RECURSO EDUCATIVO

ER EDUCACIÓN RESPONSABLE

ACTIVIDADES

BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

EDUCACIÓN INFANTIL 3-6 AÑOS

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

FUNDACIÓN BOTÍN

ACTIVIDADES

BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

EDUCACIÓN INFANTIL 3-6 AÑOS

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

El recurso *Banco de Herramientas* forma parte del programa *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que potencia el desarrollo integral del alumnado a través de la educación emocional, social y creativa, favorece el bienestar y cuidado del docente, mejora el clima de convivencia en la comunidad educativa y fortalece el vínculo del docente con el alumnado. Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: Identificación, expresión y regulación emocional, empatía, autoestima, habilidades de comunicación, habilidades de relación, asertividad, pensamiento crítico, pensamiento creativo y toma de decisiones.

Produce
Fundación Botín

Contenidos
Fundación Botín 2025

Diseño y maquetación
Marta Díaz

Edición
Fundación Botín
Pedrueca, 1. 39003 Santander
www.fundacionbotin.org
©Fundación Botín

Aviso legal: los contenidos de esta publicación podrán ser reutilizados, citando la fuente y la fecha, en su caso, de la última actualización.

FUNDACIÓN BOTÍN

✱ ÍNDICE DE ACTIVIDADES POR VARIABLES

DESARROLLO EMOCIONAL

IDENTIFICACIÓN, EXPRESIÓN Y REGULACIÓN EMOCIONAL

De despedidas a bienvenidas: Un viaje emocionante 09
El lagarto está llorando 11
¡Que viene el lobo! 14
Canción de las emociones 17
Recetas contra el aburrimiento 19
Recipes against boredom 22
Y tú ¿Qué sientes? 24
Los mundos de Mon 26
How are you feeling today? 28
Flying by the emotions 30
El árbol de los recuerdos 32
Reanimation 38
Reencuentros especiales 41
Let´s sing 43
Contemos cuentos en verso 47
The Quarrel 52
Yo mataré monstruos por ti 53
La cartuchera 55
El koala que pudo 57
La metamorfosis 60
Lo que esconde una caja 63
Estoy en las nubes 66
Mago... ¿Estás? 68
¡Cuidado! 70
Ulises y las sirenas 72
¿A quién le toca? 74
Whose turn is it? 76
Para el carro 78
The little walking duckings 80
Freeze game 82

EMPATÍA

Aprendemos a cuidar 83
La fábrica de besos 86
The kiss factory 88
Los muñecos mágicos 90
¡Yo te ayudaré a estar contento! 94
Duerme mamá, duerme papá 96
Lo mío es tuyo 99
El rock de las emociones 101
Queremos ayudar 103
Vamos a contar mentiras 106
¡Shhhhh! Estoy durmiendo 108
El método caracol 110
Piedra, papel o tijera 114
Itsy Bitsy Spider 116
Let's share 118
¡Ponte en mi lugar! 120
Mi pequeña loica y los ratoncillos 124
I like you as you are 127

AUTOESTIMA

De mayor voy a ser 129
El patito feo 133
The ugly duckling 137
Los sentidos 140
Las gafas correctas 143
Podemos ser Superhéroes 145
Polígonos y rectas con Sol Lewitt 148
The lion and the mouse 150

DESARROLLO SOCIAL

HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

¡El Sr. Indiferente aprende a sonreír! 153
Cógete de mí 155
La ardilla 157
Mi compañero mi amigo 159
Bienvenida Emily 161

HABILIDADES DE RELACIÓN

El valor de lo que soy 163
El gallo, el perro, el bastón y la aguja 166
El caballero mandón 169
Discutimos y regañamos, pero somos amigos 171
El flautista de Hamelin 173
The Pied Piper of Hamelin 178

ASERTIVIDAD

Soy un ganador 180
El molino embrujado 183
Estoy enfadado 187
¡No te metas conmigo! 190
¡Yo soy...! 193
La clase de baile 197
Aquí el capitán soy yo 199
I need some time alone 202

DESARROLLO CREATIVO

PENSAMIENTO CRÍTICO

Burbujas 205
Los dientes del Ovinodón 209
La lámpara de Ala-Di-No 214
Hansel y Gretel 217

