

UVa



Universidad de Valladolid

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

CURSO 2024-2025

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**LAS EMOCIONES JUNTO CON LAS TICS.
PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EDUCACIÓN INFANTIL.**

Tutora: Ada Cristina Freitas Cortina.

Alumna: Cristina Prieto Soria.

Resumen.

La realización de este proyecto ha cubierto el objetivo principal que es desarrollar una intervención en educación emocional de la etapa infantil con el apoyo de las tecnologías digitales. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ya son parte de nuestro día a día y, las emociones y los sentimientos han pasado a ser segundo plano sin tener la importancia que necesitan desde las edades más tempranas. Para dar respuesta a esta cuestión, este proyecto se divide en dos apartados, el primero se basa en explicar toda la fundamentación teórica de la temática a tratar que son las emociones y las TIC. Este marco teórico desarrolla los orígenes de los conceptos de la inteligencia emocional, por un lado, y de las TIC, por otro lado; así como la evolución de estos conceptos hasta la actualidad en las aulas de un centro escolar. En el segundo apartado, se expone la parte más práctica, es decir, la propuesta de intervención junto con sus elementos curriculares, su metodología variada, recursos digitales, su temporalización y su evaluación. Para finalizar, hay un último apartado que completa el proyecto con una reflexión como conclusiones finales.

Palabras clave: educación infantil, tecnologías digitales, educación emocional, metodología lúdica, aprendizaje por rincones.

Abstract.

The implementation of this project has met the main objective of developing an emotional education intervention in early childhood supported by digital technologies. Information and Communication Technologies (ICTs) are already part of our daily lives, and emotions and feelings have become secondary, lacking the importance they deserve from the earliest ages. To address this question, this project is divided into two sections. The first explains the entire theoretical foundation of the topic at hand: emotions and ICTs. This theoretical framework develops the origins of the concepts of emotional intelligence, on the one hand, and ICTs, on the other, as well as the evolution of these concepts to the present day in school classrooms. The second section presents the more practical aspect, that is, the intervention proposal along with its curricular elements, varied methodology, digital resources, timing, and evaluation. Finally, a final section completes the project with a reflection as final conclusions.

Key words: Early childhood education, digital technologies, emotional education, playful methodology, learning through corners.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. JUSTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD.....	8
3. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN.....	9
3.1. COMPETENCIAS GENERALES.....	9
3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	10
4. OBJETIVOS.....	11
4.1. OBJETIVO GENERAL.....	11
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	12
5.1. INTELIGENCIA EMOCIONAL: ORIGEN Y EVOLUCIÓN.....	12
5.2. EMOCIONES Y SU EVOLUCIÓN DE LOS MODELOS TEÓRICOS.....	14
5.3. ¿CÓMO SE ABORDAN EMOCIONES EN EDUCACIÓN INFANTIL?.....	15
5.4. LA IMPORTANCIA DE LAS TICS EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	19
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN (8-12).....	23
6.1. CONTEXTO EDUCATIVO.....	23
6.2. ELEMENTOS CURRICULARES.....	23
6.2.1. Competencias clave.....	23
6.2.2. Competencias específicas.....	24
6.2.3. Contenidos.....	27
6.2.4. Objetivos de aprendizaje.....	28
6.3. METODOLOGÍA.....	29
6.4. TEMPORALIZACIÓN.....	30
6.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	31
6.6. RECURSOS.....	37

6.7. EVALUACIÓN.....	39
7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	40
8. PROSPECTIVA	43
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
10. ANEXOS	51
ANEXO-1: PÓSTER DE SALUDOS.....	51
ANEXO-2: ESPACIO DE ASEO.....	51
ANEXO-3: DISPOSICIÓN DEL AULA.....	52
ANEXO-4: ACTIVIDAD-1: SITUACIONES EMOCIONALES.....	52
ANEXO-5: ACTIVIDAD-2: PUZLE DIGITAL.....	53
ANEXO-6: ACTIVIDAD – 3: CRUCIGRAMA EMOCIONAL.....	53
ANEXO-7: ACTIVIDAD -4: MOVIMIENTOS EMOCIONALES.....	54
ANEXO-8: ACTIVIDAD – 5: ¿DÓNDE ESTÁN LAS CARAS FELICES?	55
ANEXO-9: ACTIVIDAD – 6: ¿DÓNDE ESTÁ ALEGRÍA?	56
ANEXO-10: ACTIVIDAD – 7: CREAMOS A ALEGRÍA.....	56
ANEXO-11: ACTIVIDAD – 8: MEMORY.....	57
ANEXO-12: ACTIVIDAD – 9: EL BUZÓN DE LA ALEGRÍA.....	58
ANEXO-13: ACTIVIDAD – 10: ¿DÓNDE ESTÁ TRISTEZA?	58
ANEXO-14: ACTIVIDAD – 11: SOPA DE LETRAS CON TRISTEZA.....	59
ANEXO-15: ACTIVIDAD – 12: CREAMOS A TRISTEZA.....	60
ANEXO-16: ACTIVIDAD – 13: CARAS DE PLASTILINA.....	61
ANEXO-17: ACTIVIDAD – 14: MATEMÁTICAS EMOCIONALES.....	61
ANEXO-18: ACTIVIDAD – 15: ¿DÓNDE ESTÁ MIEDO?.....	62
ANEXO-19: ACTIVIDAD-16: SIGUE LA SERIE EMOCIONAL.....	63
ANEXO-20: ACTIVIDAD-17: CREAMOS A MIEDO.....	63
ANEXO-21: ACTIVIDAD-18: PUZLE MIEDOSO.....	64

ANEXO-22: ACTIVIDAD-19: ALFABETO PLAS.	65
ANEXO-23: ACTIVIDAD-20: BOTELLA DE LA CALMA.....	66
ANEXO-24: ACTIVIDAD-21: ¿DÓNDE ESTÁ IRA?.....	66
ANEXO-25: ACTIVIDAD-22: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS.	67
ANEXO-26: ACTIVIDAD-23: CREAMOS A IRA.	68
ANEXO-27: ACTIVIDAD-24: ALFABETO PLAS.	69
ANEXO-28: ACTIVIDAD-25: EXPLORA TU IRA, LA BANDEJA DEL VOLCÁN.....	69
ANEXO-29: ACTIVIDAD-26: ¿DÓNDE ESTÁ ASCO?.....	70
ANEXO-30: ACTIVIDAD-27: PICTUREKA.....	71
ANEXO-31: ACTIVIDAD-28: CREAMOS A ASCO.	72
ANEXO-32: ACTIVIDAD-29: MATEMÁTICAS CON ASCO.....	73
ANEXO-33: ACTIVIDAD-30: SUDOKU EMOCIONAL.	73
ANEXO-34: ACTIVIDAD-31: MURAL: NUESTRAS EMOCIONES.....	74
ANEXO-35: ACTIVIDAD-32: CORRE, ¿QUÉ EMOCIÓN ERES?.....	75
ANEXO-36: ACTIVIDAD-33: HILOS EMOCIONANTES.....	75
ANEXO-37: EVALUACIÓN: DIANA PARA MAESTROS.....	76
ANEXO-38: EVALUACIÓN FINAL “SÍ” O “NO” PARA MAESTROS.	77
ANEXO-39: EVALUACIÓN DE SEMÁFORO PARA EL ALUMNADO.....	78
ANEXO-40: ¿DÓNDE ESTÁN LAS CARAS FELICES?.....	78
ANEXO-41: CREAMOS A ALEGRÍA.....	79
ANEXO-42: EL BUZÓN DE LA ALEGRÍA.....	79
ANEXO-43: CARAS DE PLASTILINA.....	79
ANEXO-44: MATEMÁTICAS EMOCIONALES.....	80
ANEXO-45: SIGUE LA SERIE EMOCIONAL.	80
ANEXO-46: PUZLE MIEDOSO.....	81
ANEXO-47: ALFABETO PLAS “MIEDO”.	82

ANEXO-48: ALFABETO PLAS “IRA”	82
ANEXO-49: EXPLORA TU IRA, LA BANDEJA DEL VOLCÁN.	82
ANEXO-50: MATEMÁTICAS CON ASCO.	83
ANEXO-51: SUDOKU EMOCIONAL.	83
ANEXO-52: MURAL: NUESTRAS EMOCIONES.	84
ANEXO-53: HILOS EMOCIONANTES.	84
ANEXO-54: LA BOTELLA DE LA CALMA.	85

ÍNDICE DE TABLAS:

Tabla 1. Definiciones de diferentes autores sobre Inteligencia emocional. _____	12
Tabla 2. La evolución de los modelos teóricos científicos sobre las emociones _____	14
Tabla 3. Propuestas pedagógicas para la Educación Emocional. _____	18
Tabla 4. Diferentes puntos de vista de autores sobre el concepto de las TIC en Educación. _	19
Tabla 5. Características comunes de las TIC en Educación. _____	20
Tabla 6. Las finalidades de las TIC en Educación según Cabero (2001) y Ruiz Mera (2020). _____	21
Tabla 7. Semejanzas y diferencias entre Cabero (2001) y Ruiz Mera (2020) _____	22

1. INTRODUCCIÓN.

En este Trabajo Fin de Grado (TFG) se presenta la importancia y el reconocimiento de las emociones en el día a día de los niños y niñas de temprana edad junto con el gran apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Se ha llevado a cabo fundamentación teórica sobre el concepto de emoción, su evolución en el ámbito de la educación y la manera en que se presenta el desarrollo de la inteligencia emocional en la etapa de infantil junto con las aportaciones de Thorndike et al.(1920). Asimismo, también se indagó sobre la aplicación de las TIC en educación infantil, sus ventajas y desventajas, su gran importancia en un aula de infantil con las aportaciones de Hawkrige (1985), Castells (1986), Cabero (2001), Roblizo (2015), Cózar (2015) y Ruiz Mera (2020) entre otros.

He desarrollado una propuesta didáctica dirigida a una clase de 4 años de edad escolar en el CEIP Raimundo de Blas Saz. Se desarrolla mediante una metodología variada en la que se implementan los rincones juntos con la digitalización siendo el tema principal las emociones.

La estructura de dicho documento se organiza en nueve apartados. La introducción y justificación del tema son el primer y segundo apartados desarrollados, seguidos del tercer punto con las competencias de la titulación que están implicadas en este trabajo, en el cuarto punto, se detallan los objetivos generales y específicos de este trabajo, en quinto lugar, fundamentación teórica sobre el desarrollo de las emociones con el apoyo de las TIC en el contexto de la educación infantil, donde se tratarán los siguientes puntos de interés: el concepto de la inteligencia emocional junto con su origen y evolución, las emociones y su evolución de los modelos teóricos, ¿cómo se abordan las emociones en educación infantil? Y la importancia de las TICS en educación infantil.

Una vez acabada la parte más teórica, a partir del sexto gran apartado, nos adentramos en la propuesta didáctica a realizar con 19 niños en el CEIP Raimundo de Blas Saz. Compuesta por su contextualización, sus objetivos, competencias y contenidos, su metodología, sus actividades a realizar, su propia evaluación desde el inicio hasta el final, incluyendo las evaluación procesual así como la evaluación de los resultados.

Una vez desarrollados todos estos apartados del diseño e implementación de la propuesta de intervención educativa, nos introducimos en los apartados finales de la reflexión y construcción

de las conclusiones junto con las propuestas de mejora, la bibliografía y los anexos correspondientes.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD.

Hemos optado por tratar el tema de las emociones por la mínima importancia que siempre se les ha otorgado en el proceso educativo. Al cabo de los últimos años, este tema comenzó a tener más importancia, aun así, a día de hoy, no se ha conseguido la relevancia y el desarrollo que se merece en las aulas de Educación Infantil.

En mi opinión, es un tema imprescindible para desarrollar en el día a día de todas las personas, sobre todo, en la edad más temprana, en los alumnos y alumnas de Educación Infantil. Hay muchos niños y niñas que no son capaces de identificar cómo se sienten en un momento determinado de su rutina cotidiana. Con la intervención en este tema, buscamos promover en cada niño o niña su desarrollo socioemocional en el aula junto con sus compañeros para trabajar sus expresiones emocionales, por ejemplo en situaciones de frustración, ira o empatía. Al proyectar y desarrollar este tema en una clase de educación infantil, genera el conocimiento de uno mismo y su autoestima, ayudando a controlar sus acciones pensando en las consecuencias posteriores, creando un ambiente positivo y seguro para el aprendizaje y una adaptación adecuada al ambiente educativo y a los desafíos mediante la resiliencia trabajada. Todo esto es afirmado por varios autores como Bisquerra (2003) que se acerca al problema base de muchos niños, el analfabetismo emocional que se les ha proporcionado al no tratar con importancia las emociones en las edades tempranas.

El trabajo de las emociones en la educación se base en la inteligencia emocional. La propagación de este concepto a partir de la segunda mitad de los años noventa del siglo XX se debe al cambio de la mentalidad de la comunidad científica, lo que implica una evolución en la forma de pensar de cada persona que está influida por sus emociones. Desde las primeras indagaciones hasta la actualidad, hemos comprobado un gran crecimiento en estudios y publicaciones en esta línea. Según Sánchez et al. (2019), la educación emocional fue percibida como la aplicación educativa de los principios de la Terapia Racional Emotiva Conductual (TREC) desarrollada por Albert Ellis (1955) a mediados del siglo XX.

Por otra parte, Hawkrigde (1985) señala el potencial de las TIC como las tecnologías aplicadas a la creación, almacenamiento, selección, transformación y distribución de información. En cambio, Roblizo y Cózar (2015) las describió como un fenómeno revolucionario, impactante y

cambiante, incluyendo lo social y lo técnico. Actualmente, las TIC han variado por los rápidos cambios producidos en la vida cotidiana. Además, ahora se les da mucha más importancia en el ámbito educativo porque de esta manera los niños y las niñas crecen en un ambiente más familiar a la sociedad digital en la que viven. Para las personas docentes, se llevan a cabo cursos de formación y se ponen a su disposición todos los recursos tecnológicos posibles dentro del centro escolar. Con ello, se intenta conseguir una educación de calidad y una mejor integración de las TIC en la educación, en concreto en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula. También hay argumentos y autores como Barría Rodríguez y Salmerón (2017) que afirman que las TIC potencian el trabajo docente con diversas estrategias de aprendizaje autorregulado, lo cual es de mucha importancia para un aprendizaje efectivo en estas edades.

Por ende, debemos enfocarnos en la normativa nacional y local en el ámbito educativo en relación con los fundamentos de la educación infantil. El DECRETO 37/2022 establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. En él, se desarrollan las tres áreas: Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno y Comunicación y Representación de la Realidad; las tres se encuentran enlazadas entre sí, cubriendo todos los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación designados para cada edad y satisfaciendo las necesidades de cada uno de los alumnos y alumnas.

3. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN.

3.1. COMPETENCIAS GENERALES.

1. Tener la capacidad para poseer y comprender conocimientos de la educación como fundamentos psicológicos, pedagógicos y curriculares.

Esta competencia se ve reflejada en toda la documentación teórica del trabajo realizado.

2. Dominio en la aplicación de conocimientos de la educación. Pleno desarrollo de propuestas didácticas.

Toda la propuesta está planteada y desarrollada en base a las competencias del currículo de E.I.

3. Ser capaces de interpretar datos esenciales junto con la elaboración de reflexiones de diferentes temas.

Esta competencia se ve reflejada en la realización del análisis DAFO y las diversas evaluaciones. Se reflexiona y se toman críticas constrictivas sobre los logros y aspectos a mejorar.

