actividad 2: en un primer momento no ha sido capaz de comentar nada para continuar con la historia; se le deja un tiempo para pensar pero aun así no dice nada. En cambio, en los siguientes intentos es capaz de decir alguna idea para continuar con la historia, pero de manera breve y con poca creatividad.

-Actividad 3: solo es capaz de decir de manera voluntaria dos ideas para el uso inusual de dos objetos. En una de esas ideas tarda un rato en pensarlo y lo que comenta no tiene mucha creatividad (usar el cubo para regar una planta), y en la otra idea comenta algo un poco más creativo.

-Actividad 4: ha sido capaz de inventarse más de un paso de baile y ha estado atento a la melodía de la canción. Los pasos de baile que ha realizado le han salido de manera espontánea y han sido algo creativos.

-Actividad 5: en su grupo comenta alguna idea para resolver el conflicto. Esas ideas las dice de manera fluida, y son adecuadas y un poco originales. Por otro lado, a la hora de dramatizar no es muy original y le tiene que guiar un poco una compañera de su grupo.

-Actividad 6: no comentade manera voluntaria alguna idea a partir de las tarjetas que se muestran, por lo que hay que impulsarle a ello. Cuando le pregunto, las ideas que comenta le salen de manera fluida y espontaneas, y muestra en ello un poco de creatividad.

-Actividad 7: el título que crea para el cuento es creativo y original. A la hora de contar la historia, en las primeras páginas se explaya poco y muestra algo de originalidad, y en las últimas páginas (salen sus dibujos) muestra más creatividad. Finalmente termina con un final que me sorprende porque es bastante creativo.

-Actividad 8: no sale de forma voluntaria, hay que impulsarle a ello. Pero responde de manera espontánea y fluida la solución que se ha inventado para el dilema moral, y las ideas que tiene son bastantes originales y creativas (se nota el avance en comparación con el resto de actividades).

- Actividad 9: participa activamente con su grupo, dando varias ideas espontaneas para el final del cuento. Esas ideas son algo creativas y originales, y cuando las dramatiza es original en relación con sus movimientos y gestos.

-Actividad 10: realiza como figura un Sony pero más grande que el resto de sus compañeros. El elemento en sí es original ya que se aleja de lo común y hace uso de su imaginación. En relación con su elaboración, destacar que es bastante creativo ya que utiliza varios colores con los que diferencia un elemento de otro (barriga, zapatos, pelo) y lo hace tridimensional. Además, a la hora de colocarlo se le ocurre ponerlo sentado entre el suelo y la montaña, mostrando aquí algo más de creatividad y originalidad.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: no menciona de manera voluntaria lo que piensa él que puede ser la cooperación. Sin embargo, interpreta correctamente algunos de los mensajes que nos transmite la canción sobre la cooperación. Y en su dibujo pinta a dos niños unidos que están yendo juntos hacia su compañero; pero en sí no cooperan mucho por lo que considero que no entiende del todo el concepto de la cooperación. Al reflexionar todos juntos, le queda más claro este concepto y es capaz de decir que cooperar es trabajar todos juntos para conseguir una misma cosa.

-Actividad 2: elige la segunda opción en la que las ranas siguen intentando salir del recipiente, pero cada una luchando por su lado, sin cooperar juntas. Tras hacerle ver los dos finales del cuento, se le hace reflexionar y volver a pensar sobre las dos opciones y cuál de ellas es mejor. A partir de esto termina concluyendo que la mejor opción es la de cooperar porque así las ranas trabajando juntas pueden salir del recipiente y volverse a casa.

-Actividad 3: muestra bastante actitud de ayuda y colaboración a la hora de colocar las piezas del puzle con su grupo. Cuando se da cuenta que las piezas que le faltan la tienen otro grupo (colocado al lado suyo) menciona que esa pieza es la suya y que se la debería de dar. Entonces reflexionamos entre todos, y tras eso se da cuenta que en verdad las piezas son de todos, y que cooperando entre todos deben de conseguir completar el puzle. A partir de este momento, coopera sin dificultad con los demás buscando y colocando las piezas del puzle.

## **ALUMNO 25**

### ➤ **Empatía**

-Actividad 1: identifica los sentimientos de la niña que viene en el ejemplo del video. Además comparte de manera breve, activa y espontánea una idea acerca del concepto de la empatía. Pero le cuesta escuchar un poco las opiniones de los demás. Considero que interpreta eficazmente el mensaje que transmite el video, complementándose en la reflexión final, y quedándose así con un concepto claro y adecuado de lo que es la empatía.