PENSAMIENTO CREATIVO

Lo esencial. PICASSO ÍBERO 222
Un mundo de formas 227
Espejito, espejito 232
Viaje Entr3spacios 235
Pintar con el tacto 238
La palabra transformada 242
Lugares de ensueño 244
Dibujos en la pared 246

TOMA DE DECISIONES

Lia y el poder de las decisiones 248
Lia and the power of decisions 252
¡No sé cuál me apetece más! 256
Soñamos que somos 259
Susanita tiene un ratón 261
Haz bien sin mirar a quién 263
We can all get along 265
El conejito desobediente 267

✱ ÍNDICE DE ACTIVIDADES POR CONTEXTO ESCOLAR

CONVIVENCIA ESCOLAR

De despedidas a bienvenidas: Un viaje emocional 09
El lagarto está llorando 11
Canción de las emociones 17
Viaje Entr3spacios 235
Pintar con el tacto 238
Reanimation 38
Contemos cuentos en verso 47
Dibujos en la pared 246
The Quarrel 52
El valor de lo que soy 163
La cartuchera 55
El koala que pudo 57
La metamorfosis 60
Lo que esconde una caja 63
La fábrica de besos 86
The kiss factory 88
Queremos ayudar 103
¡Shhhhh! Estoy durmiendo 108
El método caracol 110
Piedra, papel o tijera 114
Let's share 118
Lo mío es tuyo 99
¡Ponte en mi lugar! 120
Duerme mamá, duerme papá 96
Mi pequeña Loica y los ratoncillos 124
I like you as you are 127
De mayor voy a ser 129
El patito feo 133
The ugly duckling 137
¡El Sr. Indiferente aprende a sonreír! 153
Un mundo de formas 227
Polígonos y rectas con Sol LeWitt 148
¿A quién le toca? 74
Whose turn is it? 76
Freeze game 82
Burbujas 205
Haz bien sin mirar a quién 263
We can all get along 265
Cógete de mí 155
El gallo, el perro, el bastón y la aguja 166
La ardilla 157
Mi compañero, mi amigo 159
¡Bienvenida, Emily! 161
El caballero mandón 169
Discutimos y regañamos, pero somos amigos 171
El flautista de Hamelín 173
The Pied Piper of Hamelin 178
El molino embrujado 183
Estoy enfadado 187
¡No te metas conmigo! 190
¡Yo soy...! 193
Aquí el capitán soy yo 199
I need some time alone 202
Lia y el poder de las decisiones 248
Lia and the power of decisions 252
Hansel y Gretel 217
¡No sé cuál me apetece más! 256
Lo esencial. PICASSO ÍBERO 222

IDENTIDAD PERSONAL

Recetas contra el aburrimiento 19
Recipes against boredom 22
Y tú, ¿qué sientes? 24
Los mundos de Mon 26
How are you feeling today? 28
Flying by the emotions 30
El árbol de los recuerdos 32
Viaje Entr3spacios 235
Pintar con el tacto 238
Reanimation 38
Let's sing and play with our emotions 43
La palabra transformada 242
Lugares de ensueño 244
Yo mataré monstruos por ti 53

El valor de lo que soy 163
La cartuchera 55
El koala que pudo 57
La metamorfosis 60
Lo que esconde una caja 63
Lo mío es tuyo 99
El rock de las emociones 101
Vamos a contar mentiras 106
Itsy Bitsy Spider 116
De mayor voy a ser 129
El patito feo 133
The ugly duckling 137
Espejito, espejito 232
Las gafas correctas 143
Podemos ser Superhéroes 145
The lion and the mouse 150
Mago... ¿estás? 68
Ulises y las sirenas 72
Para el carro 78
El conejito desobediente 267
The little walking duckings 80
Freeze game 82
Lia y el poder de las decisiones 248
Lia and the power of decisions 252
Soñamos que somos 259
Susanita tiene un ratón 261
El caballero mandón 169
El flautista de Hamelín 173
The Pied Piper of Hamelin 178
Soy un ganador 180
Estoy enfadado 187
¡Yo soy...! 193
La clase de baile 197
Aquí el capitán soy yo 199
Un mundo de formas 227
Lo esencial. PICASSO ÍBERO 222