4. Transmitir información y desarrollar soluciones ante problemas.

En la propuesta de actividades, se han dado respuesta a necesidades emocionales concretas del alumnado. Además, en ella, se han propuesto algunas soluciones mediante juegos, dinámicas y diferentes recursos digitales.

5. Dominar habilidades de aprendizaje para poder emprender estudios superiores.

Por la realización de este trabajo, he obtenido la capacidad de investigar, planificar, desarrollar e implementar sobre las emociones y las TIC en la edad de educación infantil, de una forma autónoma y crítica con diversas tecnologías y técnicas de evaluación de un nivel universitario.

3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Módulo de Formación Básico:

- Conocer el desarrollo infantil en las etapas 0-6 años.
- Promover hábitos de autonomía, juego simbólico y aceptación de normas.
- Encontrar necesidades educativas junto a especialistas.
- Planificar actividades que fomenten la convivencia, la paz y la inclusión.

Estas competencias están totalmente cubiertas e integradas en el proyecto a realizar. Se conocen y se desarrollan los conocimientos de infantil como las necesidades emocionales, sociales y cognitivas, se promueve la autonomía en la hora de llevar a cabo las rutinas propuestas además, hay una especial atención en todo momento cuando se sospecha o se visualiza una necesidad educativa individual en el alumnado. Por último, hay una gran diversidad emocional e inclusiva para fomentar una convivencia óptima entre iguales y así, dar lugar a un entorno seguro y de afecto.

Módulo Didáctico Disciplinar:

- Proporcionar un pensamiento lógico y matemático desde la infancia mediante estrategias diversas.
- Fomentar un uso educativo de las TIC.

- Tener conocimiento y aplicar el currículo de lengua y comunicación infantil.
- Crear diversas temáticas que engloben el medio ambiente, la ciencia, la historia y la cultura para planificar propuestas didácticas.
- Incrementar la curiosidad, la experimentación práctica y la observación sobre las experiencias educativas.

Algunas actividades como la actividad 14 “matemáticas emocionales”, actividad 30 sudoku emocional”, actividad 16 “sigue la serie emocional”, actividad 24 y 29 “alfabeto PLAS” proporcionan un pensamiento lógico y matemático desde un enfoque experiencial y emocional. Para el fomento de las TIC hemos desarrollado una webquest para explicar las diferentes sesiones y llevar a cabo algunas actividades en la pizarra interactiva digital. Todas las actividades diseñadas y desarrolladas de una forma creativa junto a contenidos vinculados al entorno y a la vida cotidiana. Sin embargo, en todo el desarrollo de la propuesta se ha motivado mediante la experimentación y la observación a todos y a cada uno de los alumnos y alumnas.

4. OBJETIVOS.

4.1. OBJETIVO GENERAL.

El objetivo fundamental de mi trabajo es:

- Diseñar e implementar una propuesta didáctica para el desarrollo socioemocional del alumnado de cuatro años de Educación Infantil con el apoyo de las tecnologías digitales como instrumento clave para la intervención en la educación emocional de las edades tempranas.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Para atender al objetivo general se llevará a cabo las siguientes acciones específicas:

- Investigar sobre el desarrollo de las emociones a través de las TIC en educación infantil.
- Experimentar las estrategias y recursos más efectivos para el desarrollo socioemocional en edades tempranas.
- Desarrollar un instrumento tecnológico combinado con diversas estrategias metodológicas para trabajar las emociones en el aula de infantil.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

5.1. INTELIGENCIA EMOCIONAL: ORIGEN Y EVOLUCIÓN.

El tema a tratar es de gran relevancia desde hace unos cincuenta años. Actualmente, la definición en vigor de inteligencia emocional “se refiere a la capacidad de reconocer, comprender y gestionar las propias emociones y las emociones de los demás” (Salovey y Mayer, 1990, p.189), fue introducida por Peter Salovey y John D. Mayer en 1990 y popularizada años después por Daniel Goleman (1995). Posee unos componentes cognitivos, emocionales y conductuales y está íntimamente relacionada con la forma en la que vemos el mundo. Aun así, no hay una definición concreta y correcta para describir este concepto. Además, contamos con una evolución de definiciones sobre el término a lo largo de los años desde diferentes autores referentes en la materia como las que se pueden apreciar en la Tabla 1, a continuación.

Tabla 1. Definiciones de diferentes autores sobre Inteligencia emocional.

AUTORES	DEFINICIONES
Edward Thorndike (1920)	“La habilidad para comprender y manejar a los hombres y mujeres, muchachos y muchachas.” Este hacía referencia a la capacidad de interactuar con los demás. Esto lo llamaba inteligencia social.
Sigmund Freud (1923)	<p>Este autor no describió el concepto inteligencia emocional pero sentó bases en la estructura de la personalidad, el manejo de los impulsos y emociones internas para llegar a entender la regulación emocional en los comportamientos de los seres humanos. Además, desarrolla tres instancias psíquicas que representan diferentes aspectos de la personalidad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El Ello: opera bajo el principio de placer, impulsos inconscientes. 2) El Yo: actúa como el mediador de las otras dos instancias y la realidad externa. 3) El Superyó: funciona como una conciencia que juzga los impulsos del Ello. <p>El equilibrio entre estas tres instancias es esencial para tener salud mental.</p>

Peter Salovey y Jhohn D.Mayer (1990)	<p>“La inteligencia emocional es la habilidad para percibir, asimilar, comprender y regular las emociones propias y de los demás, promoviendo el crecimiento emocional e intelectual.” Este modelo incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La percepción emocional, emociones percibidas, identificadas, valoradas y expresadas, se refiere a sí mismo. - La facilitación emocional del pensamiento, el estado de humor cambia la perspectiva del individuo. - La comprensión, habilidad para reconocer sentimientos complejos. - La regulación emocional, promueve un conocimiento emocional e intelectual.
Daniel Goleman (1995)	<p>Este concepto lo divide en cinco componentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Conciencia de uno mismo o conocer las propias emociones. 2) Autorregulación o manejo. 3) Motivación. 4) Empatía. 5) Habilidades sociales.
Robert Sternberg (1997)	<p>Describió el concepto de inteligencia exitosa como “habilidad intencional que tiene el ser humano para adaptarse, modificar y conseguir sus propósitos personales y de su ambiente externo”. Esta se compone por tres inteligencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Inteligencia analítica, analizamos y evaluamos nuestras ideas. 2) Inteligencia creativa, capacidad para formar nuevas interpretaciones. 3) Inteligencia práctica, transcurso de modificar la teoría en práctica. <p>Para desarrollarla, se necesitan algunas características como la automotivación, el control de impulsos, tener iniciativa, no postergar, etc.</p>

Elaboración propia.

Por lo que se ha desarrollado e investigado, se ha podido observar el concepto tan complejo y extenso que es en este caso al “inteligencia emocional”. Todas estas contribuciones de

diferentes autores han influido en la construcción de la base teórica del concepto hasta la actualidad.

5.2. EMOCIONES Y SU EVOLUCIÓN DE LOS MODELOS TEÓRICOS.

En este apartado, vamos a investigar y a desarrollar los diferentes modelos que han estado en vigor en cuanto al tema relacionado con las emociones desde el año 1920 hasta la actualidad, pasando por números autores de gran prestigio en la historia.

Tabla 2. La evolución de los modelos teóricos científicos sobre las emociones

MODELOS TEÓRICOS	AUTORES	DESCRIPCIÓN
Teoría de Cannon-Bard (1920)	Walter Cannon y Philip Bard	Comentan que el sujeto siempre estará en búsqueda de un equilibrio para adaptarse al entorno. Afirman que la emoción se produce antes que las respuestas fisiológicas.
Teoría de las emociones diferenciales (1977)	Carroll Izard	Las emociones se organizan con un grado de alto funcionamiento independiente. Tienen tendencia a distinguirse entre las emociones sensibles al contexto.
Modelo circumflejo de Russell (1980)	James Russell	Comenta que el estudio de las emociones termina convirtiéndose en un constructo inútil por nombrar los estados emocionales y no poder reconocer las diferentes emociones.
Teoría de la valoración cognitiva (1984)	Richard Lazarus	Afirma que las emociones que sentimos en cada momento dependen de cómo las evaluamos en cada situación. En 1986, junto a Folkman introdujeron el concepto de <i>estrategias de afrontamiento emocional</i> como “el conjunto de esfuerzos cognitivos y conductuales, permanentemente cambiantes, desarrollados para hacer frente a las demandas específicas externas y/o internas, evaluadas como abrumadoras o desbordantes de los propios recursos”.
Modelo de habilidad de	Peter Salovey y	Se compone por cuatro ramas que incluye: percepción emocional, facilitación emocional del pensamiento,

la inteligencia emocional (1990)	John D.Mayer	comprensión y regulación emocionales. Por lo tanto, se permite desarrollar un comportamiento adaptativo al entorno.
Modelo de competencias emocionales (1995)	Daniel Goleman	Comprende cinco competencias: el conocimiento de las propias emociones, la capacidad de controlar las emociones, la capacidad de motivarse a uno mismo, el reconocimiento de las emociones ajenas y el control de las relaciones.
Teoría de la construcción de las emociones	Actualidad – Lisa Feldman Barrett	“Las emociones son una interpretación que hace tu cerebro de las sensaciones de tu cuerpo en relación con lo que sucede a tu alrededor”.

Elaboración propia.

Por ende, hemos pasado y evolucionado por muchos modelos teóricos de las emociones. Todos ellos nos hacen entender de una forma más completa cómo influyen las emociones en los seres humanos desde las edades más tempranas, dando lugar a un marco mucho más sólido para la práctica en educación y bienestar personal.

5.3. ¿CÓMO SE ABORDAN EMOCIONES EN EDUCACIÓN INFANTIL?

Para abordar este asunto, primero debe aclararse qué se entiende por educación emocional. En otras palabras, la educación emocional es un proceso pedagógico con un enfoque educativo integral que ayuda a desarrollar un rango de emociones humano y habilidades mentales. Es importante fortalecer la autoexpresión, el pensamiento y las habilidades de convivencia positiva por medio de experiencias significativas.

Según Salovey y Mayer (1990) “Consiste en la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones. Además, incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción, es decir se refiere a un “pensador con un corazón” que percibe, comprende y maneja relaciones sociales” (p.189).

Para Bisquerra (2000) “Es un concepto con un gran amplio marco de definición. El la define como un proceso educativo, continuo y permanente, potenciando el desarrollo emocional como

complemento indispensable del desarrollo cognitivo. Esto debe estar presente a lo largo del currículo académico y en la formación permanente en el ciclo de vida. Además, es una forma de prevención primaria inespecífica, consistente en intentar minimizar la vulnerabilidad a las disfunciones o prevenir su ocurrencia. Supone pasar de la educación afectiva a la educación del afecto.” (p.189).

Algunos puntos a destacar en la educación emocional son los siguientes:

- El desarrollo de la conciencia y de la autoestima. Contribuye a un bienestar general y les prepara para los desafíos de la vida.
- El autoconocimiento propio. Es fundamental comprender nuestras propias emociones para poder comunicarlos de una forma adecuada en situaciones concretas.
- La autorregulación emocional. Enseñar desde edades tempranas a medir y gestionar la calma, las emociones son esenciales en el ciclo de la vida para poder afrontar los diferentes problemas en un futuro.
- La empatía y habilidades sociales. Esta cualidad es muy importante para poder mejorar las propias relaciones interpersonales de cada individuo. De esta manera, se reconocen y se respetan todas las emociones de todas las personas de nuestro entorno.

En la educación emocional, según algunos autores como John Bowlby (1969), Daniel Goleman (1995), Albert Bandura (1977), Bisquerra (2011), César Coll (1983), Epstein (1995) y Lev Vygotsky (1978), hay varios aspectos a tener en cuenta:

- 1) El fomento de un ambiente positivo, seguro y afectivo.
Mediante esta variable los niños se sentirán seguros y cómodos al reconocer y expresar sus propias emociones, lo que contribuirá a un bienestar emocional pleno con ellos mismos y su entorno cercano.
- 2) Cambiar los comportamientos emocionales de los niños a saludables.
En su entorno cercano, sus padres o tutores legales y educadores deben de ser una figura de ejemplo positivo en su día a día, manejando las emociones de manera adecuada y respetuosa.
- 3) Implementar actividades relacionadas con las emociones.
Es una gran herramienta el tratar las emociones desde diferentes perspectivas como por ejemplo mediante cuentos, canciones, cortos, dinámicas y juegos con la única finalidad de reconocer y gestionar sus emociones y las de su entorno.

4) Fomentar la colaboración con las familias.

Si el núcleo familiar se implementa en el entorno escolar, nos asegura una coherencia en la educación emocional en el hogar.

5) Utilizar un lenguaje y unas estrategias adecuadas al nivel del niño.

La clave para favorecer la inteligencia emocional se basa en el uso de un lenguaje simple y unas tácticas en consonancia con la capacidad del niño.

Los principales contenidos a tratar entre algunos autores como Daniel Goleman (1995), Rafael Bisquerra (2011) y Albert Bandura (1977) entre otros en la educación emocional son los siguientes:

- 1) La conciencia emocional. Identificar, diferenciar y nombrar las propias emociones y las de los demás.
- 2) La regulación emocional. Promocionar y practicar nuevas técnicas como la respiración profunda o el mindfulness. De esta manera, los problemas los resolverán de una forma más salvable.
- 3) La autonomía emocional. Fomentar la paciencia para afrontar dificultades en un futuro.
- 4) Las habilidades sociales y comunicación. Desarrollar la escucha activa y mejorar la asertividad y la cooperación en las relaciones interpersonales.
- 5) El bienestar y prevención del estrés. Implementar hábitos saludables para el equilibrio emocional y así evitar problemas como la ansiedad.
- 6) La motivación. El establecimiento de metas personales y el reconocimiento de logros personales.
- 7) La empatía. El desarrollo de la sensibilidad hacia las necesidades y sentimientos ajenos y la promoción de valores como la tolerancia y el respeto.

Por lo tanto, todos estos contenidos son imprescindibles para desarrollar la educación emocional en profundidad. Con estos, reconocen sus propias emociones y las de los demás, se gestionan de una forma correcta sus emociones y se promueve su identidad y autoestima.

Otras finalidades relacionadas e importantes con su desarrollo es la promoción de la inteligencia emocional, el desarrollo integral del individuo combinando aspectos emocionales, sociales y cognitivos para formar personas más equitativas y equilibradas. También encontramos otros objetivos como el fomento del bienestar personal y social, la prevención de conflictos y problemas emocionales en la rutina.

Tabla 3. *Propuestas pedagógicas para la Educación Emocional.*

ENFOQUES	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	APLICACIÓN EN EDUCACIÓN EMOCIONAL
Educación emocional (Bisquerra, 2000, 2009, 2011)	Autonomía emocional.	Asambleas emocionales, rincones temáticos, evaluación emocional con pictogramas.
Pedagogía del cuidado (Noddings, 1984, 2003)	Vínculo profesor-alumno de afecto.	Escucha activa y atención personalizada e individual.
Aprendizaje basado en proyectos (Kilpatrick, 1918) (Larmer, 2015)	Conceptos asociados a retos para superarlos que conforman un proyecto.	Proyectos sobre las emociones, murales colectivos emocionales.
Aprendizaje basado en la experiencia (Dewey, 1938)	Experiencias emocionales cercanas transmitidas por el cuerpo.	Actividades sensoriales, teatro.
RULER (Yale University) (Brackett et al., 2011, 2019)	Reconocimiento y regulación de las emociones.	Mapas emocionales, emociómetro.
Modelo CASEL (SEL) (CASEL, 1997, 2020)	Habilidades socioemocionales como autoconciencia, autorregulación, conciencia social, etc.	Actividades que trabajan la resolución de conflictos y la autorregulación emocional en rutinas.
Trabajo por rincones (Zabala, 1998) (Arnaiz, 2008)	Organización de trabajo en diferentes áreas establecidas con diferentes temáticas.	Rincón de la alegría, rincón de la tristeza, rincón del miedo, rincón de la ira y rincón del asco.