-Actividad 2: si reconoce e identifica todos los sentimientos de los personajes que se presentan en diferentes situaciones. Generalmente es capaz de ponerse en el lugar de otras personas. A la hora de buscar soluciones adecuadas para ayudar, destacar que acierta en algunas de ellas y en otras no (concretamente rodea dos de las cuatro, aunque las dos que no rodea creo que es por falta de atención).

-Actividad 3: se dirige hacia mí para obtener más de una tarjeta verde; me comenta en la mayoría de las veces que ha sentido tristeza al ver cómo se han sentido otros compañeros de mal (triste), y que no le gusta sentirse así. Además intenta ayudar a los compañeros, por ejemplo a uno de ellos le ayudo a buscar su juguete que le había perdido en el patio.

-Actividad 4: no participa de manera voluntaria, se encuentra disperso a lo largo de la actividad. A pesar de esto es capaz de identificar sus propios sentimientos, pero reconocer los sentimientos de los personajes les cuesta algo más. Respecto al momento que es ratón dice: «me he sentido nervioso porque me perseguían y luego alegre porque era yo quien perseguía al gato». En sus comentarios no muestra empatía, pues por ejemplo dice: «se llevaba al gato un tornado de viento»; y le pregunto que sentía o haría cuando el gato está asustado, y me contesta: «me da igual». A partir de esto, le hago opinar de los comentarios de aquellos compañeros que muestran más empatía, y me termina diciendo: «está bien que si ayude al gato, pensándolo..., yo le ayudaría».

-Actividad 5: reconoce sin ninguna dificultad el sentimiento que la ha tocado ya que cuando suena una música o melodía que corresponde a su sentimiento sale a bailarla. Además es capaz de identificar los sentimientos que les ha tocado al resto de sus compañeros de manera correcta.

-Actividad 6: identifica sus sentimientos y se coloca en la isla correspondiente (enfadado), sin embargo no es capaz de expresárselos a sus compañeros ya que cuando le preguntan solo dice «porque si». Por otro lado, destacar que impulsándole un poco intenta comprender a sus compañeros que están asustados o tistes y les consigue animar; por lo que muestra cierta empatía en ello.

-Actividad 7: identifica y reconoce los sentimientos de los personajes de las historias sin ningún tipo de dificultad, y plasma esos sentimientos en su dibujo. Una de las cosas que me ha llamado la atención es que para representar el enfado no ha dibujado ni un emoticono ni el personaje sino que ha pintado de rojo todo el folio que correspondía a una historia; representando así el enfado de uno de los personajes. Por otra parte, destacar que muestra cierta empatía hacia algunos de

los personajes, sobre todo los que se sienten enfadados porque dice que el muchas veces se siente así y es desagradable.

-Actividad 8: identifica y reconoce cada uno de los sentimientos de los personajes de Disney. No cuenta apenas experiencias propias de manera voluntaria por lo que no se sabe muy bien si es capaz de asociar la experiencia con el sentimiento de la isla en la que estamos. Este disperso más de una vez durante la actividad, por lo que considero que apenas muestra empatía por lo que cuentan sus compañeros.

-Actividad 9: identifica sin ninguna dificultad, pero algunas veces no de manera voluntaria las emociones de los personajes de la historia, explicando a veces el motivo por el que se sienten así. En cuanto a la empatía, cabe destacar que sí que es capaz de ponerse en el lugar de los personajes. Además comenta que él no se iría y se quedaría con la gallina, ayudándola a hacer los panes. Por otro lado, destacar que a la hora de inventar un título para la historia muestra algo de creatividad.

-Actividad 10: es capaz de identificar correctamente los sentimientos y emociones de los personajes que dramatizan el resto de sus compañeros, pero al principio le he tenido que impulsar para que realice comentarios sobre ello ya que le duraba el enfado por una cosa que había sucedido antes de comenzar con la actividad. A pesar de ello ha mostrado algo de empatía ya que ha mencionado que se sentiría mal si algo así le pasará a algún amigo suyo. Por otra parte, a la hora de ponerse de acuerdo con los miembros de su grupo, tiene un poco actitud de pasota (por el enfado), sobre todo al escuchar las opiniones de sus compañeros.