PLAN LECTOR

El lagarto está llorando 11
El árbol de los recuerdos 32
Contemos cuentos en verso 47
Yo mataré monstruos por ti 53
El valor de lo que soy 163
El koala que pudo 57
La metamorfosis 60
Lo que esconde una caja 63
Los muñecos mágicos 90
¡Ponte en mi lugar! 120
Mi pequeña Loica y los ratoncillos 124
El patito feo 133
The ugly duckling 137
Los sentidos 140
La lámpara de Ala-di-no 214
Hansel y Gretel 217
El flautista de Hamelín 173
The Pied Piper of Hamelin 178
El molino embrujado 183
Estoy enfadado 187
¡No te metas conmigo! 190
Lia y el poder de las decisiones 248
Lia and the power of decisions 252

PROMOCIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES

Reencuentros especiales 41
Aprendemos a cuidar y a ser cuidados 83
El método caracol 110
¡Estoy en las nubes! 66
Duerme mamá, duerme papá 96
¡Cuidado! 70
¡No sé cuál me apetece más! 256
Los dientes del Ovinodón 209
Cógete de mí 155
El gallo, el perro, el bastón y la aguja 166
La ardilla 157

TRABAJO POR PROYECTOS

¡Que viene el lobo! 14
Reencuentros especiales 41
La palabra transformada 242
Lugares de ensueño 244
¡Yo te ayudaré a estar contento! 94
El método caracol 110
¡Ponte en mi lugar! 120
Burbujas 205

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El valor de lo que soy 163
Lo que esconde una caja 63
Piedra, papel o tijera 114
Queremos ayudar 103

PROGRAMAS DE PREVENCIÓN: ACOSO ESCOLAR

Piedra, papel o tijera 114
Discutimos y regañamos, pero somos amigos 171
¡No te metas conmigo! 190
¡Yo soy...! 193
Aquí el capitán soy yo 199

PLAN MATEMÁTICO

La metamorfosis 60
Piedra, papel o tijera 114
Polígonos y rectas con Sol Lewitt 148
The little walking duckings 80
Un mundo de formas 227
Lo esencial. PICASSO ÍBERO 222

BILINGÜISMO

Recipes against boredom 22
How are you feeling today? 28
Flying by the emotions 30
Let's sing and play with our emotions 43
The Quarrel 52
The kiss factory 88
Itsy Bitsy Spider 116
Let's share 118
I like you as you are 127
The ugly duckling 137
The lion and the mouse 150
Whose turn is it? 76
The little walking duckings 80
Freeze game 82
We can all get along 265
The Pied Piper of Hamelin 178
I need some time alone 202

INTERCULTURALIDAD

Contemos cuentos en verso 47
Mi pequeña Loica y los ratoncillos 124

TRANSICIÓN ENTRE ETAPAS

La cartuchera 55
El koala que pudo 57
La metamorfosis 60
Lo que esconde una caja 63

STEAM

Mi pequeña Loica y los ratoncillos 124
Los dientes del Ovinodón 209
Burbujas 205

ARTES, EMOCIONES Y CREATIVIDAD

La palabra transformada 242
Lugares de ensueño 244
Dibujos en la pared 246
Mi pequeña Loica y los ratoncillos 124
Burbujas 205
Un mundo de formas 227
Espejito, espejito 232
Viaje Entr3spacios 235
Pintar con el tacto 238
Lo esencial. PICASSO ÍBERO 222

DESARROLLO EMOCIONAL

- Identificación, Expresión y Regulación Emocional
- Empatía
- Autoestima

TÍTULO:

DE DESPEDIDAS A BIENVENIDAS: UN VIAJE EMOCIONAL

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Pato se despide de sus amigos para emprender un viaje. Ha olido por última vez su flor favorita y le ha dicho adiós a Valentina, al marciano, a Pajarito y a Pajaroto. Los personajes experimentan y expresan diversas emociones mientras se preparan para la despedida ¡Y ahí está el avión en el que se va...! Una última oportunidad para decir adiós. ¡¡¡Adiós Pato!!! Todos se despiden. Pato se sube al avión ¡¡¡Es tan triste!!! El avión describe un círculo muy rápido y Pato ya está de nuevo en casa ¡Bravo! ¡Es hora de hacer una fiesta de bienvenida – y es el turno de otro para jugar a las despedidas!