Elaboración propia.

En esta tabla se reflejan los diferentes enfoques, las estrategias metodológicas y su aplicación emocional en edades tempranas en el ámbito educativo. Todas ellas conforman la información de la que disponemos en la actualidad y sería aconsejable llevarlo a cabo en las aulas de educación infantil para tratarlo desde las edades más tempranas del ciclo de la vida.

5.4. LA IMPORTANCIA DE LAS TICS EN EDUCACIÓN INFANTIL.

El concepto de las TIC ha ido evolucionando en el tiempo en la sociedad. Para entender en profundidad este término vamos a observarlo desde diferentes puntos de vista de algunos autores como los siguientes:

Tabla 4. *Diferentes puntos de vista de autores sobre el concepto de las TIC en Educación.*

AUTORES	DEFINICIÓN
Hawkridge, 1985 (p.221)	"Tecnologías aplicadas a la creación, almacenamiento, selección, transformación y distribución de información"
Jiménez segura, 1994 (p.157)	"Engloba todas las actividades relacionadas con la creación, almacenamiento, tratamiento o difusión de la información, independientemente del soporte utilizado."
Cabero, 2001 (p.198)	"Tecnologías que están desarrolladas en torno a cuatro medios básicos: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones. El desarrollo de cada uno de estos campos está interconectado a los demás, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas, y potenciar las que pueden tener de forma aislada."
UNESCO, 2002 (p.12,13)	"Conjunto de disciplinas científicas, de ingeniería y de técnicas de gestión utilizadas en el manejo y procesamiento de la información: sus aplicaciones; las computadoras y su interacción con hombres y máquinas; y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultura."
Baelo y Cantón, 2009 (p.2)	"Realización social que facilita los procesos de información y comunicación gracias a los desarrollos tecnológicos, buscando la construcción y extensión del conocimiento que derive en la

	satisfacción de las necesidades de los integrantes de una determinada organización social."
Vivancos, 2013 (p.222)	"Conjunto de códigos y dispositivos (digitales) que intervienen en las etapas de codificación, procesamiento, almacenamiento y comunicación de la información en sus distintas formas: alfanumérica, icónica y audiovisual. Es una definición muy laxa."
Roblizo y Cózar, 2015 (p.24)	"Fenómeno revolucionario, impactante y cambiante, que abarca tanto lo técnico como lo social y que impregna todas las actividades humanas como laborales, formativas como académicas como de ocio y consumo."
Ruiz Mera, 2020, (p. 16)	"Sistemas digitales que administran las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TIC y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información o procesos de formación educativa."

Elaboración propia.

Como síntesis de esta tabla, se ha observado que todos los puntos de vista son válidos junto con una justificación bien redactada y explicada. Sin esta tabla, no sería capaz de entender la importancia de las TIC en el mundo actual. Y, por lo tanto, la presión que generan para impulsar su propio desarrollo integral en la sociedad. A continuación, vamos a hablar de las características que tienen en común las TIC según Cabero (1998) y Ruiz Mera (2020, p. 23).

Tabla 5. Características comunes de las TIC en Educación.

Inmaterialidad	La información y los conceptos a tratar se pueden trasladar de una forma directa e instantánea a lugares lejanos.
Instantaneidad	Se refiere a la rapidez con la que viaja la información de un dispositivo a otro, sin tener en cuenta la distancia.
Aplicaciones multimedia o digitalización	Es una combinación de medios con la finalidad de hacer poder llegar la información del tipo que sea a su destino. Representada en un formato único y universal pero trasladada con los mismos medios.

Elaboración propia.

Gracias a estas características, entendemos cómo se transcribe la información en la era digital. Estas cualidades hacen que emerjan nuevas oportunidades para el aprendizaje en distintos ámbitos.

Además, ahora hablaremos de algunas finalidades que se logran trabajando las TICS según Cabero (1998, p. 45) y Ruiz Mera (2020, p. 23):

Tabla 6. Las finalidades de las TIC en Educación según Cabero (2001) y Ruiz Mera (2020).

FINALIDAD	CABERO 2001	RUIZ MERA 2020
Acceso a la información	Disponer de información y recursos educativos de una forma fácil.	Acceso a contenidos actualizados por encima de barreras geográficas y temporales.
Mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje	Enfoques más interactivos y centrados en el estudiante, con la ayuda de herramientas digitales.	Aprendizaje más significativo junto con un enriquecimiento de las estrategias didácticas.
Desarrollo de las competencias digitales	Trabajar habilidades tecnológicas en estudiantes para su futuro académico y laboral.	Uso crítico y responsable de las TIC para futuros desafíos de la sociedad digital.
Fomento de la comunicación y colaboración	Promover el trabajo colaborativo.	Mejora de la interacción y cooperación entre los miembros de la comunidad (plataformas digitales)
Innovación educativa	Incorporación de nuevas tecnologías y recursos digitales.	Adaptación a enfoques pedagógicos innovadores apoyados en las TIC.

Elaboración propia.

Como ya sabemos su finalidad objetiva es facilitar el acceso a la información y obtener recursos de una forma fácil, sencilla y rápida. Las TIC las tratamos como un motor de transformación y mejora continua en el tiempo, por lo que desemboca en una innovación educativa en la que sirven para adaptar enfoques pedagógicos.

Por último, he realizado una tabla comparativa sobre las semejanzas y diferencias de ambos autores:

Tabla 7. *Semejanzas y diferencias entre Cabero (2001) y Ruiz Mera (2020)*

SEMEJANZAS	DIFERENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> - Ambos están de acuerdo en que son unas herramientas fundamentales para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. - Valoran la importancia de desarrollar competencias digitales en los estudiantes. - Fomentan la comunicación y contribuyen en el entorno educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cabero da importancia a la transformación metodológica y a la innovación educativa que las TIC puedes propiciar. - Ruiz Mera resalta la importancia en el uso crítico y responsable de las TIC, teniendo en su punto de mira su formación integral para la sociedad.

Elaboración propia.

Por lo tanto, he decidido optar por implementar las TIC en mi propuesta de intervención para generar un enfoque positivo y educativo desde las edades más tempranas. De esta manera, ayudaré a que siempre las utilicen de una forma responsable y para el aprendizaje esencial. Estas permiten crear y adaptar ambientes educativos para un aprendizaje significativo, favorecen al desarrollo emocional de las personas. Además, ellas mismas, las TIC generan motivación y curiosidad a los niños y niñas del aula, proporcionando su bienestar emocional y social desde temprana edad.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

6.1. CONTEXTO EDUCATIVO

El centro escolar en el que he desarrollado mis prácticas es el "Raimundo de Blas Saz". El nombre del centro escolar está dedicado al poeta y el pintor Raimundo de Blas Saz de Mucientes, un municipio de Valladolid. Además, también desarrollaba el trabajo en el campo combinado con sus aficiones. Estas aficiones fueron influidas por varios autores como Miguel Hernández y Antonio Machado. Participó en certámenes poéticos y ayudó a adultos a leer y escribir. En su honor, un colegio en Arroyo de la Encomienda lleva su nombre.

Se encuentra en el municipio de Arroyo de la Encomienda, concretamente en el vecindario de La Flecha. Arroyo de la Encomienda está constituido por Arroyo, La Flecha, La Vega, Monasterio y Sotoverde. Arroyo es el núcleo más antiguo y sobre el que se han ido creando las diferentes zonas antes mencionadas siendo la Flecha, por destacar, la zona más poblada, es el foco principal de la actividad social, comercial y administrativa. Donde podemos encontrar la mayoría de los servicios públicos como el centro sanitario, el ayuntamiento, espacios de ocio y a destacar, el centro comercial "Rio shopping".

El centro escolar es público por lo que depende de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Este centro se constituye por siete unidades de Educación Infantil y dieciséis de Educación Primaria, es un centro de línea dos excepto en cuarto de primaria que tuvieron que desdoblar y hacer tres clases. Por lo tanto, el número de alumnos en educación infantil asciende a 108 alumnos y alumnas y en educación primaria a 242 alumnos y alumnas, un total de 350 alumnos y alumnas que conforman el centro escolar.

El centro cuenta con 35 docentes para cada curso y los determinados especialistas en inglés, francés, música, religión, educación física, pedagogía terapéutica y audición y lenguaje. Además, cuentan con una psicóloga del equipo de orientación, la cual está a disposición para todos los alumnos y alumnas que acuden al centro escolar.

6.2. ELEMENTOS CURRICULARES

6.2.1. Competencias clave.

En cuanto a las competencias clave voy a concretar cuáles son las relacionadas con la propuesta didáctica realizada, todas extraídas del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero:

- Competencia en comunicación lingüística: es fundamental fomentar la comunicación respetuosa entre los alumnos y las alumnas. Además, se dará un entorno seguro y lleno de afecto, por lo cual ellos se sentirán a gusto y comenzarán a ser mucho más expresivos con sus emociones.
- Competencia digital: en nuestro día a día es esencial tener acceso a la información y a la creación de contenidos a través de herramientas electrónicas. Por lo tanto, veo importante el incrementar el uso de las tecnologías en edades tempranas de una forma positiva y responsable.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: es necesaria para desarrollar, reconocer y controlar las emociones en las diferentes situaciones de su rutina. Por otro lado también sirve para identificar los sentimientos y las emociones en los demás.
- Competencia ciudadana: se desarrolla la empatía y el respeto por ellos mismos y por las personas que les rodean. Se fomentan sus propios valores y las diferentes posibilidades de pensar soluciones para algunos problemas.
- Competencia emprendedora: se asienta el pensamiento para la resolución de problemas desde las primeras edades. Se estimula la imaginación, la curiosidad y la iniciativa en los juegos.

6.2.2. Competencias específicas.

Las competencias relacionadas con estos temas que he elegido y que se van a desarrollar en la propuesta de intervención vienen dadas por el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Son las siguientes:

A) CRECIMIENTO EN ARMONÍA.

Competencia 1:

- 1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo controlando, precisando acciones y reacciones, y desarrollando un mejor equilibrio, control respiratorio y una mejor percepción sensorial y coordinación en el movimiento.
- 1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación semidirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, utilizando las propias posibilidades y demostrando poco a poco iniciativa.

- 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo utilizando sus posibilidades personales.

Se ha elegido estas tres competencias porque definen a la perfección todo lo que pretendo lograr con la realización de la propuesta didáctica. Es necesario que tengan un control previo de su cuerpo y que se muestren de una forma participativa en juegos y en la expresión de sus sentimientos.

Competencia 2:

- 2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos mejorando progresivamente el control de sus emociones.
- 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, aplicando de manera progresiva los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.
- 2.4 Aceptar las características, intereses y gustos de los demás mostrando actitudes de respeto.

La elección de estas competencias se debe a una descripción, implicación, control y aceptación de sus emociones, intereses tanto los suyos propios como los de sus compañeros de clase.

Competencia 3:

- 3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

Esta es fundamental para que sigan una rutina y obtengan una adaptación a todos los acontecimientos asociados al respeto. De esta forma, podremos trabajar como base el respeto por los compañeros fundamental en el día a día.

Competencia 4:

- 4.3 Participar en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.

Esta elección se apoya en el respeto, en las actitudes junto con las emociones y en la evitación por la segregación de cualquier tipo.

B) DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO.

Competencia 2:

- 2.2 Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas, mediante la identificación de diferentes estrategias.
- 2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo, valorando y comparando opiniones propias y ajenas.

La emoción de la frustración es muy poco contemplada y entendida por los seres humanos, es muy compleja, algunos adultos aún no son capaces de controlarla ni de describirla, si puede llegar a producir problemas en adultos, en los niños pequeños puede ser peor aún, en los niños pequeños peor aún. Desde mi punto de vista, es una gran ventaja trabajarla desde temprana edad para poder enseñarles a comprenderla y controlarla.

C) COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.

Competencia 1:

- 1.4. Iniciarse en la interacción con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda del adulto.

Competencia 3:

- 3.8. Utilizar diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales sencillas con ayuda del adulto como medio de disfrute y motivación.

La justificación de esta área la voy a realizar de una forma conjunta incluyendo la competencia 1.4. y la 3.8. Ambas, hacen referencia a las TIC, al conocimiento, interpretación y control de los recursos digitales, tratándolo como una vía de escape y diversión.

Para garantizar el compromiso con todas estas competencias y poder ser satisfechas con las actividades a realizar me he ocupado de diseñar cada una de ellas con un enfoque competencial integrado, es decir que el alumnado sepa hacer, sepa ser y sepa convivir. Todas ellas están organizadas para desarrollar diferentes habilidades como las motrices, emocionales, cognitivas,

etc. Todo esto se genera por abordarlo mediante juegos cooperativos, rutinas establecidas, dinámicas y actividades relacionadas con la expresión emocional.

6.2.3. Contenidos.

En cuanto a los contenidos, hemos elegido los más adecuados según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero y son los siguientes:

A) CRECIMIENTO EN ARMONÍA.

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Autoimagen positiva y ajustada ante los demás.
- Identificación y respeto de las diferencias.
- El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.

- 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.
- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
- Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.

- La respuesta empática a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana.

C) COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD.

A. Intención e interacción comunicativas.

- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.

I. Alfabetización digital.

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

6.2.4. Objetivos de aprendizaje.

Aunque el objetivo principal es que se conozcan emocionalmente ellos mismos y a sus compañeros que les rodean, también podemos observar otros objetivos idóneos para que el alumnado pueda lograr con esta propuesta didáctica, son los siguientes:

1. Ayudar a los niños a reconocer y nombrar emociones básicas

Este objetivo se trabajaría en la actividad 11, 15, 20 y 26: “¿dónde está...?” y las actividades 1 y 31.

2. Promover que los niños expresen sus emociones a través de imágenes y sonidos

Este objetivo se trabajaría en la actividad 7, 12, 17, 23, 28 y 33: “creamos a...” y la actividad 14.

3. Presentar actividades simples de relajación o atención plena a través de aplicaciones diseñadas para niños

Este objetivo se trabajaría en la actividad 20 “la botella de la calma” y 30 “explora tu ira, la bandeja del volcán”.

4. Aumentar el vocabulario emocional. A través de un juego educativo con palabras con diversas emociones y situaciones.

Este objetivo se trabajaría en la actividad 3 “crucigrama emocional”, 11 “sopa de letras con tristeza”, 24 y 29 “alfabeto PLAS” y, 35 “sudoku emocional”.

5. Desarrollar la autoconfianza. Dejar que los niños hagan proyectos digitales simples como grabar su voz, dibujar algo en una tablet o foto de su actividad) les da la oportunidad de ser creativos y orgullosos de lo que logran.

Este objetivo se trabajaría en la actividad 2 “puzzle digital”, 8 “memory”, 27 “pictureka” y todas las actividades restantes que se han realizado en el rincón con la pantalla interactiva digital.

6.3. METODOLOGÍA.

La estrategia metodológica que se ha elegido para esta propuesta de intervención es una combinación de estas cuatro metodologías activas.