### ➤ **Creatividad**

- Actividad 1: ha sido capaz de responder de manera espontánea pero la idea que ha tenido en función del casillero que le había tocado no ha sido muy original.

-Actividad 2: durante la actividad se encontraba algo disperso, por ello cuando le ha tocado continuar con la historia no ha seguido mucho el hilo de esa historia (no tenía mucha coherencia con lo que anteriormente comentaba su compañero). A pesar de esto sí que ha sido capaz de comentar algo pero de manera poco creativa.

-Actividad 3: ha sido capaz de comentar de manera fluida y espontánea sus ideas sobre los usos inusuales de determinados objetos. Además, ha mostrado actitud de querer participar en todo momento, y las ideas que ha comentado tenían cierta creatividad y originalidad.

-Actividad 4: ha sido capaz de inventarse dos o más pasos de baile siguiendo el ritmo de la canción. Esos pasos de baile los ha realizado de manera espontánea y en ellos ha mostrado algo de creatividad.

-Actividad 5: no participa muy activamente ya que tiene un mal día y muestra una actitud pasiva, por lo que no da ideas a su grupo para resolver el conflicto. Sin



embargo, cuando me dirijo a su grupo para que me cuenten las ideas que tienen, le pregunto a este alumno y es capaz de contarme una solución aunque no muy creativa. Por otro lado, a la hora de dramatizar destacar que esta poco participativo.

-Actividad 6: no ha venido este día a clase.

-Actividad 7: no ha venido este día a clase.

-Actividad 8: sale de manera voluntaria para contarnos una solución para el dilema moral. Al comentar esa solución habla de manera fluida y espontánea, pero no muestra creatividad ya que repite la misma solución que otro compañero suyo. Por otra parte, destacar que apenas utiliza los títeres para crear un pequeño diálogo entre los dos niños.

-Actividad 9: en su grupo aporta varias ideas de manera fluida para inventarse el final del cuento. Destacar que esas ideas son bastantes creativas y originales; se nota un claro avance en comparación con otras actividades. Una de sus ideas es invadir la casa para deshacerse de los ladrones, y para ello todos los animales se pueden convertir en fantasmas.

-Actividad 10: realiza dos figuras (un caballero y una palmera). La palmera es algo menos creativa ya que es un elemento común de la playa (no se aleja de lo habitual y común) y no se complica demasiado en su elaboración. En cambio, el caballero es más creativo, a la hora de realizarlo mezcla colores y le hace varios elementos. A la hora de exponerlo a sus compañeros, muestra aún más creatividad y original, ya que usa la fantasía para hablar del caballero.

### ➤ **Cooperación**

- Actividad 1: previamente no tiene un concepto preciso de la cooperación, pues dice que es estar con más personas y no trabajar solo. Sin embargo, interpreta de manera adecuada los mensajes sobre la cooperación que nos transmite la canción. Pues dibuja a varios niños unidos de la mano para conseguir una misma cosa, y también dibuja la bola del mundo y alrededor diversas personas unidas de las manos.

-Actividad 2: elige la primera opción para que cooperen las dos ranas y logren salir del recipiente de nata.

-Actividad 3: a veces se dispersa y en otras ocasiones muestra actitud de ayuda y colaboración a la hora de unir las piezas del puzle con su grupo. En un primer momento, no se da cuenta de que se debe cooperar para conseguir completar el puzle. Una vez realizada la reflexión conjunta se da cuenta de ello, y comienza a cooperar con el resto de sus compañeros. Aunque al colocar una de las piezas discute con otro compañero porque dice que esa pieza no se coloca en la zona que comenta su compañero.