REFERENTE TEÓRICO: Aprender a manifestar cariño, tristeza o nostalgia con expresiones verbales y gestuales adecuadas constituye uno de los pilares más importantes para el desarrollo de una personalidad equilibrada. Esta actividad aborda la despedida entre amigos, permitiendo a los niños identificar emociones como la tristeza, el cariño y la esperanza. Al observar las reacciones de los personajes, los niños pueden desarrollar habilidades de identificación y expresión emocional, aprendiendo a comunicar cómo se sienten mediante palabras y gestos adecuados.

La regulación emocional y la empatía también se trabajan de manera significativa, ya que los niños ven cómo los amigos de Pato manejan sus emociones y se apoyan mutuamente. Este aprendizaje es esencial en la educación infantil, donde se forman las bases de la convivencia y la comprensión interpersonal.

RAZÓN DE SER: A través de esta secuencia audiovisual, los niños aprenderán a identificar y expresar sus emociones en un contexto de despedida. Con actividades guiadas por el educador, podrán desarrollar su empatía y ensayar formas de comunicarse afectivamente con sus compañeros.

DESARROLLO:

1ª Fase: *Introducción*

Explique a los alumnos que las despedidas son momentos importantes y normales en la vida. Pregúnteles si alguna vez han tenido que despedirse de un amigo, familiar o incluso una mascota.

Hoy vamos a hablar de algo que todos hacemos alguna vez: ¡decir adiós! ¡Hasta pronto! ¿Han tenido que despedirse alguna vez? Tal vez de un amigo, un abuelo, o incluso de una mascota. ¿Cómo se sintieron en ese momento? o ¿Cómo podríamos despedirnos nosotros si un amigo se va por un tiempo? (Escucha sus respuestas y valida sus emociones). Decir adiós puede ser un poco triste, pero también es una forma de mostrar cariño y de recordar los momentos bonitos que tuvimos con esa persona.

A continuación, explique qué van a ver un vídeo donde los personajes se despiden de un amigo que se va de viaje. Anímeles a observar las expresiones y las palabras que usan los personajes.

Ahora vamos a ver un vídeo muy especial. En esta historia, unos amigos tienen que despedirse porque uno de ellos se va de viaje. Mientras miran, fíjense en las caras de los personajes: ¿cómo creéis que se sienten? También escuchen las palabras que usan para decir adiós. Después del vídeo, vamos a hablar sobre lo que vieron.

2ª Fase: *Proyección y Comprensión*

Estas preguntas de carácter emocional y empático están diseñadas para generar una conversación amena y reflexiva, ayudando a los niños a comprender sus emociones y las de los demás, mientras practican cómo manejarlas de forma positiva.

- *¿Cómo crees que se sentía Pocoyó cuando tuvo que despedirse de su amigo?*
- *¿Qué hicieron los demás amigos para ayudar a Pocoyó en ese momento?*
- *¿Alguna vez has tenido que despedirte de alguien que quieres mucho, como Pocoyó? ¿Cómo te sentiste?*
- *¿Recordáis qué hicieron los amigos en el vídeo para despedirse?*
- *¿Qué palabras usaron los personajes para decir adiós?*
- *¿Qué cosas bonitas dijeron sobre su amigo antes de que se fuera?*
- *¿Qué hizo Pocoyó para sentirse mejor después de despedirse?*
- *¿Qué podrías hacer tú si algún día te sientes triste porque un amigo se va?*

3ª Fase: *Dinámica de Expresión Emocional*

• Realice juegos de rol en el aula:

Los niños pueden turnarse para ser Pocoyó o el amigo que se va. Asigne a un niño el papel de Pato, mientras los demás niños representan a los amigos que lo despiden. Anímelos a usar palabras amables y gestos de cariño para decir adiós.

• Pregunte:

Se desarrolla la siguiente dinámica: plantea **preguntas-caso** de corte emocional, debiendo responder los alumnos bien de forma libre, bien a partir de preguntas dirigidas a un solo niño:

"Cuando vamos a despedir a papá, mamá o a un hermano que se va de viaje ¿qué gestos hacemos?; ¿qué le decimos?; ¿qué gestos de cariño le hacemos?"

"¿Qué le dirías a tu amigo si no lo vieras por unos días?"

"¿Qué gesto podrías hacer para demostrarle que te importa?"

4ª Fase: *Actividad Creativa*

• Invite a los niños a hacer un dibujo o una tarjeta de despedida para un compañero imaginario o a algún compañero/a de clase o docente que se marche del colegio.