- Lúdica digital y manipulativa: se tratará como el eje motivador de todo el conjunto. Se implementarán juegos dentro del proyecto que engloba las emociones y las TICS. Además se llevarán a cabo experiencias reales con el fin de expresar emociones.
- ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos): este tomará el papel de ser la estructura de todo el trabajo a realizar. Engloba todos los ejercicios, juegos y experiencias dentro de la propuesta de intervención representando un proyecto educativo.
- Aprendizaje basado en la experiencia: esta metodología será la estrategia metodológica. Es decir, aprenderemos tocando materiales, viviendo experiencias e incluso llevando a cabo experimentos sociales.
- Educación emocional: desarrollará la función de marco transversal, es decir, acompañará todo el proceso con la finalidad de conseguir el control emocional de uno mismo, el reconocimiento de emociones en los demás y el fomento de las habilidades sociales.
- Rincones: se basa en zonas determinadas que engloban diferentes conceptos como la alegría, la tristeza, el miedo, la ira y el asco, sobre el tema principal, las emociones. Aumenta el fomento de la autonomía, la socialización y el respeto por el ritmo de aprendizaje individual.

Además, en esta propuesta de intervención contamos con algunas estrategias pedagógicas como:

- El agrupamiento elegido, es decir, la posibilidad de formar grupos pequeños y rotativos para los rincones. Y también tener como gran grupo en la zona de la asamblea para la introducción y cierre de las sesiones.
- La organización del espacio. Se ha determinado que la zona de la asamblea, además de tener esa función, en el momento de practicar los rincones esta pasa a ser la zona digital contando como un rincón más junto con los otros 3 rincones, las mesas de trabajo.
- Las rutinas diarias relacionadas con las emociones. A primera hora de la mañana, ya realizamos el saludo emocional en base a como quieran saludar según las opciones del poster y la canción de buenos días. Estas rutinas hacen que el alumnado se prepare para el trabajo diario emocional a realizar en las posteriores sesiones desde un enfoque transversal.
- Evaluación observable y continua. Se realizará mediante registros anecdóticos, observación directa como base de la evaluación y por la realización de dinámicas adaptadas a la edad del alumnado. Terminando así, con una autoevaluación de semáforo, se realizará en grupo y se fomentará el pensamiento crítico.

6.4. TEMPORALIZACIÓN.

En cuanto a la temporalización, tomaremos desde el 5 de mayo hasta el 15 de mayo, a excepción del martes 6 de mayo que es festivo en Arroyo de la Encomienda. Es un tiempo muy escaso pero si se realiza de una forma competente, completa y organizada será un aprendizaje de gran uso en su día a día. Se desarrollará en 2 semanas, aunque en realidad se desarrolla en 7 días o lo que es lo mismo en 7 sesiones. La temporalización de las sesiones es la siguiente:

Sesión 1 - Introducción de las emociones: 35 minutos.

Sesión 2 - Alegría: 60 minutos.

Sesión 3 – Tristeza: 75 minutos, se trata de una sesión doble.

Sesión 4 – Miedo: 75 minutos, se trata de una sesión doble.

Sesión 5 – Ira: 30 + 60 minutos, se trata de una sesión doble.

Sesión 6 – Asco: 65 minutos.

Sesión 7 – Producto final del proyecto: 40 minutos

Tabla 8. *Cronograma de sesiones de la propuesta educativa.*

MAYO				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
5. <u>SESIÓN 1:</u> PRESENCIA DE EMOCIONES	6.	7. <u>SESIÓN 2:</u> LA EMOCIÓN DE LA ALEGRÍA	8.	9. <u>SESIÓN 3:</u> LA EMOCIÓN DE LA TRISTEZA
12. <u>SESIÓN 4:</u> LA EMOCIÓN DEL MIEDO	13. <u>SESIÓN 5:</u> LA EMOCIÓN DE LA IRA	14. <u>SESIÓN 6:</u> LA EMOCIÓN DEL ASCO	15. <u>SESIÓN 7:</u> PRODUCTO FINAL DEL PROYECTO	16.

Elaboración propia.

6.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para comenzar, vamos a explicar las rutinas que intentaremos seguir todos los días de las semanas de mayo, a excepción de algún día que no se pueda porque tengan otra asignatura como TIC, religión o psicomotricidad.

RUTINAS EN EL AULA:

Todas ellas son fundamentales para que los niños lleven una organización en su día a día y vayan siendo consciente de que tienen que llevar a cabo unas indicaciones y responsabilidades en todos sus días. En su conjunto proporcionan un ambiente seguro, afectivo y estructurado para todo el alumnado. En la hora del saludo, se valora como se siente cada uno ese día o en ese momento. En la asamblea inicial, se conversa y se pone en común como nos sentimos potenciando la cohesión grupal. En la hora de la relajación, se hace una autorregulación de sus emociones y de sus energías para poder llegar a un punto estable o de calma emocional tras el ejercicio físico realizado en el recreo. Por lo tanto, todas las rutinas están íntimamente relacionadas con las emociones para que las puedan gestionar de una forma óptima y que además, estas formen parte natural de la vida escolar.

Llegada a clase:

Todos los días entran en fila hasta el aula ([anexo 3](#)), dejan su mochila en la silla que ellos hayan elegido para ese día trabajar y dejan el abrigo en el ropero. Tras haber realizado todo esto, hacen una fila en la puerta de la clase para que les saludemos de la forma que ellos elijan del poster ([anexo 1](#)) y luego se sientan en su sitio.

Asamblea inicial:

Se sientan en la asamblea una vez saludados todos y comenzamos con la canción de buenos días y la de los días de la semana. El encargado se sienta en medio de las docentes y dice su nombre con lengua de signos. Después, diremos a qué día de la semana estamos, la fecha del mes, pasaremos lista, comentaremos el tiempo que hace durante ese día y pondremos la rutina que vamos a llevar en el día en curso. Estaremos hablando de lo que ellos nos quieran contar mientras el encargado escribe su nombre y se dibuja a él y a su casa en la pizarra. Y por último, introduciremos lo que haremos tras la asamblea.

Hora de aseo:

Justo después de terminar de trabajar o del juego libre, tendrán que ir por turnos al aseo ([anexo 2](#)) para hacer pis y lavarse las manos. Entorno a las 11 de la mañana.

Almuerzo:

Los alumnos y alumnas almorzarán en sus sitios mientras escuchan música en la pantalla digital controlada por el encargado o encargada del día. Una vez que terminan, van al recreo. Entorno de 11 a 11:30 de la mañana.

Recreo:

Es el momento de libertad para los niños y niñas. En el patio, gastan las energías, se divierten y socializan con el alumnado de otros cursos. Es fundamental que los niños puedan evadirse de esta forma en algún momento del día. Tiene lugar de 11:30 a 12 de la mañana.

Hora de relajación:

Tiene lugar después del recreo. Sirve para que el alumnado vuelva a la calma después de haber hecho ejercicio en el recreo. Se sientan en sus mesas beben agua y se tumban encima de sus brazos. Se da en torno a las 12 hasta las 12:10 de la mañana.

SESIONES ESPECÍFICAS:

Para llevar a cabo este proyecto, se ha combinado fundamentalmente dos recursos metodológicos. En primer lugar, una página web en la que aparezcan todas las actividades a realizar y para llevarlo a cabo como la parte física he decidido utilizar la metodología de rincones. En todas las sesiones, se hace uso de la webquest y de los rincones. Siempre se comienza en la asamblea junto con la pantalla digital y la webquest para explicar que vamos a realizar en la sesión del día. Seguidamente, las actividades que se llevan a cabo son mediante rincones, se forman siempre 4 grupos para realizar una actividad diferente en cada uno. Cada sesión consta de unas 5 actividades menos en la sesión 1 de introducción que realizamos 3 actividades, en la sesión 5 de la emoción de la ira que se realizan 6 y la sesión 7 de producto final del proyecto en la que se llevan a cabo 3 actividades. A continuación, se desarrolla todas las sesiones que se ha llevado a cabo:

SESIÓN-1:

Comenzamos comentando la película de “Inside Out”, previamente visionada en clase en momentos de hora libre, es decir visionada unos 20 minutos como máximo antes de que se fueran a casa cada día. Presentaremos a los personajes principales y pasaremos a realizar tres actividades de 10-15 minutos de forma secuencial. Esta sesión se desarrollará en 35 minutos aproximadamente. Son las siguientes:

ACTIVIDAD – 1: SITUACIONES EMOCIONALES (10 min): ver [anexo 4](#).

ACTIVIDAD – 2: PUZLE DIGITAL (10 min): ver [anexo 5](#).

ACTIVIDAD – 3: CRUCIGRAMA EMOCIONAL (15 min): ver [anexo 6](#).

SESIÓN-2:

Para iniciar la sesión, hicimos la asamblea y pasamos a introducir la emoción principal de este día, la alegría. Esta sesión se desarrollará en torno a 60 minutos aproximadamente. Antes de

trabajar por rincones, hicimos una actividad conjunta en la zona de la asamblea junto con la webquest (Actividad 4) que se explica a continuación:

ACTIVIDAD – 4: MOVIMIENTOS EMOCIONALES (15 min): ver [anexo 7](#).

Una vez realizada, pasamos a trabajar por rincones, he decidido crear cuatro rincones para llevar a cabo cuatro actividades diferentes (Actividad 5 a 9). Tres rincones serán en mesas de trabajo (Actividad 5, 7 y 9) y el cuarto rincón es en área de la asamblea junto con la profesora y la pantalla digital. En este último, se tratarán dos actividades, “¿dónde está alegría?” y “memory” (Actividad 6 y 8). A continuación desarrollo todas las actividades:

ACTIVIDAD – 5: ¿DÓNDE ESTÁN LAS CARAS FELICES? (10 min): ver [anexo 8](#).

ACTIVIDAD – 6: ¿DÓNDE ESTÁ ALEGRÍA? (5 min): ver [anexo 9](#).

ACTIVIDAD - 7: CREAMOS A ALEGRÍA (10 min): ver [anexo 10](#).

ACTIVIDAD – 8: MEMORY (5 min): ver [anexo 11](#).

ACTIVIDAD – 9: EL BUZÓN DE LA ALEGRÍA (15 min): ver [anexo 12](#).

SESIÓN-3:

Esta sesión se inicia con una asamblea en la que recordaremos lo que hemos hecho en la anterior sesión con “el buzón de la alegría” (Actividad 9) y procedimos a comentarlo en no más de 10 min. Seguidamente introduje el concepto de la emoción de la tristeza y pasaremos a hacer unas actividades por rincones. Llevaremos la misma organización que en la anterior sesión, tres rincones en distintas mesas (Actividad 12, 13 y 14). En el rincón de la pantalla digital llevaremos a cabo la actividad de “¿dónde está la tristeza?” y “sopa de letras con tristeza” (Actividad 10 y 11). La sesión se desarrollará en dos sesiones ya que durará en torno a 75 minutos por lo que comenzaremos antes del recreo, pararemos para almorzar y salir al recreo y posteriormente, ocuparán los sitios donde lo dejaron para proceder a finalizar la sesión doble. A continuación desarrollo las actividades a realizar:

ACTIVIDAD – 10: ¿DÓNDE ESTÁ TRISTEZA? (5 min): ver [anexo 13](#).

ACTIVIDAD - 11: SOPA DE LETRAS CON TRISTEZA (15 min): ver [anexo 14](#).

ACTIVIDAD - 12: CREAMOS A TRISTEZA (20 min): ver [anexo 15](#).

ACTIVIDAD - 13: CARAS DE PLASTILINA (20 min): ver [anexo 16](#).

ACTIVIDAD – 14: MATEMÁTICAS EMOCIONALES (15 min): ver [anexo 17](#).

SESIÓN-4:

Para comenzar, haremos un recordatorio de la anterior sesión e introduciremos el concepto de miedo unos 10 minutos. Haciendo preguntas como “¿qué os da miedo?” o poniendo situaciones y preguntándoles si les hubiera dado miedo. Volveremos a realizar la misma organización para llevar a cabo las actividades por rincones en mesas (Actividad 17, 18 y 19). En el rincón de la pantalla digital se realizarán las actividades “¿dónde está miedo?” y “sigue la serie emocional” (Actividad 15 y 16). La sesión se desarrollará en dos sesiones ya que durará en torno a 75 minutos por lo que comenzaremos antes del recreo, pararemos para almorzar y salir al recreo y posteriormente, ocuparán los sitios donde lo dejaron para proceder a finalizar la sesión doble. Las actividades serán las siguientes.

ACTIVIDAD – 15: ¿DÓNDE ESTÁ MIEDO? (5 min): ver [anexo 18](#).

ACTIVIDAD - 16: SIGUE LA SERIE EMOCIONAL (10 min): ver [anexo 19](#).

ACTIVIDAD - 17: CREAMOS A MIEDO (20 min): ver [anexo 20](#).

ACTIVIDAD – 18: PUZLE MIEDOSO (20 min): ver [anexo 21](#).

ACTIVIDAD -19: ALFABETO PLAS (15 min): ver [anexo 22](#).

SESIÓN-5:

Para introducir esta sesión, haremos un breve resumen para recordar la sesión anterior. Seguidamente, pasaremos a hablar de la emoción ira, preguntándoles por situaciones en las que ellos se sientan absorbidos por esta emoción en su día a día hasta los primeros 15 minutos de la sesión. La metodología seguirá igual, con los cuatro rincones. Sin embargo, la actividad “la botella de la calma” (Actividad 20) la llevaremos a cabo en la hora de TIC con media clase en la primera media hora y con la otra mitad en la segunda media hora. En esta sesión, en el rincón de la pizarra digital, se realizarán las actividades “¿dónde está ira?” y “encuentra las diferencias” (Actividad 21 y 22). La sesión se desarrollará en dos sesiones como ya he explicado, la segunda sesión nos llevará unos 60 minutos por lo que comenzaremos antes del recreo, pararemos para almorzar y salir al recreo y posteriormente, ocuparán los sitios donde

lo dejaron para proceder a finalizar la sesión doble. Por ende, a continuación se encuentra el desarrollo de las actividades a realizar:

ACTIVIDAD – 20: BOTELLA DE LA CALMA (30 min): ver [anexo 23](#).

ACTIVIDAD – 21: ¿DÓNDE ESTÁ IRA? (5 min): ver [anexo 24](#).

ACTIVIDAD – 22: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS (10 min): ver [anexo 25](#).

ACTIVIDAD – 23: CREAMOS A IRA (20 min): ver [anexo 26](#).

ACTIVIDAD - 24: ALFABETO PLAS (10 min): ver [anexo 27](#).

ACTIVIDAD- 25: EXPLORA TU IRA, LA BANDEJA DEL VOLCÁN (15 min): ver [anexo 28](#).

SESIÓN-6:

Para iniciar la sesión, hemos realizado una asamblea. En ella, hemos recordado todo lo que llevamos a cabo en la anterior sesión e introduciendo que emoción vamos a tratar hoy los primeros 10 minutos de la sesión. La metodología seguirá igual, con los cuatro rincones, tres en mesas (Actividad 28, 29, 30). En el rincón de la pantalla digital se realizarán las actividades “¿dónde está asco?” y “pictureka” (Actividad 26 y 27). La sesión tomará unos 65 minutos aproximadamente. Las actividades desarrolladas son las siguientes:

ACTIVIDAD – 26: ¿DÓNDE ESTÁ ASCO? (5 min): ver [anexo 29](#).

ACTIVIDAD – 27: PICTUREKA (10 min): ver [anexo 30](#).

ACTIVIDAD – 28: CREAMOS A ASCO (20 min): ver [anexo 31](#).

ACTIVIDAD – 29: MATEMÁTICAS CON ASCO (20 min): ver [anexo 32](#).

ACTIVIDAD - 30: SUDOKU EMOCIONAL (10 min): ver [anexo 33](#).