## Anexo 15. Lista de control de autoevaluación docente

**Tabla 8**

*Lista de control*

Lista de control				
	Si	No	A veces	Comentarios
Capta la atención de los alumnos y la escuchan de forma activa.			X	Generalmente he sido capaz de captar la atención de los alumnos. Siempre buscaba transmitir una motivación para que escuchasen de manera activa. Sin embargo, los últimos días se encontraban más alterados (por el calor y las vacaciones) y por lo tanto se dispersaban un poco. En esos últimos días no siempre captaba la atención de todos y cada uno de los alumnos.
Es capaz de adaptarse a los distintos ritmos de clase.	X			Se ha tenido en cuenta la diversidad del aula a la hora de desarrollar las actividades de una forma flexible.
Adapta las actividades según las necesidades de los alumnos.	X			En todo momento tenía en cuenta las necesidades del alumnado. Cuando salía algo relacionado con la habilidad pero que no estaba planificado, es decir, algo que surgía del propio interés y necesidad del alumnado; se trataba ese aspecto como uno más de la actividad.
Proporciona un clima afectivo adecuado en el aula que ha favorecido el desarrollo del programa.	X			Desde mi punto de vista, he tenido un trato cercano con el alumnado, proporcionándoles un clima seguro y afectivo.
Es capaz de resolver y manejar los distintos conflictos que surgen a lo largo del programa.	X			A lo largo de este programa no ha surgido problemas graves. Si ha surgido algún conflicto se ha solventado en ese momento. Y no se trataba de manera individual con un alumno en concreto, sino que se ponía en común y se resolvía entre todos. De esta manera se ha transmitido ciertas actitudes (compartir, no romper el material, etc.).
Implica al alumnado a lo largo del programa,	X			En todo momento se favorece la participación activa del alumnado ya que el desarrollo de las propias

favoreciendo su participación activa.			actividades implica a ello. Además, cuando había algún alumno que no participaba se les impulsaba por medio de preguntas o mediante la reflexión de los comentarios o acciones de otros compañeros.
He cumplido con los objetivos propuestos para cada actividad.		X	Se ha cumplido con los objetivos, excepto con algunos relacionados con la cooperación ya que no se han podido llevar a cabo todas las actividades.
Aprovecha los acontecimientos que surgen de manera natural para enriquecer el aprendizaje del alumnado	X		Aprovechaba esos acontecimientos ya que podía enriquecer algunos de los temas que se tratan en las actividades de las habilidades. Todo ello con el fin de sacar mayor beneficio y satisfacer al alumnado en todo momento.
Es flexible con los tiempos durante el desarrollo del programa.	X		Algunas de las actividades se alargaban más tiempo de lo que estaba planificado debido a los distintos ritmos de trabajo. En ese momento era flexible con los tiempos, e impulsa a los alumnos para que se ayudasen entre ellos. También al contrario, en pequeñas ocasiones he tenido menos tiempo debido a la planificación de la maestra titular; y he tenido que ajustarme más al tiempo. Una de las veces tuve que cambiar la dinámica de la actividad, por lo que la llevé a cabo de manera diferente a lo programado.

## Anexo 16. Escala de estimación de grado para evaluar del diseño del programa

**Tabla 9**

*Escala de estimación de grado*

Escala de estimación de grado						
	1	2	3	4	5	Comentarios
Se han cumplido los objetivos planteados para lograr que los alumnos adquieran o potencien ciertas habilidades para la vida.			X			Algunos de los objetivos relacionados con la habilidad de cooperación no se han cumplido ya que no se ha podido desarrollar todas las actividades.

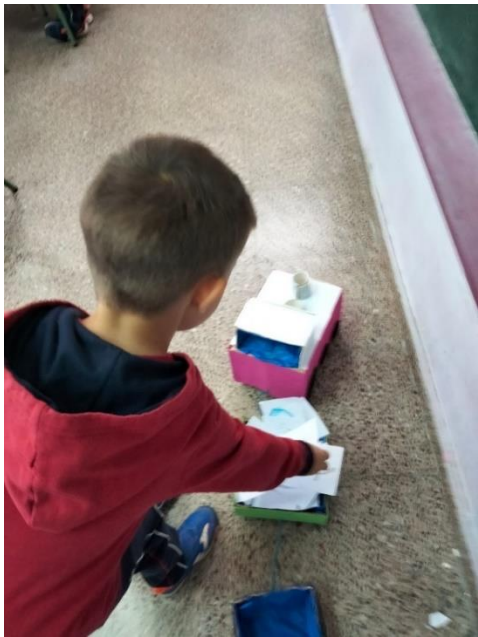
El planteamiento del programa ha permitido ver un progreso/evolución del alumnado en algunas de las habilidades para la vida, partiendo de un diagnóstico inicial.	X	Si se ha podido reflejar ese progreso en los resultados de este TFG, observando una evolución notable en el alumnado. Sin embargo, esto podía haber sido más significativo si se llega a realizar un mayor número de actividades sobre las habilidades trabajadas.
Se ha organizado y empleado los recursos disponibles del programa de manera correcta, y han sido adecuados para la edad del alumnado.	X	Considero que los recursos sí que se han planteado de manera correcta y adecuándose a su edad. A excepción de la ficha de la segunda actividad de empatía que quizás se tenía que haber utilizado otro recurso.
Las actividades del programa han sido adecuadas a la edad y adaptadas a las características del alumnado.	X	Las actividades han sido adecuadas respecto a la edad del alumnado, y adaptadas a la diversidad del aula.
Durante las actividades los han alumnos se han sentido motivados y protagonistas de sus propios aprendizajes.	X	En todo momento se han sentido protagonistas, y aprendían entre ellos mismos. Además siempre se les intentaba motivar, aunque ya de por sí muchas de las actividades les motivaba.
El tiempo previsto de duración para las actividades del programa ha sido más o menos lo previsto, permitiendo ser flexible en ciertos momentos.	X	En lo posible si que se ha adecuado el tiempo de las actividades a lo programado, a excepción de algunas veces.
A partir de este programa los alumnos muestran más actitudes de empatía, cooperación y creatividad en su día diaria.	X X	En su día a día son capaces de mostrar ciertas actitudes de empatía y creatividad, incluso fuera del ámbito escolar. Sin embargo, no muestran apenas ciertas actitudes de cooperación.