5ª Fase: *Cierre Reflexivo*

• Reflexione con el grupo-clase sobre lo aprendido:

- *¿Qué aprendimos hoy sobre las despedidas?*
- *¿Cómo creen que se siente un amigo cuando le decimos adiós de manera amable?"*

Algunas sugerencias:

• Refuerce la idea de que despedirse no significa perder a un amigo, sino una forma de demostrar cariño y buenos deseos.

• Se puede comentar cómo las despedidas pueden ser menos tristes si recordamos lo especial que fue el tiempo con esa persona.

• Escuchar ideas de los niños sobre cómo sentirse mejor después de una despedida (abrazar a otro amigo, dibujar, contar un cuento).

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

Banco de Herramientas:

• El método caracol (Empatía).

• El árbol de los recuerdos (Identificación, expresión y regulación emocional).

Lectura y Emociones:

• No te vayas.

TÍTULO:

EL LAGARTO ESTÁ LLORANDO

POESÍA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de comunicación; Habilidades de relación; Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Una pareja de ancianos lagartos llora largamente bajo el sol por haber perdido sus anillos de boda.

El lagarto está llorando,
la lagarta está llorando.
El lagarto y la lagarta con delantalitos blancos
Han perdido sin querer su anillo de desposados.
¡Ay, su anillito de plomo,
ay su anillito plomado!.
Un cielo grande y sin gente
monta en su globo a los pájaros.
El sol, capitán redondo,
lleva un chaleco de raso.
¡Miradlos qué viejos son!
¡qué viejos son los lagartos!
¡Ay, cómo lloran y lloran, ay,
ay, cómo están llorando!

Federico García Lorca

REFERENTE TEÓRICO: Para una adecuada expresión emocional, los niños han de aprender, como paso previo, a detectar las manifestaciones que acompañan a las distintas emociones y sentimientos que las provocan. Para ello resulta imprescindible que sean conscientes de las causas (internas o procedentes del entorno) que originan los estados de ánimo. Únicamente entendiendo los motivos de las manifestaciones afectivas (propias y ajenas) se podrá dar el paso para ayudar a regularlas.

RAZÓN DE SER: Una poesía sirve como herramienta metodológica para promover en los niños de corta edad la detección de algunas causas que provocan manifestaciones emocionales. Empleando comentarios y preguntas, el educador anima a los pequeños a inferir los motivos que originan distintos comportamientos (llanto, sonrisa, etc.) tanto en bebés como en iguales o adultos.

A través de diversas dinámicas, el maestro facilita que los niños distingan con claridad sentimientos como la alegría, la pena o la decepción. En un juego posterior, los niños pasarán de "estar tristes" a "estar contentos" de una manera muy divertida. Además, se promueve el pensamiento creativo al brindar múltiples formas de expresar ideas (narración, arte, dramatización) y fomenta la colaboración, lo que es clave para el desarrollo integral en la educación infantil.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador explica a los alumnos que *"todas las personas, pequeños y mayores, nos ponemos alegres y tristes de vez en cuando. A veces lloramos y a veces reímos, y las razones de por qué nos sentimos de una forma o de otra son distintas".*

Se anima la participación de los niños con **preguntas de aproximación:**

Los bebés lloran cuando....

Los niños lloran cuando...

¿Y los mayores? ¡A veces se nos saltan las lágrimas! ¿cuándo? [con alumnos de 3 y 4 años se proporcionarán pistas: cuando recordamos algo muy bonito, cuando somos muy felices, cuando tenemos un poco de pena...].

Se invita a los alumnos a escuchar una poesía *"en la que dos lagartos muy viejecitos lloran de pena porque han perdido el anillo que se regalaron el uno al otro cuando se casaron".*

Una vez escuchado el poema, se aclarará el significado de palabras como "desposados" o "chaleco de raso".

Se formularán preguntas para asentar la comprensión del poema, como:

¿Están tristes los lagartos?; ¿por qué?

¿Quién es el "capitán redondo que lleva un chaleco de raso"?

¿Tú también te pondrías triste si perdieras un regalo que te hizo tu mamá?

2ª Fase: *Creando un final feliz para los lagartos*

En esta fase se fomentará la creatividad, el trabajo en equipo y la expresión oral a través de los siguientes pasos:

1º. Introducción al desafío creativo

Motiva a los niños: Explica que, ahora que conocen la historia de los lagartos tristes, ellos tienen la misión especial de crear un final feliz para que los lagartos dejen de llorar y se sientan alegres otra vez. Se pueden plantear preguntas abiertas para activar su imaginación:

¿Qué creen que pasará después del poema?