SESIÓN-7:

En la última sesión, se inició será en forma de repaso en conjunto de todas las emociones tratadas. La organización será de la siguiente manera. Al principio del día, trabajarán de forma individual en sus sitios correspondientes para realizar la actividad “mural: nuestras emociones”

(Actividad 31). Pero para finalizar el día, llevaremos a cabo dos actividades físicas para trabajar de forma dinámica y la motricidad gruesa, es decir la actividad “corre, ¿qué emoción eres?” e “hilos emocionantes” (Actividad 32 y 33). La sesión durará aproximadamente unos 40 minutos con la posibilidad de alargarla si los niños quieren jugar más a los juegos. A continuación, las actividades en su totalidad:

ACTIVIDAD – 31: MURAL: NUESTRAS EMOCIONES (25 min): ver [anexo 34](#).

ACTIVIDAD – 32: CORRE, ¿QUÉ EMOCIÓN ERES? (10 min): ver [anexo 35](#).

ACTIVIDAD – 33: HILOS EMOCIONANTES (5 min): ver [anexo 36](#).

De esta forma, finalizaremos toda la propuesta didáctica llevada a cabo en la clase de cuatro años de edad en el colegio Raimundo de Blas Saz junto a mi maestra de prácticas y tutora de dicha clase, Belén Alonso-Lasheras.

6.6. RECURSOS.

En este apartado, mencionaremos los diferentes recursos que se necesitan utilizar para llevar a cabo la propuesta de intervención. Además he creado una página web de creación propia para la propuesta didáctica: <https://crisps0503.wixsite.com/el-mundo-de-las-emoc>

Tabla 9. *Uso de recursos por actividades*

Recursos	<u>Sesión-1</u>	<u>Sesión-2</u>	<u>Sesión-3</u>	<u>Sesión-4</u>	<u>Sesión-5</u>	<u>Sesión-6</u>	<u>Sesión-7</u>
Humanos	Docente, alumnado	Docente, alumnado	Docente, alumnado	Docente, alumnado	Docente, alumnado	Docente, alumnado	Docente, alumnado
Digitales	Pantalla digital, puzle digital, crucigrama emocional.	Pantalla digital, canciones, laberinto digital, memory.	Pantalla digital, laberinto digital, sopa de letras con tristeza.	Pantalla digital, laberinto digital, sigue la serie emocional.	Pantalla digital, laberinto digital, encuentra las	Pantalla digital, laberinto digital, pictureka .	Pantalla digital.

					diferencias.		
Espaciales	Aula, zona de de asamblea.	Aula, zona de de asamblea, rincones.	Aula, zona de de asamblea, rincones.	Aula, zona de de asamblea, rincones.	Aula, zona de de asamblea, rincones.	Aula, zona de de asamblea, rincones.	Aula, zona de de asamblea, patio.
Materiales	Láminas o fichas de situaciones .	Paneles de diferentes caras, ficha de unir puntos, folios, pinturas, lápices.	Plastilina y utensilios, plantillas de caras de emociones , ficha de matemáticas, lápices, ficha de unir puntos, folios, pinturas, lápices.	Tijeras, pegamento , ficha puzzle, plantilla palabra “miedo”, plastilina, ficha de unir puntos, folios, pinturas, lápices.	Abalorios , purpurina , agua, cola transparente, botellas vacías de agua, silicona, plantilla palabra “ira”, bandeja con fideos y diferentes objetos para llegar a la calma,	Ficha de matemáticas, lápices, pegatinas de números, tableros de sudoku y sus fichas, ficha de unir puntos, folios, pinturas, lápices.	Hojas blancas en A3, pegamentos, tijeras, material escolar como pinturas y rotuladores, pañuelo, hojas en las que estarán los protagonistas impresos.

					ficha de unir puntos, folios, pinturas, lápices.		
--	--	--	--	--	---	--	--

6.7. EVALUACIÓN.

Inicial: esta evaluación engloba el conocimiento del entorno del centro, las necesidades de cada alumno, el nivel de aprendizaje en el que se encuentran y los recursos de los que disponemos para realizar actividades. Se evaluará mediante la observación, la atención y conversaciones no dirigidas entre alumnos y entre alumno profesor. Esta evaluación se lleva a cabo un mes antes, es decir en el mes de abril.

Procesual: en esta, se evalúa todos los procedimientos y metodologías que hemos elegido para llevar a cabo las actividades en el aula, evaluando a los alumnos y alumnas del aula. También se tendrá en cuenta la actitud de los alumnos y sobre todo de los profesores, pero aun así un aspecto clave a observar será nuestra vocación, esfuerzo e implicación en la hora de proyectar las actividades de origen propio en el aula. Tras hacer una evaluación de estos aspectos, tendremos que considerar el tipo de atención y participación que ha habido en las actividades durante toda la propuesta didáctica. Todo ello, se evaluará por observación directa sistemática y a lo largo de toda la propuesta didáctica. Para poder realizarlo utilizaremos conversaciones grupales, fichas de observación y registros anecdóticos. En cada sesión, se tendrá en cuenta el grado de implicación, de autonomía y la eficacia de los recursos utilizados. Esto nos hará reflexionar sobre la práctica docente realizada y nos ayudará a mejorar la intervención en el desarrollo emocional del grupo

Final: consta de evaluar cómo se ha desarrollado la propuesta didáctica, si se han producido inconvenientes o si se ha tenido que hacer alguna adaptación. Por supuesto, observaremos si hemos cumplido con todos los objetivos y si las actividades han sido aceptadas por el alumnado. Para evaluar al alumnado, se les proporcionará una evaluación de semáforo junto con unas preguntas que se responderán de forma individual pero en conjunto con toda la clase en la zona de la asamblea, posteriormente será explicado en más profundidad ([anexo 39](#)). Para los

maestros y maestras, se hará una diana de evaluación con diferentes ítems a los que tendrán que responder con un; 1 que significa “nunca”, 2 que significa “algunas veces”, 3 que significa “bastantes veces”, 4 que significa “la mayoría de las veces sí” y 5 que significa “siempre” ([anexo 37](#)). Y los ítems son los siguientes:

- El alumnado ha utilizado el material de forma respetuosa y ha sabido buscar soluciones a inconvenientes en las actividades.
- El alumnado ha mostrado interés y participación en las actividades a realizar.
- Se ha propagado un ambiente seguro, tranquilo y afectivo entre todos.
- Las actividades han resultado fáciles de llevar a cabo.
- Los espacios, los recursos y los tiempos se adecuan a cada actividad.
- Las actividades engloban los objetivos y los contenidos que se quieren trabajar de una forma creativa.

Además, también tendrán que rellenar una evaluación sobre la propuesta didáctica realizando cruces para referirse a “sí” o “no” ([anexo 38](#)). Para finalizar, el alumnado tendrá que llevar a cabo una evaluación de semáforo ([anexo 39](#)). En ella, colorear el semáforo de verde tendrá como significado “sí, siempre”, de amarillo “algunas veces” y de rojo “no, nunca” y los ítems serán los siguientes:

- He realizado y he participado todas las actividades de las emociones.
- He aprendido cuales son las cinco emociones esenciales.
- Me ha gustado mucho la propuesta didáctica y tengo ganas de hacer otra.
- He ayudado a mis compañeros en dificultades.
- Soy capaz de diferenciar cada emoción en distintas ocasiones.

7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Tras haber desarrollado y llevado a cabo el trabajo de fin de grado junto con su propuesta didáctica, vamos a realizar un análisis DAFO y a extraer las conclusiones más relevantes.

En primer lugar, para realizar un análisis DAFO es fundamental recoger información tanto interna como externa y ser objetivo y realista.

Tabla 10. *DAFO del alcance de la propuesta didáctica.*

<u>Debilidades (internos)</u>	<u>Amenazas (externos)</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Tiene una temporalización ajustada pero acomodada con la posibilidad de realizarla en más días. Para obtener una comprensión óptima de los conceptos se realizaría en más sesiones para proporcionar una mejor integración en cada uno de los alumnos y alumnas. - Puede haber una falta de formación específica en el profesorado en los conceptos de educación emocional y las TIC. - Dificultad en medir el impacto emocional a corto plazo, es decir, es complicado el saber si los conceptos los han interiorizado de una forma correcta, positiva y duradera en el tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Precisa de recursos tecnológicos básicos que no todos los centros escolares tienen. - La utilización de las TIC sin un enfoque pedagógico puede convertir la propuesta en un tiempo determinado para un simple “uso de pantallas”. A su misma vez pierde profundidad y el valor educativo real. - La falta de formación continua en TIC y en la educación emocional en algunos docentes. Esto, limita beneficios de la propuesta.
<u>Fortalezas (internas)</u>	<u>Oportunidades (externos)</u>
<ul style="list-style-type: none"> - La propuesta didáctica es una innovación educativa. En el momento que implico las TIC junto con el desarrollo emocional en un aula de 4 años de edad escolar. - La propuesta didáctica posee un alto grado de implicación y planificación detallada de las actividades. - Hace referencia a la diversidad emocional desde edades muy tempranas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Una integración curricular creciente de la educación emocional. Mi propuesta está alineada con lo que piden los currículos, por lo tanto es más fácil conseguir su aceptación. - Muestra una adaptación a contextos inclusivos y diversos, algo muy valorado en la actualidad. - La propuesta didáctica es de aplicación a corto plazo pero muestra siempre la posibilidad de realizar programas más largos o integrales en un futuro, como por ejemplo

	extenderla como línea de centro o proyecto de innovación educativa.
--	---

Y en segundo y último lugar, hablaremos de las conclusiones más relevantes.

A través de la utilización de las TIC adecuadas, creo que se podría conseguir una mejor atención y adaptación, sin descuidar los métodos y modelos existentes en educación, de los estudiantes, produciendo en ellos un mejor desarrollo a la hora de relacionarse en su entorno con otras personas, animales, la naturaleza..., por ejemplo, usando proyectores, ordenadores, pizarras..., que muestren a los niños y niñas, a través de un contenido apto para ellos, que tratar bien nuestro mundo nos conducirá a ser más cuidadosos con lo que nos rodea y así daríamos el valor que cada cosa se merece, no tirar papeles al suelo, no dejar los grifos abiertos, cuidar las plantas y a los animales, mobiliario...

Las emociones podrían tratarse mediante técnicas de visualización de películas, comentando luego esas imágenes, ejercicios en clase, en el patio, durante las clases de gimnasia, con los compañeros y compañeras y que nos cuenten alguna de las emociones que ellos han podido tener.

La fundamentación teórica y la propuesta didáctica presentada refuerzan que la educación emocional es esencial desde edades tempranas como educación infantil. Favorece la autoestima, la autorregulación, la empatía y convivencia de uno mismo, logrando un bienestar integral del alumnado. Por otra parte, el uso de las TIC es un recurso eficaz para la educación emocional. La conexión de estos conceptos genera aprendizajes más significativos, visuales, lúdicos e interactivos.

En cuanto a la metodología, al ser variada su uso es innovador y de fácil adaptación a cualquier nivel académico y contexto educativo. El enfoque de evaluación es continuo y permite valorar el progreso del alumnado de forma realista mediante la observación directa o recursos visuales como la autoevaluación del semáforo.

Un desafío que podemos contemplar es la desigualdad en el acceso a la tecnología, la falta de formación docente o el rechazo a nuevas metodologías o proyectos.

La propuesta docente se ha realizado con la visión de poder llegar a tener una proyección futura si es necesario. Una de sus virtudes, es la flexibilidad de la que se dota para adaptarse a niveles

educativos y de poder formar parte de una línea de trabajo a largo plazo en los centros escolares.

8. PROSPECTIVA

La propuesta fue viable a la hora de implementarse pero hubo que hacer algunas adaptaciones como alargar o acortar los tiempos en algunas actividades y la dificultad de tratar las matemáticas con el tema de las emociones. Aun así, el alumnado se adaptó a la situación y fue capaz de realizar todo de una forma adecuada y completa. El tema fue motivado y proporcionado mediante la visualización de la película “Inside out” en el propia aula. Fuimos visionándola durante algunos días de poco en poco y los niños y las niñas estaban muy ilusionados con el proyecto a realizar.

Esta propuesta tiene como cualidad el poder adaptarse en cualquier tipo de centro escolar y en cualquier nivel educativo con algunos cambios en las actividades. Se trata de una propuesta de alta flexibilidad y adaptabilidad por lo que estas cualidades facilitan su implementación en centros educativos. La he descrito con estos adjetivos por varias razones:

Tiene un carácter universal de las emociones, se desarrolla mediante metodologías activas y variadas, mantiene un enfoque lúdico y motivador durante toda la propuesta; para evaluar el desarrollo o a la evolución del alumnado se utiliza una evaluación integral junto a herramientas flexibles.

A su misma vez, también tenemos en cuenta las limitaciones que puede conllevar como, por ejemplo, podría verse limitada en centros escolares con baja dotación de recursos tecnológicos. O la necesidad de una formación docente específica para los contextos o situaciones en los que se desarrolla. Además, podrían ser necesarias adaptaciones de lenguaje, tiempo o contenido en centros con necesidades educativas especiales.

Esta propuesta se puede adaptar a cualquiera nivel educativo. Pero requeriría de ciertas modificaciones de evaluación pero gracias a su carácter transversal de las emociones y que son reconocidas por cualquier alumnado de cualquier edad aunque se reconozcan de una manera o de otra, las metodologías flexibles y transferibles son efectivas junto con algún ajuste de los contenidos y nivel de autonomía y, el uso de las TIC y los propios recursos digitales. Los juegos digitales y presentaciones pueden evolucionar en complejidad para adaptarse a mayores capacidades cognitivas y digitales.

Además, la propuesta podría desarrollarse en un período mucho más largo y complejo. De forma que podríamos tratar cada emoción por semana, dedicándoles mucha más importancia y pudiendo añadir las demás emociones como ansiedad, vergüenza, envidia y aburrimiento que se tratan en la película de “Inside out 2”.

Alguna limitación haciendo referencia a las debilidades del análisis DAFO mencionadas en la tabla 9 que podemos considerar es la temporalización es muy ajustada para realizar aprendizajes profundos en estas edades tan tempranas, dependencia de recursos tecnológicos como anteriormente explicado, la falta de formación específica del profesorado, la dificultad para medir el impacto emocional a corto plazo y la oposición de las familias o el profesorado al cambio metodológico. Podrían mejorarse mediante una mejor formación del profesorado, realizando cursos que ayuden a una utilización y aprovechamiento más óptimo de las nuevas tecnologías existentes, consiguiendo así poder desarrollarlas en las aulas de una manera más productiva para el beneficio de los alumnos, alumnas, concienciando a través de reuniones con las familias el uso de estos nuevos cambios metodológicos.

Para poder resolver estas limitaciones identificadas en el análisis DAFO, podemos hacer lo siguiente:

- Desarrollaríamos la propuesta en un período de tiempo mucho más extenso.
- En la programación, implementaríamos una formación docente básica para explicarles cómo se desarrolla la propuesta didáctica.
- Incluir instrumentos de evaluación a medio y largo plazo para conseguir la certeza de cómo está siendo el impacto emocional en cada uno de ellos.

En todo caso, considero que esta propuesta de intervención es innovadora y pertinente al conjuntar el tema emocional junto con las TIC. La combinación de metodologías activas demuestra ser eficaz para fomentar e incrementar la participación, la motivación y el interés por parte del alumnado. Para generar un aprendizaje significativo hemos implementado las TIC, se dan múltiples posibilidades para el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Y por último, voy a añadir que todas las actividades están pensadas, desarrolladas y planificadas de una forma cuidadosa.