**Anexo 17. Fotografías de la puesta en práctica del programa de orientación educativa**





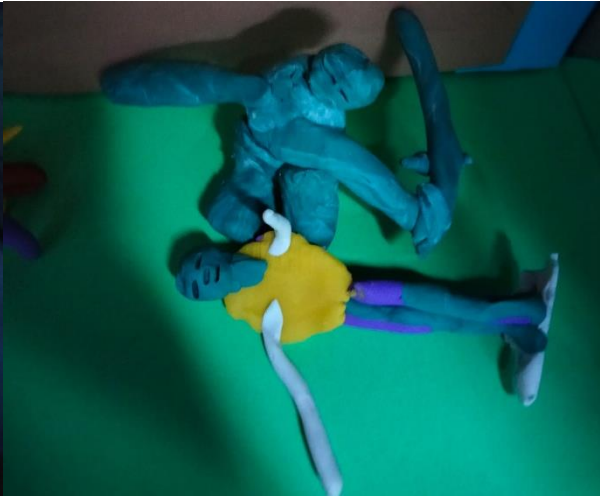


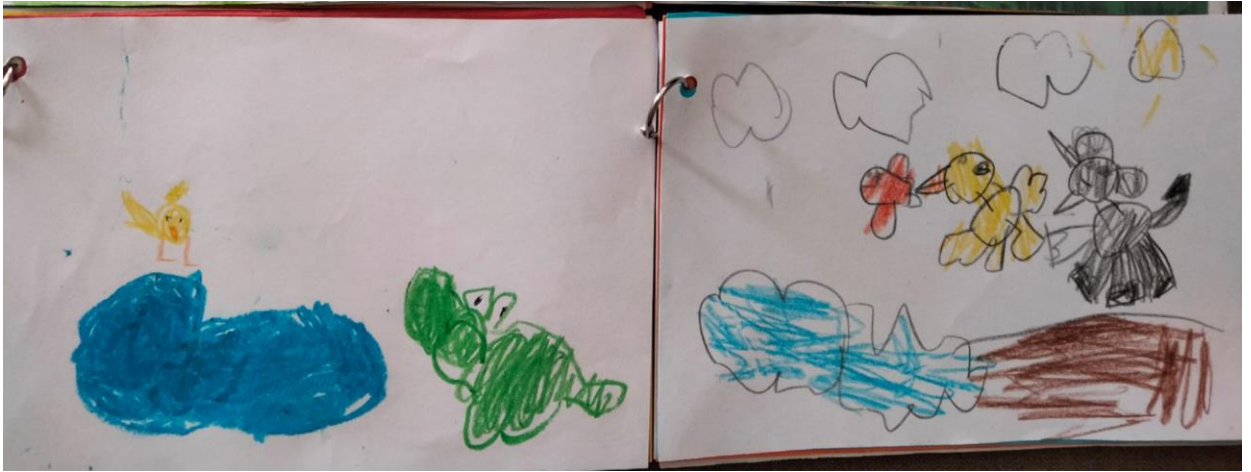












EL MUNDO DE  
ARCORIS

El loro  
perdido y el  
Tajal