¿Cómo se sienten los lagartos cuando recuperan su anillo?

Por equipos, los niños inventan un final feliz para los lagartos del poema. Ayúdales con preguntas como: *¿Quién podría ayudar a los lagartos a encontrar su anillo? ¿Cómo?*

2º. Haz preguntas clave para estimular ideas:

- *¿Quién podría ayudar a los lagartos a encontrar su anillo? (Un amigo animal, una estrella mágica, un niño como ellos....).*
- *¿Dónde podrían buscar el anillo? (En el bosque, en el río, en el cielo).*
- *¿Qué creéis que harían los lagartos cuando encuentren el anillo? (Bailar, cantar, dar un regalo a su ayudante).*

Como sugerencia se pueden emplear apoyos visuales como por ejemplo imágenes de animales, objetos mágicos o escenarios (bosque, prado, río) para inspirar a los niños.

3º. Creación del final

- Fomenta el uso de materiales artísticos: Ofrece papel, lápices de colores, plastilina o títeres para que los equipos representen su historia de forma creativa.

Los niños pueden dibujar el final, hacer una escultura de los lagartos felices o preparar una pequeña obra de teatro.

- Anima a la improvisación: Si los niños quieren actuar como los lagartos y otros personajes, dales espacio para dramatizar su final.

4º. Presentación de las historias

- Cada equipo presenta su final feliz al resto de la clase.
- Reflexión grupal después de cada presentación y anima a que celebren las ideas creativas de los demás: *¿Qué fue lo que más les gustó del final de este equipo?*

5º. Cierre: Destacando cómo la creatividad puede ayudarnos a encontrar soluciones felices a problemas a través de las siguientes preguntas:

¿Cómo creen que se sintieron los lagartos al recibir ayuda?

¿Cómo se sintieron ustedes al ayudar a los lagartos a ser felices?

3º Fase: *Visualización guiada "El viaje de los lagartos"*

En esta fase proponemos una breve visualización: (1) Fomentar la relajación y la conexión emocional; (2) Identificar y expresar emociones a través de la imaginación; (3) Explorar estrategias de regulación emocional en un contexto seguro.

Antes de comenzar, es importante que el docente se asegure de que los niños estén cómodos, preferiblemente sentados o acostados en una alfombra o colchonetas. Usa música suave y tranquila para acompañar la visualización (puedes usar melodías instrumentales relajantes). Se aconseja, en la medida de las posibilidades, crear un ambiente cálido, con luces tenues si es posible.

"Cierra los ojos y respira profundamente... Inhala por la nariz... y suelta el aire suavemente por la boca. Vamos a hacer un viaje mágico al mundo de los lagartos del poema.

Imagina un prado verde lleno de flores de colores. El sol, que parece un capitán redondo con un chaleco de raso, calienta suavemente el lugar. Escuchas a los pájaros volando en el cielo grande y vacío.

Ahora ves a dos lagartos muy viejitos. Llevan pequeños delantales blancos y están sentados bajo un árbol. Los lagartos están llorando porque han perdido su anillo especial. Puedes ver cómo sus ojos brillan de lágrimas y sus caras se ven tristes. ¿Cómo crees que se sienten?

Te acercas a ellos y les dices: 'No estén tristes, voy a ayudarles'. Los lagartos te sonríen, y aunque están tristes, se sienten un poquito mejor.

Juntos deciden buscar el anillo. Suben contigo a un globo mágico. El globo flota suavemente en el aire, llevándolos por encima de montañas, ríos y bosques. Mira hacia abajo, ¿qué ves desde lo alto?

De repente, ¡algo brilla entre las flores! Es el anillo perdido. El lagarto y la lagarta están muy felices. Empiezan a bailar y a reír. ¿Puedes imaginar cómo se ven cuando están contentos?

Ahora todos vuelven al prado. Los lagartos te dan las gracias y te abrazan. Respira profundamente una vez más y siente cómo tú también te sientes feliz al haber ayudado a alguien. Cuando estés listo, abre los ojos despacito".