Para finalizar, estoy muy contenta con la propuesta de intervención que he desarrollado sobre las emociones junto con las TIC. La idea de juntar la competencia digital con cualquier tema me resulta motivador e interesante. Al principio, no sabía que metodología llevar a cabo si los

rincones o hacerlo directamente con la página web que he desarrollado y hacer la gran mayoría de las actividades de forma conjunta y algunas de forma individual. Lo que acabo por hacer una mezcla de las dos, que ha salido genial a la hora de implementarlo en el aula con los alumnos y alumnas. Es una propuesta está muy bien estructurada, es creativa, fundamental en estas edades para poder empezar a conocernos un poco más a cada uno de nosotros y a los de nuestro alrededor.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ángel, V. P. M. (s. f.). *Emociones y ética. Aportes al desarrollo de una ética integral*. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-14682011000200007#:~:text=Desde%20la%20perspectiva%20de%20Freud,po%C3%A1mos%20saber%20de%20C3%A9l%2211
- Arnaiz, P. (2008). *Educación inclusiva: Una escuela para todos*. Editorial Aljibe.
- Baelo Álvarez, R., & Cantón Mayo, I. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior: Estudio descriptivo y de revisión*. Revista Iberoamericana de Educación, 50(1), 1–10. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2278>
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar* (p. 35). Praxis.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones* (p. 44). Editorial Síntesis.
- Bisquerra, R. (2011). *Educación emocional: Propuestas para educadores y familias* (p. 79). Desclée de Brouwer.
- Brackett, M. A., Rivers, S. E., Reyes, M. R., & Salovey, P. (2011). Enhancing academic performance and social and emotional competence with the RULER feeling words curriculum. *Learning and Individual Differences*, 22(2), 218–224. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2010.10.002>
- Brackett, M. A. (2019). *Permission to feel: Unlocking the power of emotions to help our kids, ourselves, and our society thrive*. Celadon Books. Recuperado el 20 de junio de 2025, de <https://www.marcbrackett.com/resources/permission-to-feel/>
- Cabero Almenara, J. (2001). *Tecnología educativa: diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Paidós. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>
- CASEL. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators* (p. 12). ASCD.

- CASEL. (2020). *2020 CASEL Guide to Schoolwide SEL* (p. 9). Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.
- Daniel Goleman y la Inteligencia emocional – Rafael Bisquerra. (s. f.).
<https://www.rafaelbisquerra.com/daniel-goleman-y-la-inteligencia-emocional/7>
- De Andrés Viloria, C. (2005). La educación emocional en edades tempranas y el interés de su aplicación en la escuela. *Tendencias Pedagógicas*, (10), 53–70.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1407971.pdf>
- Deossa-Cano, R., & Montiel-Castaño, C. (2022). Potencial de las TIC en educación, una propuesta metodológica para su integración efectiva. *Informador Técnico*, 86(2), 278–296. <https://doi.org/10.23850/22565035.4374>
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Elias, A. P. A. (2020, 3 noviembre). Uso de tecnología de información y comunicación y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en los estudiantes del VII ciclo de la institución educativa secundaria Esteban Quevedo Chávez de Puerto Esperanza, Loreto - 2020.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18412>
- Fernández-Martínez, A. M., & Montero-García, I. (2016). Aportes para la educación de la Inteligencia Emocional desde la Educación Infantil.
<https://www.redalyc.org/journal/773/77344439002/html/>
- Francisco, L. P. J. (2015). La Teoría de la Mente (ToM) en la base de la inteligencia emocional (IE), según el modelo de Mayer y Salovey (1997). Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=133047>
- García-Allen, J. (2025, 6 enero). Psicología emocional: principales teorías de la emoción. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/psicologia-emocional>
- Hawkrige, D. G. (1983). *New information technology in education*. London: Croom Helm. Recuperado de <https://www.calameo.com/read/007182733a957f3e17cfb>

- Jaramillo Hurtado, J. L., & Escudero Benavides, P. M. (2024). El impacto de las TIC en el ciclo de aprendizaje. *Pol. Con.*, 9(1), 93–116.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9282006.pdf>
- Jimeno, A. P., & López, S. C. (2019). Regulación emocional y afrontamiento: Aproximación conceptual y estrategias.
<https://www.redalyc.org/journal/2430/243058940007/html/>
- Junta de Castilla y León. (2022, 29 de septiembre). Por el que se establece la orden y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2023/09/15/pdf/BOCYL-D-15092023-1.pdf>
- Kilpatrick, W. H. (1918). *The project method: The use of the purposeful act in the educative process.* *Teachers College Record*, 19(4), 319–335.
Recuperado el 20 de junio de 2025, de <https://www.tcrecord.org/content.asp?contentid=370>
- Larmer, J. (2015). Project-based learning: Real-world issues motivate students. *Edutopia*.
Recuperado el 20 de junio de 2025, de <https://www.edutopia.org/article/project-based-learning-real-world-issues-motivate-students>
- Lasheras, A. (s. f.). *Lisa Feldman Barrett: Cómo el cerebro y la interocepción moldean nuestras emociones*. Ana Lasheras.
- La educación emocional en la práctica – Rafael Bisquerra. (s. f.).
<https://www.rafaelbisquerra.com/la-educacion-emocional-en-la-practica/?utm>
- La inteligencia emocional según Salovey y Mayer – Rafael Bisquerra. (s. f.).
<https://www.rafaelbisquerra.com/la-inteligencia-emocional-segun-salovey-y-mayer/>
- La inteligencia exitosa. (s. f.). Psicología ComPartidA.
<https://psicologia-cpa.blogspot.com/2014/06/la-inteligencia-exitosa.html?utm>
- Manriquez, A. A. B. (2021). La teoría vygotskyana de los afectos ante el capitalismo emocional en la escuela. <https://www.redalyc.org/journal/180/18065114006/html/>
- Meniños, F. (2025, 1 abril). Educación emocional infantil: cómo trabajarla. www.meninos.org.
<https://meninos.org/es/educacion-emocional-infantil/?utm>

- Muznientis. (2025, 31 marzo). Raimundo de Blas Saz, pintor y poeta. *DeMuz*.
https://demucientes.wordpress.com/2020/12/14/_trashed/
- Noddings, N. (1984). *Caring: A feminine approach to ethics and moral education*. University of California Press.
- Noddings, N. (2003). *Caring: A feminine approach to ethics and moral education* (2nd ed.). University of California Press.
- Real Academia Española. (s. f.). Emoción. En *Diccionario de la lengua española* (versión 23.8 en línea). Recuperado el 28 de mayo de 2025, de <https://dle.rae.es/emoción>
- Roblizo, M. J., & Cózar, R. (2015). *Nuevas alfabetizaciones para el siglo XXI: TIC, cultura participativa y educación*. Universidad de Castilla-La Mancha.
Recuperado de: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/8102>
- Ruiz Mera, M. J. (2020). *Educación digital y competencia docente en la sociedad del conocimiento*. McGraw-Hill. Recuperado de <https://www.mheducation.es>
- Ruiz Mitjana, L. (2025, 8 abril). La teoría de Cannon-Bard sobre las emociones. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/clinica/teoria-cannon-bard>
- Torres, A. (2025, 16 abril). La teoría de la personalidad de Sigmund Freud. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/personalidad/teoria-personalidad-sigmund-freud>
- Todo, E. E. (2024, 24 junio). Inteligencia emocional: las 8 claves para entender y desarrollar esta capacidad. *Educación Es Todo*. <https://educarestodo.com/daniel-goleman-inteligencia-emocional/#:~:text=%2D%20Seg%C3%BAn%20Daniel%20Goleman%2C%20las%20emociones,intensa%20que%20secuestra%20el%20cerebro>
- UNESCO. (2002). *Cumbre mundial sobre la sociedad de la información: Documento de antecedentes*. Recuperado el 20 de junio de 2025, de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129390>
- Vivancos, A. (2013). *Educación y tecnología: Una visión crítica desde la práctica docente*. Octaedro. Recuperado de: <https://octaedro.com/libro/educacion-y-tecnologia>

Vedernikova, E., Kuppens, P., & Erbas, Y. (2021). From Knowledge to Differentiation: Increasing Emotion Knowledge Through an Intervention Increases Negative Emotion Differentiation. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.703757>

Zabala, A. (1998). *La práctica educativa: Cómo enseñar* (p. 103). Editorial Graó.

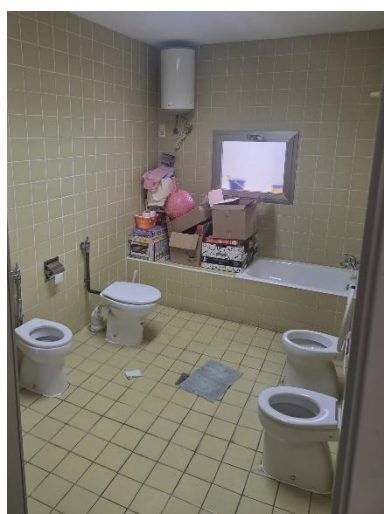
Zabala Vidiella, A. (1998). *La práctica educativa: Cómo enseñar*. Graó. Recuperado de <https://archive.org/details/antoni-zabala-vidiella-la-practica-educativa.-como-ensenar>

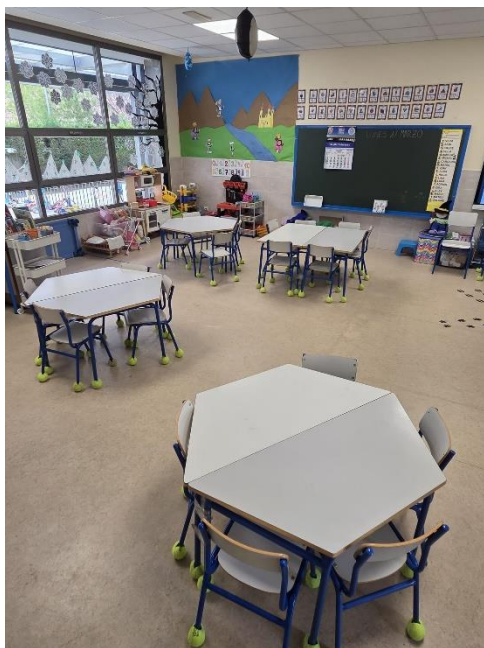
10. ANEXOS

ANEXO-1: PÓSTER DE SALUDOS.



ANEXO-2: ESPACIO DE ASEO.



ANEXO-3: DISPOSICIÓN DEL AULA.ANEXO-4: ACTIVIDAD-1: SITUACIONES EMOCIONALES.

ACTIVIDAD-1	
TÍTULO	SITUACIONES EMOCIONALES
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer asociaciones de las emociones con las situaciones reales. • Adquirir vocabulario relacionado con las emociones.
CONTENIDOS	Vocabulario de las emociones, afianzamiento con lo que sentimos y asociaciones mentales con las situaciones a tratar.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos imprimir frases con las situaciones a tratar y los personajes protagonistas: alegría, tristeza, miedo, asco e ira.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea junto con la pizarra digital.
DESARROLLO	Comenzaremos todos sentados en la asamblea, yendo por turnos individuales sacando situaciones reales y cercanas para relacionarlas con las emociones. Ellos mismos cogerán el

	ejemplo y lo pondrán al lado de uno de los personajes, lo que representan a cada emoción para definir si el ejemplo es triste, alegre, les provoca miedo, ira o enfado o asco.
--	--

ANEXO-5: ACTIVIDAD-2: PUZLE DIGITAL.

ACTIVIDAD-2	
TÍTULO	PUZLE DIGITAL
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular las habilidades cognitivas. • Fomentar el juego cooperativo y por turnos.
CONTENIDOS	Respeto por el turno y sentimientos de los demás compañeros, observación y atención, asociación lógica y coordinación visuomotriz.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>Se pondrán puzzles interactivos en la pantalla digital e irán saliendo por turnos a colocar una pieza del puzzle de forma correcta.</p> <p>https://www.jigsaw365.com/es/jugar/emociones-2bf4512a-74cf-4c7c-bf8a-9f9be69eed08?pieces=6</p>

ANEXO-6: ACTIVIDAD – 3: CRUCIGRAMA EMOCIONAL.

ACTIVIDAD-3	
TÍTULO	CRUCIGRAMA EMOCIONAL
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar y reforzar el vocabulario emocional básico. • Fomentar la atención y la concentración.

	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular el lenguaje oral y escrito.
CONTENIDOS	Reconocimiento de letras y la estructura de las palabras y escucha activa de pistas orales.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>La profesora irá pista por pista para poder averiguar la palabra. Una vez adivinada, deletrearemos la palabra por sílabas y contaremos cuantas letras la componen para poder escribirla en el crucigrama.</p> <p>https://www.educima.com/crosswords/las_emociones-6339615</p>

ANEXO-7: ACTIVIDAD -4: MOVIMIENTOS EMOCIONALES.

ACTIVIDAD-4	
TÍTULO	MOVIMIENTOS EMOCIONALES
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las canciones alegres. • Fomentar el uso de la música como forma de expresión
CONTENIDOS	Reconocimiento de sensaciones agradables provocadas por la música y fomento del movimiento libre al ritmo de canciones alegres.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital junto con los altavoces para poder poner la música para la actividad.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, moviéndonos por todo el espacio libre.

DESARROLLO	<p>La docente será la encargada de poner diferentes tipos de música para que ellos la identifiquen si es triste, alegre, da miedo, asco o incluso, representa a la furia o ira. El alumnado solo podrá moverse de forma libre por toda la clase cuando sea música que representa la emoción de la alegría. Iremos escuchando de una en una y comentando a ver qué opinión tienen cada uno de ellos. Utilizaremos las siguientes canciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://youtu.be/3ssL8vx7Xhg?si=Xawww_rRPR9SbhLH - https://youtu.be/YcekT47Dx_8?si=k_J8k0oiYT4eSpWE - https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4002/6072?si=GUK4gc8ZARP6yBgY - https://youtu.be/XzoXSY67nYc?si=SXBKCxOEIINxY-UR - https://youtu.be/2ANYEdFipNA?si=eP40zei1L-c7fbaS
-------------------	--

ANEXO-8: ACTIVIDAD – 5: ¿DÓNDE ESTÁN LAS CARAS FELICES?

ACTIVIDAD-5	
TÍTULO	¿DÓNDE ESTÁN LAS CARAS FELICES?
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer expresiones de alegría. • Fomentar la atención, la memoria visual y la observación
CONTENIDOS	Identificación de la emoción de la alegría mediante rostros, uso de frases sencillas para describir situaciones relacionadas con emociones y trabajo en grupo con turnos, respeto y cooperación.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos unos paneles creados de caras tristes y felices, lápices y pinturas.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora proporcionará unos paneles impresos al grupo. Mientras los alumnos y alumnas tendrán que identificar cuáles son las que

	representan la emoción de la alegría. Para terminar, tendrán que dibujar y pintar una cara feliz (anexo 40).
--	--

ANEXO-9: ACTIVIDAD – 6: ¿DÓNDE ESTÁ ALEGRÍA?

ACTIVIDAD-6	
TÍTULO	¿DÓNDE ESTÁ ALEGRÍA?
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar de la orientación espacial. • Favorecer la toma de decisiones y la resolución de problemas simples • Estimular la atención y la concentración.
CONTENIDOS	Uso del lenguaje oral para describir rutas o acciones, trabajo y tomas de decisiones en equipo y desarrollo de habilidades digitales básicas.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 5 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>La profesora preparará el juego en la pantalla digital para que puedan participar todos como un equipo. Ellos mismos tendrán que llevar a Riley hasta la emoción de la alegría. Tendrán que mirar por donde hay que ir y que decisiones están bien, mal o se han equivocado para encontrarla.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/3l3sn3i2/donde-esta-alegria-</p>

ANEXO-10: ACTIVIDAD – 7: CREAMOS A ALEGRÍA.

ACTIVIDAD-7	
TÍTULO	CREAMOS A ALEGRÍA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación óculo-manual al trazar las líneas. • Reconocer la recta numérica del 1 al 20.

	<ul style="list-style-type: none"> • Prestar atención y demostrar la concentración visual en la tarea a realizar. • Fomentar la motricidad fina.
CONTENIDOS	Ejercitación de la motricidad fina, descubrimiento del dibujo o figura a través de la técnica de unir puntos.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 20 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos lápices, pinturas y la ficha a realizar.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora tratará con emoción la tarea a la hora de la explicación dando misterio a que no sabe lo que puede salir cuando unan los puntos. Se sentarán en sus sitios respectivos y se les repartirá una hoja mientras el encargado reparte lápices y pinturas a todos los alumnos y alumnas. Una vez unidos los puntos, vendrán a la profesora para revisar si está bien hecho o no. Y por último, lo colearán de la forma que más les guste (anexo 41).

ANEXO-11: ACTIVIDAD – 8: MEMORY.

ACTIVIDAD-8	
TÍTULO	MEMORY
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la memoria visual. • Fomentar la concentración y la atención en grupo.
CONTENIDOS	Identificación de imágenes, pensamiento lógico y respeto por los turnos de los compañeros.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 5 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.

DESARROLLO	<p>La profesora pondrá el juego en la pantalla e irán jugando por turnos, levantándose, yendo a la pizarra y tocando dos cartas para encontrar la pareja.</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23679132-juego_de_memoria_emociones.html</p>
-------------------	--

ANEXO-12: ACTIVIDAD – 9: EL BUZÓN DE LA ALEGRÍA.

ACTIVIDAD-9	
TÍTULO	EL BUZÓN DE LA ALEGRÍA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la expresión de sentimientos. • Promover el respeto entre compañeros.
CONTENIDOS	Reconocimiento de sus emociones y la identificación de las emociones positivas.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos folios en blanco, pinturas, lápices y el buzón de la alegría (anexo 42).
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	Los alumnos y alumnas tendrán que dibujar algo que les ponga felices, su nombre y la palabra “alegría”. Una vez terminado, se entregará a la profesora para meterlo en el buzón de la alegría (anexo 42).

ANEXO-13: ACTIVIDAD – 10: ¿DÓNDE ESTÁ TRISTEZA?

ACTIVIDAD-10	
TÍTULO	¿DÓNDE ESTÁ TRISTEZA?

OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar de la orientación espacial. • Favorecer la toma de decisiones y la resolución de problemas simples • Estimular la atención y la concentración.
CONTENIDOS	Uso del lenguaje oral para describir rutas o acciones, trabajo y tomas de decisiones en equipo y desarrollo de habilidades digitales básicas.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 5 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>La profesora preparará el juego en la pantalla digital para que puedan participar todos como un equipo. Ellos mismos tendrán que llevar a Riley hasta la emoción de la tristeza. Tendrán que mirar por donde hay que ir y que decisiones están bien, mal o se han equivocado para encontrarla.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/nhc0hwjt</p>

ANEXO-14: ACTIVIDAD – 11: SOPA DE LETRAS CON TRISTEZA.

ACTIVIDAD-11	
TÍTULO	SOPA DE LETRAS CON TRISTEZA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer palabras. • Estimular la percepción visual.
CONTENIDOS	Ampliación del vocabulario relacionado con la tristeza y concentración.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.

ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>La profesora pondrá la actividad en la pantalla digital para poder realizarlo en grupo por turnos. Tendrán la ayuda de la profesora para encontrar las palabras, con la conciencia fonológica o letras del abecedario.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/41wczdlo/sopa-de-letras-tristeza</p>

ANEXO-15: ACTIVIDAD – 12: CREAMOS A TRISTEZA.

ACTIVIDAD-12	
TÍTULO	CREAMOS A TRISTEZA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación óculo-manual al trazar las líneas. • Reconocer la recta numérica del 1 al 20. • Prestar atención y demostrar la concentración visual en la tarea a realizar. • Fomentar la motricidad fina.
CONTENIDOS	Ejercitación de la motricidad fina, descubrimiento del dibujo o figura a través de la técnica de unir puntos.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 20 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos lápices, pinturas y la ficha a realizar.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora tratará con emoción la tarea a la hora de la explicación dando misterio a que no sabe lo que puede salir cuando unan los puntos. Se sentarán en sus sitios respectivos y se les repartirá una hoja mientras el encargado reparte lápices y pinturas a todos los alumnos y alumnas. Una vez unidos los

	<p>puntos, vendrán a la profesora para revisar si está bien hecho o no. Y por último, lo colearán de la forma que más les guste.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/ncatjtz3/tristeza</p>
--	---

ANEXO-16: ACTIVIDAD – 13: CARAS DE PLASTILINA.

ACTIVIDAD-13	
TÍTULO	CARAS DE PLASTILINA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la motricidad fina. • Estimular la creatividad y la expresión artística. • Identificar las emociones básicas.
CONTENIDOS	Conocimiento de los conceptos espaciales (arriba, abajo) y desarrollo de la coordinación mano-ojo.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos plastilina, plantillas de caras emocionales y utensilios para rodar, aplastar, estirar y dar forma.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora les proporcionará plastilina y algunas plantillas de caras emocionales para que ellos las puedan copiar y llevar a cabo (anexo 43).

ANEXO-17: ACTIVIDAD – 14: MATEMÁTICAS EMOCIONALES.

ACTIVIDAD-14	
TÍTULO	MATEMÁTICAS EMOCIONALES
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificar y contar emociones asociándolas a cantidades.

	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar emociones a través de actividades matemáticas lúdicas. • Desarrollar habilidades básicas de conteo.
CONTENIDOS	Números del 1 al 10, asociación de cantidades a objetos y regulación emocional.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos lápices y la ficha a realizar.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora les entregará la ficha para que la lleven a cabo. Seguidamente, le hará una explicación breve sobre lo que tienen que hacer y como lo tienen que hacer (anexo 44).

ANEXO-18: ACTIVIDAD – 15: ¿DÓNDE ESTÁ MIEDO?

ACTIVIDAD-15	
TÍTULO	¿DÓNDE ESTÁ MIEDO?
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar de la orientación espacial. • Favorecer la toma de decisiones y la resolución de problemas simples • Estimular la atención y la concentración.
CONTENIDOS	Uso del lenguaje oral para describir rutas o acciones, trabajo y tomas de decisiones en equipo y desarrollo de habilidades digitales básicas.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 5 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.

DESARROLLO	<p>La profesora preparará el juego en la pantalla digital para que puedan participar todos como un equipo. Ellos mismos tendrán que llevar a Riley hasta la emoción de miedo. Tendrán que mirar por donde hay que ir y que decisiones están bien, mal o se han equivocado para encontrarla.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/ly96x2td</p>
-------------------	--

ANEXO-19: ACTIVIDAD-16: SIGUE LA SERIE EMOCIONAL

ACTIVIDAD-16	
TÍTULO	SIGUE LA SERIE EMOCIONAL
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar las diferentes emociones. • Conseguir entender la serie.
CONTENIDOS	Conocer las emociones y realización correcta de la serie.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>La profesora preparará el juego en la pantalla digital para que puedan participar todos como un equipo. Por turnos irán respondiendo el orden correcto de las diferentes series (anexo 45).</p> <p>https://www.canva.com/design/DAGm4ar2MUg/tKp40Pq_k0q_iE-Qj24fmQ/view?utm_content=DAGm4ar2MUg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=h89d89dd046</p>

ANEXO-20: ACTIVIDAD-17: CREAMOS A MIEDO.

ACTIVIDAD-17

TÍTULO	CREAMOS A MIEDO
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación óculo-manual al trazar las líneas. • Reconocer la recta numérica del 1 al 20. • Prestar atención y demostrar la concentración visual en la tarea a realizar. • Fomentar la motricidad fina.
CONTENIDOS	Ejercitación de la motricidad fina, descubrimiento del dibujo o figura a través de la técnica de unir puntos.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 20 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos lápices, pinturas y la ficha a realizar.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	<p>La profesora tratará con emoción la tarea a la hora de la explicación dando misterio a que no sabe lo que puede salir cuando unan los puntos. Se sentarán en sus sitios respectivos y se les repartirá una hoja mientras el encargado reparte lápices y pinturas a todos los alumnos y alumnas. Una vez unidos los puntos, vendrán a la profesora para revisar si está bien hecho o no. Y por último, lo colearán de la forma que más les guste.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/d7rvp25n/miedo</p>

ANEXO-21: ACTIVIDAD-18: PUZLE MIEDOSO.

ACTIVIDAD-18	
TÍTULO	PUZLE MIEDOSO
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la coordinación viso-manual. • Promover la autonomía.

CONTENIDOS	Desarrollo de la iniciativa personal, clasificación y ordenación de objetos y control de la motricidad fina.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 20 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos tijeras, folios, pegamentos y la ficha concreta para recortar las fichas del puzle.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora repartirá el material necesario para que puedan comenzar recortar las piezas del puzle y a pegarlas en el folio para llegar al producto final, una foto de las emociones (anexo 46).

ANEXO-22: ACTIVIDAD-19: ALFABETO PLAS.

ACTIVIDAD-19	
TÍTULO	ALFABETO PLAS
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las letras del abecedario. • Desarrollar la motricidad fina. • Promover la autonomía.
CONTENIDOS	Desarrollo de la coordinación motriz fina y motivación.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos las plantillas de las letras de la palabra “miedo” y plastilina.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora entrega la plastilina y las plantillas para que lleven a cabo la escritura de la palabra “miedo”. Este juego se llevará a

	cabo de forma grupal. Entre todos tendrán que realizar la palabra “miedo” con plastilina (anexo 47).
--	--

ANEXO-23: ACTIVIDAD-20: BOTELLA DE LA CALMA.

ACTIVIDAD-20	
TÍTULO	BOTELLA DE LA CALMA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Regular las emociones. Desarrollar la atención plena.
CONTENIDOS	Reconocimiento de emociones y técnicas de relajación.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 30 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos botellas de plástico, cola transparente, agua, abalorios, purpurina y silicona.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea por turnos.
DESARROLLO	<p>La profesora repartirá una botella de plástico vacía a cada uno de los niños y niñas. Irán acercándose de forma individual para ver cómo quieren decorar su botella de la calma. Seguidamente introduciremos agua caliente y cola transparente en ella y la cerraremos con silicona para que no haya manera de abrirla (anexo 54)</p> <p>https://youtu.be/2gVSqj8h3qw?si=Jz6zdM-kbA7KTPBM</p>

ANEXO-24: ACTIVIDAD-21: ¿DÓNDE ESTÁ IRA?.

ACTIVIDAD-21	
TÍTULO	¿DÓNDE ESTÁ IRA?
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar de la orientación espacial.

	<ul style="list-style-type: none"> Favorecer la toma de decisiones y la resolución de problemas simple. Estimular la atención y la concentración.
CONTENIDOS	Uso del lenguaje oral para describir rutas o acciones, trabajo y tomas de decisiones en equipo y desarrollo de habilidades digitales básicas.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 5 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>La profesora preparará el juego en la pantalla digital para que puedan participar todos como un equipo. Ellos mismos tendrán que llevar a Riley hasta la emoción de ira. Tendrán que mirar por donde hay que ir y que decisiones están bien, mal o se han equivocado para encontrarla.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/i5ns0bln</p>

ANEXO-25: ACTIVIDAD-22: ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS.

ACTIVIDAD-22	
TÍTULO	ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la concentración y la atención. Impulsar la observación precisa. Promover la paciencia.
CONTENIDOS	Razonamiento lógico e identificación espacial.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.

ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>La profesora pondrá en la pantalla digital el vídeo para desarrollar la actividad de una forma óptima. Consta de siete fotos en las que tendrán que descubrir las diferencias con sus respectivos niveles de dificultad.</p> <p>https://youtu.be/rfBahuEgdik?si=vVhYFmhqfIjN0fnq</p>

ANEXO-26: ACTIVIDAD-23: CREAMOS A IRA.

ACTIVIDAD-23	
TÍTULO	CREAMOS A IRA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación óculo-manual al trazar las líneas. • Reconocer la recta numérica del 1 al 20. • Prestar atención y demostrar la concentración visual en la tarea a realizar. • Fomentar la motricidad fina.
CONTENIDOS	Ejercitación de la motricidad fina, descubrimiento del dibujo o figura a través de la técnica de unir puntos.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 20 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos lápices, pinturas y la ficha a realizar.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora tratará con emoción la tarea a la hora de la explicación dando misterio a que no sabe lo que puede salir cuando unan los puntos. Se sentarán en sus sitios respectivos y se les repartirá una hoja mientras el encargado reparte lápices y pinturas a todos los alumnos y alumnas. Una vez unidos los

	<p>puntos, vendrán a la profesora para revisar si está bien hecho o no. Y por último, lo colearán de la forma que más les guste.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/rdyz8g3y</p>
--	---

ANEXO-27: ACTIVIDAD-24: ALFABETO PLAS.

ACTIVIDAD-24	
TÍTULO	ALFABETO PLAS
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la motricidad fina. • Fomentar la lectoescritura de una forma creativa y lúdica. • Mejorar la discriminación visual de las letras.
CONTENIDOS	Las letras del abecedario, identificación y reproducción de patrones (forma letras) y asociación sonido-grafía.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos plastilina y plantilla de la palabra “ira”.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora les proporcionará plastilina y las plantillas de la palabra “ira” en fundas de plástico para que puedan llevar a cabo la actividad (anexo 48)

ANEXO-28: ACTIVIDAD-25: EXPLORA TU IRA, LA BANDEJA DEL VOLCÁN.

ACTIVIDAD-25	
TÍTULO	EXPLORA TU IRA, LA BANDEJA DEL VOLCÁN
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la autorregulación emocional. • Estimular la exploración sensorial. • Promover el juego tranquilo y de investigación.

CONTENIDOS	Estimulación del sentido del tacto, visual y observación y discriminación sensorial.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 15 minutos, dependiendo de lo que ellos quieran.
RECURSOS	Necesitaremos fideos, pintura morada, bandeja de plástico, pompones, cascabeles, pelotas de emociones, corazones de perlas y piedras preciosas rojas.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora habrá preparado la bandeja anteriormente a la sesión, es decir habrá teñido los fideos de morado y habrá puesto todos los detalles en la bandeja para que los exploren y los descubran (anexo 49)

ANEXO-29: ACTIVIDAD-26: ¿DÓNDE ESTÁ ASCO?.

ACTIVIDAD-26	
TÍTULO	¿DÓNDE ESTÁ ASCO?"
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar de la orientación espacial. • Favorecer la toma de decisiones y la resolución de problemas simples • Estimular la atención y la concentración.
CONTENIDOS	Uso del lenguaje oral para describir rutas o acciones, trabajo y tomas de decisiones en equipo y desarrollo de habilidades digitales básicas.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 5 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.

DESARROLLO	<p>La profesora preparará el juego en la pantalla digital para que puedan participar todos como un equipo. Ellos mismos tendrán que llevar a Riley hasta la emoción de asco. Tendrán que mirar por donde hay que ir y que decisiones están bien, mal o se han equivocado para encontrarla.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/cb6ig7hk</p>
-------------------	---

ANEXO-30: ACTIVIDAD-27: PICTUREKA.