A modo de cierre:

- Pide a los estudiantes que dibujen lo que más les gustó de su viaje con los lagartos (puede ser el globo, los lagartos llorando o sonriendo, o ellos mismos ayudando a encontrar el anillo...).
- Anima a los niños a contar cómo se sintieron durante la visualización y qué aprendieron sobre las emociones.

4ª Fase: *Transferencia a la vida cotidiana*

Se desarrollará la siguiente dinámica: el educador pinta en un extremo de la pizarra un rostro alegre y un rostro triste en el otro. A continuación, les pide que imaginen un bebé. Irá diciendo acontecimientos cotidianos en la vida de un bebé, y los niños irán señalando con la mano qué rostro pondrá éste.

[Con alumnos de 5 ó 6 años lo apuntará bajo el rostro alegre o triste; incluso puede intentar "confundirles": señalará el rostro triste diciendo *"si le hago cosquillas, se pondrá..."*, esperando a que los niños "le corrijan"].

TÍTULO:

¡QUE VIENE EL LOBO!

AUDIOVISUAL I

AUDIOVISUAL II

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Autoestima; Habilidades de comunicación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
En la primera secuencia se pone de manifiesto el miedo de unas niñas ante la presencia del lobo feroz. En la segunda, el propio lobo siente miedo de una niña.

REFERENTE TEÓRICO: Los miedos, tanto reales como irracionales, forman parte natural de esta etapa, y ofrecer a los niños herramientas para identificarlos y manejarlos es fundamental para su bienestar presente y futuro. El miedo es una emoción básica y adaptativa que, en dosis adecuadas, protege a los niños ante situaciones de peligro. Sin embargo, cuando los miedos irracionales o desproporcionados no se abordan, pueden interferir en su desarrollo emocional y social. La identificación y gestión de los miedos permite a los niños ganar confianza en sí mismos, desarrollar resiliencia y fortalecer su capacidad para enfrentar retos.

Estados emocionales como tener miedo o estar asustado son habituales en niños de corta edad. El educador trabaja con los alumnos el manejo de este tipo de emociones, distinguiendo las adaptativas (sentir miedo ante riesgos reales) de las que surgen fruto de la fértil imaginación de los alumnos.

RAZÓN DE SER: Se emplean medios audiovisuales como estímulo, así como dinámicas con preguntas-caso y juegos emocionales para el desarrollo de la actividad.

Proporcionar actividades que les permitan explorar sus miedos de forma creativa y lúdica para lograr una comprensión más profunda de la emoción del miedo y aprender de manera progresiva a transformar sus miedos en oportunidades de crecimiento personal.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente introduce el tema de los miedos infantiles con **comentarios y preguntas de aproximación:**

Aunque no os guste reconocerlo, a veces sentís miedo. Es algo absolutamente natural a vuestra edad. Todos los niños, cuando aún son pequeños, tienen miedo de vez en cuando. Es algo que nos puede pasar a todos, y no pasa nada, porque el miedo nos ayuda a estar atentos y protegernos.

¿Recordáis la última vez que os entró un poco de miedo?; ¿era de noche?; ¿estabais en un sitio a oscuras?; ¿estabais solos? Todos sabemos que os dan miedo cosas que no existen, como ogros y brujas. Eso es bueno, porque así os podéis tranquilizar en seguida.

A veces, tenemos miedo de cosas que realmente no existen, como brujas, monstruos o fantasmas. Pero, ¡tranquilos! Sabemos que están en nuestra imaginación, y eso significa que podemos calmarnos y sentirnos mejor.

2ª Fase

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver dos secuencias cortas en las que las *Tres Mellizas* tienen miedo del lobo feroz. Los alumnos ven la primera secuencia de "Las tres Mellizas y Caperucita Roja". A continuación, se formula la siguiente pregunta para la puesta en común:

¿Qué *cosas o personajes* a veces os dan miedo? [Procurad que se mencione un buen número de seres o cosas que les causan miedo.

El docente puede ayudar sugiriendo algunos: fantasmas, ogros, brujas, monstruos, elfos, lobos, cementerios, chirriar de puertas, etc.].

Comentario: *"Lo bueno es que sabemos que no existen, que están en nuestra imaginación"*

[La dinámica anterior es más apropiada para grupos de 3 y 4 años. Con alumnos de 5 y 6 años, el educador puede hablar en pasado: *"cosas que hace uno o dos años os daban miedo"*].