ACTIVIDAD-27	
TÍTULO	PICTUREKA
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la atención y la concentración. • Fomentar la rapidez de pensamiento.
CONTENIDOS	Asociación visual-verbal, coordinación ojo-mano y orientación espacial en la imagen.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos la pantalla digital.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en la zona de la asamblea.
DESARROLLO	<p>Esta actividad consiste en encontrar a los personajes emocionales en una imagen. La profesora pondrá la imagen en la pizarra digital y pronunciará el nombre de uno de ellos para que lo encuentren y una vez que lo encuentren tendrán que describir en qué posición se encuentran (encima, debajo, detrás, entre, etc). Este método se realizará con los 5 personajes ya previamente conocidos en la película.</p> <p>https://www.canva.com/design/DAGnVHZ8-dc/zNE_k4tus5-tOZ6UcXbqCA/view?utm_content=DAGnVHZ8-</p>

	dc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=h2fe0bab0b1
--	---

ANEXO-31: ACTIVIDAD-28: CREAMOS A ASCO.

ACTIVIDAD-28	
TÍTULO	CREAMOS A ASCO
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación óculo-manual al trazar las líneas. • Reconocer la recta numérica del 1 al 20. • Prestar atención y demostrar la concentración visual en la tarea a realizar. <p>Fomentar la motricidad fina.</p>
CONTENIDOS	Ejercitación de la motricidad fina y el descubrimiento del dibujo o figura a través de la técnica de unir puntos.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 20 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos lápices, pinturas y la ficha a realizar.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	<p>La profesora tratará con emoción la tarea a la hora de la explicación dando misterio a que no sabe lo que puede salir cuando unan los puntos. Se sentarán en sus sitios respectivos y se les repartirá una hoja mientras el encargado reparte lápices y pinturas a todos los alumnos y alumnas. Una vez unidos los puntos, vendrán a la profesora para revisar si está bien hecho o no. Y por último, lo colearán de la forma que más les guste.</p> <p>https://es.ohmydots.com/play/7nbu27t4</p>

ANEXO-32: ACTIVIDAD-29: MATEMÁTICAS CON ASCO.

ACTIVIDAD-29	
TÍTULO	MATEMÁTICAS CON ASCO
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Contar elementos. • Clasificar y agrupar elementos. • Fomentar la escritura y la motricidad fina.
CONTENIDOS	Correspondencia uno a uno, agrupación de objetos y desarrollo de la escritura.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 20 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos lápices, pegatinas de números y la ficha a realizar.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora repartirá la hoja para hacerla junto con ellos. Para comenzar, pondrán el nombre y los nombres de las emociones. Después, tendrán que contar cuantos personajes hay y que número de pegatina tienen que poner en el cuadrado. Y para finalizar, tendrán que identificar mediante la discriminación que objetos les están pidiendo que cuenten (anexo 50).

ANEXO-33: ACTIVIDAD-30: SUDOKU EMOCIONAL.

ACTIVIDAD-30	
TÍTULO	SUDOKU EMOCIONAL
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la lógica y el pensamiento crítico. • Fomentar la paciencia. • Mejorar la concentración.

CONTENIDOS	Reconocimiento de objetos, descubrimiento de soluciones a problemas y asociación visual.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos los tableros de los sudokus y las fichas para llevar a cabo la actividad.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora repartirá los tableros plastificados de elaboración propia y las fichas de las emociones para conseguir la realización del ejercicio (anexo 51).

ANEXO-34: ACTIVIDAD-31: MURAL: NUESTRAS EMOCIONES.

ACTIVIDAD-31	
TÍTULO	MURAL: NUESTRAS EMOCIONES
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la creatividad. • Reconocer nuestras emociones. • Integrar el conocimiento aprendido.
CONTENIDOS	Reconocimiento de personajes, visión de valores propios y habilidades sociales.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 25 minutos.
RECURSOS	Necesitaremos 19 hojas blancas de tamaño A3, pegamentos y material escolar como pinturas, rotuladores o témperas.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos a cabo en el aula, en sus sitios de trabajo respectivos.
DESARROLLO	La profesora repartirá los personajes que han ido realizando en la actividad “creamos a...” para que los puedan pegar y formar un

	mural sobre sus emociones. Ellos mismos decorarán su mural se forma individual y a su manera (anexo 52).
--	--

ANEXO-35: ACTIVIDAD-32: CORRE, ¿QUÉ EMOCIÓN ERES?

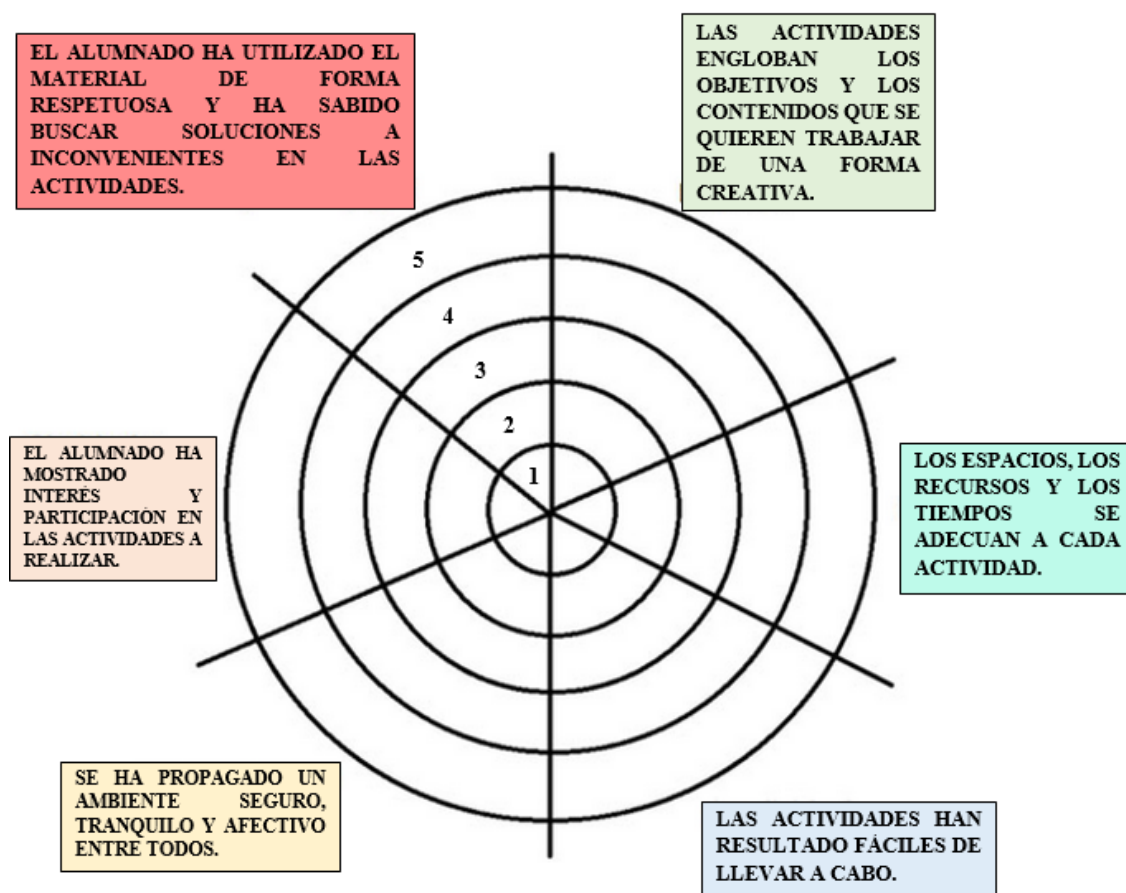
ACTIVIDAD-32	
TÍTULO	CORRE, ¿QUÉ EMOCIÓN ERES?
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la motricidad gruesa. • Fomentar el juego en equipo. • Fortalecer la concentración y memoria.
CONTENIDOS	Reconocimiento de emociones, asociación de vocabulario y ejercitación de la memoria y la motricidad gruesa.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 10 minutos, con posibilidad de alargarla si es preciso.
RECURSOS	Necesitaremos un pañuelo.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos en el corralito o patio pequeño del aula.
DESARROLLO	La profesora hará tres grupos de cinco y un grupo de 4 miembros y asignará una emoción a cada uno. De esta manera, cuando la profesora diga una emoción tendrán que salir los niños determinados que representen esa emoción e intentar coger el pañuelo el primero.

ANEXO-36: ACTIVIDAD-33: HILOS EMOCIONANTES.

ACTIVIDAD-33	
TÍTULO	HILOS EMOCIONANTES
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Promover la concentración. • Ejercitar la memoria. • Mejorar la concepción espacial.

CONTENIDOS	Reconocimiento de emociones y promoción de juegos al aire libre.
TEMPORALIZACIÓN	La actividad durará en torno a 5 minutos, con posibilidad de alargarla si es preciso.
RECURSOS	Necesitaremos los personajes impresos a papel.
ESPACIO	Esta actividad llevaremos en el corralito o patio pequeño del aula.
DESARROLLO	La profesora les indicará que realicen una fila para poder hacer todos los recorridos para llegar a las diferentes emociones (anexo 53).

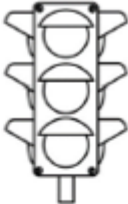
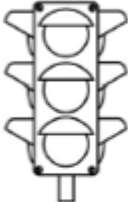



ANEXO-37: EVALUACIÓN: DIANA PARA MAESTROS.

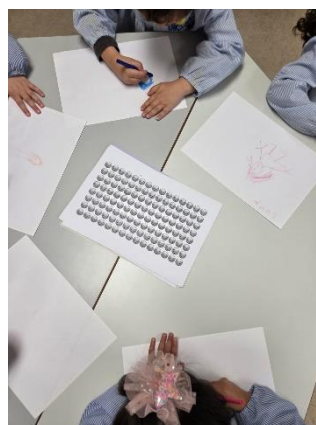


ANEXO-38: EVALUACIÓN FINAL “SÍ” O “NO” PARA MAESTROS.

ÍTEMS	SÍ	NO
Las actividades son adaptadas a la edad de los alumnos y alumnas.		
Los materiales de las actividades son originales y manipulables.		
Las actividades han englobado los objetivos propuestos.		
Esta situación de aprendizaje puede tener adaptaciones para llevarlo a cabo en otros cursos de diferente edad.		
Se han tratado todas las emociones de la misma forma y con el mismo nivel de importancia.		
La situación de aprendizaje ha sido innovadora e interesante.		

ANEXO-39: EVALUACIÓN DE SEMÁFORO PARA EL ALUMNADO.

ÍTEMS	SEMÁFOROS
HE REALIZADO Y HE PARTICIPADO TODAS LAS ACTIVIDADES DE LAS EMOCIONES.	
HE APRENDIDO CUALES SON LAS CINCO EMOCIONES ESENCIALES.	
ME HA GUSTADO MUCHO LA PROPUESTA DIDÁCTICA Y TENGO GANAS DE HACER OTRA.	
HE AYUDADO A MIS COMPAÑEROS EN DIFICULTADES.	
SOY CAPAZ DE DIFERENCIAR CADA EMOCIÓN EN DISTINTAS OCASIONES.	

ANEXO-40: ¿DÓNDE ESTÁN LAS CARAS FELICES?

ANEXO-41: CREAMOS A ALEGRÍA.



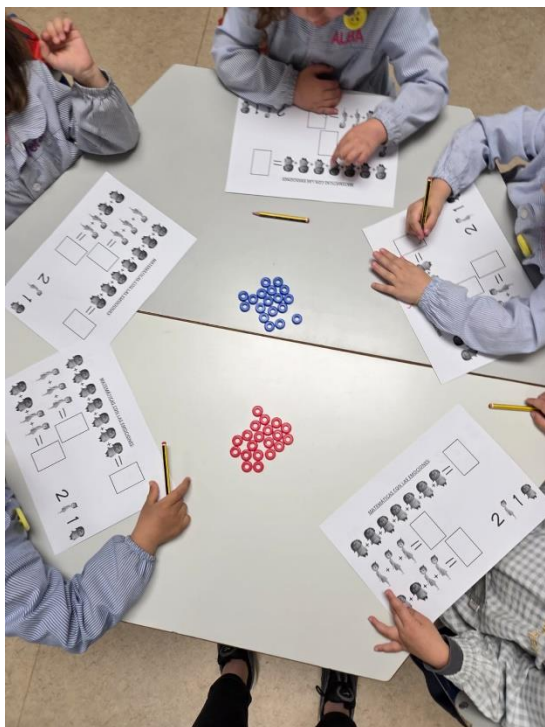
ANEXO-42: EL BUZÓN DE LA ALEGRÍA.



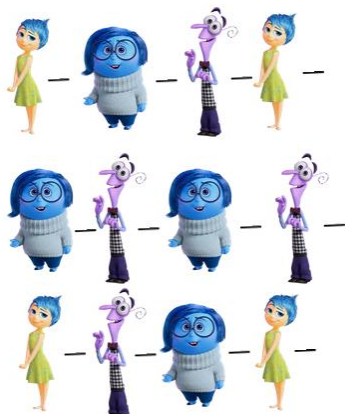
ANEXO-43: CARAS DE PLASTILINA.

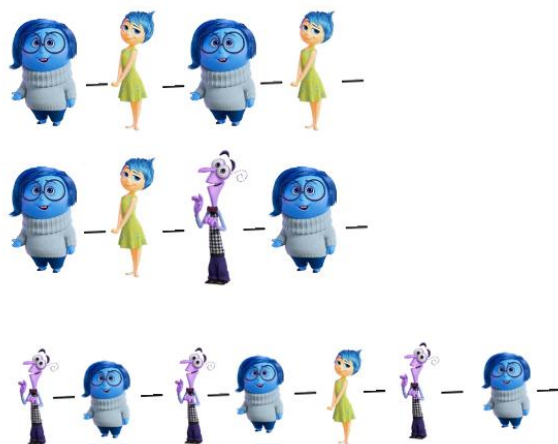


ANEXO-44: MATEMÁTICAS EMOCIONALES.

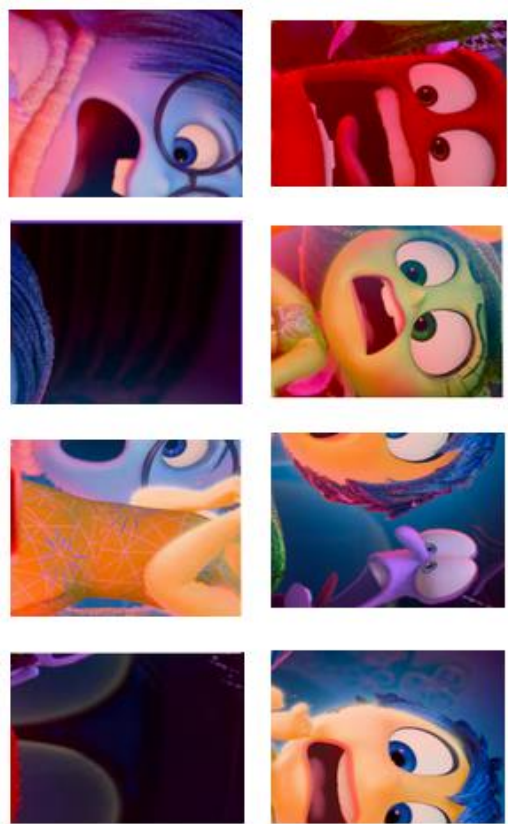


ANEXO-45: SIGUE LA SERIE EMOCIONAL.





ANEXO-46: PUZLE MIEDOSO.



ANEXO-47: ALFABETO PLAS “MIEDO”.



ANEXO-48: ALFABETO PLAS “IRA”.



ANEXO-49: EXPLORA TU IRA, LA BANDEJA DEL VOLCÁN.



ANEXO-50: MATEMÁTICAS CON ASCO.



ANEXO-51: SUDOKU EMOCIONAL.



ANEXO-52: MURAL: NUESTRAS EMOCIONES.



ANEXO-53: HILOS EMOCIONANTES.



ANEXO-54: LA BOTELLA DE LA CALMA.