3ª Fase

Se abordan otro tipo de temores: los que se manifiestan ante situaciones o seres reales y que pueden entrañar algún tipo de riesgo para los niños con **preguntas-caso**:

"A veces sentís miedo o estáis asustados, y existe una razón para ello. Pueden pasaros cosas que no salgan de un cuento o de la imaginación. Entonces sentir miedo es bueno. Por ejemplo, cuando os perdéis en un sitio grande, como unos grandes almacenes o en el parque"; ¿podéis poner otros ejemplos? [con alumnos de 3 ó 4 años se proporcionarán pistas; por ejemplo: un chico mayor os quiere asustar; oír un ruido de coche cerca; se apaga la luz mientras estáis bajando unas escaleras].

¿Qué hay que hacer si pasan estas cosas? Por ejemplo... [el maestro invitará a los niños a analizarlas una por una. Lo que han de hacer, normalmente, es pedir ayuda a un adulto, permanecer donde se está; correr, etc.].

Se invita a los niños a ver la segunda secuencia. En ella el supuesto Lobo "Feroz" no da miedo, sino más bien risa. En este sentido se reflexionará con los alumnos para desdramatizar ciertos temores infundados. Preguntas para la puesta en común:

- *¿Da miedo ese "Lobo Feroz" ?; ¿da risa?*
- *¿Quién está más asustado, la Melliza o el Lobo?*

Con esta secuencia los niños tienen oportunidad de reírse de aquello que antes les infundaba miedo.

4ª Fase *"El lobo feroz y Caperucita"*

Se plantea un **juego**: todos los niños formarán un gran corro de pie cogidos de la mano. Se elegirá a un alumno para que haga de "Lobo Feroz", situándose fuera del corro. Otro niño hará de Caperucita, poniéndose en el centro del círculo. El lobo intentará entrar para coger a Caperucita, mientras los niños del corro tratarán de impedirlo juntando sus cuerpos sin soltarse de la mano.

Si el Lobo consigue entrar, Caperucita puede salvarse momentáneamente abrazando a un compañero. En este caso, el Lobo tendrá que apartarse unos segundos. Cuando Caperucita sea capturada, otros niños ocuparán el lugar de captor y presa.

Sugerencias:

- Si el docente viera que el Lobo no consigue entrar dentro del corro puede poner en escena más Lobos.
- Si el Lobo entra y captura a Caperucita, invitar a los niños a animar a su compañero con palabras de apoyo, reforzando el sentido de pertenencia al grupo.
- Realizar adaptaciones creativas: Convertir al Lobo y a Caperucita en otros personajes, como un león y una gacela o un pirata y un tesoro, para explorar diferentes tipos de "conflictos" y emociones; Crear roles adicionales, como "ayudantes de Caperucita", que puedan rescatarla si está a punto de ser capturada, promoviendo la cooperación y solidaridad.
- Pedirles que dibujen o representen lo que sintieron al ser Lobo, Caperucita o parte del corro, favoreciendo la expresión emocional a través del arte.

Finalizado el juego se pondrán en común las emociones experimentadas: *"¿cómo te sentiste?"; "¿fue fácil?"; "¿qué es más divertido, hacer de Lobo o de Caperucita?".*

Destacar la importancia de la empatía, reflexionando cómo el Lobo podría sentirse al no poder entrar al corro, o cómo Caperucita puede sentirse protegida por sus compañeros.

Explorar la idea de que todos pueden tener miedos y cómo juntos se pueden superar.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- El árbol de los recuerdos.
- Yo mataré monstruos por ti.
- Caja atrapa miedos (Guía para familias).
- Nadarin (Recurso LEE).

TÍTULO:

CANCIÓN DE LAS EMOCIONES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
JimJam y Sunny cantan una canción que, de manera sencilla y bonita, recorre el mundo de las emociones básicas.

REFERENTE TEÓRICO: La identificación de las diferentes emociones y de sus características principales es el primer paso para una adecuada inteligencia emocional. Es necesario fomentar desde edades tempranas la habilidad para identificar emociones y sentimientos entendiendo su repercusión en la conducta propia y en la de las demás personas. Este será requisito indispensable para una adecuada gestión del mundo emocional propio y ajeno.

RAZÓN DE SER: A través de "La canción de las emociones" y la actividad propuesta en relación a ella, el alumnado podrá detectar y diferenciar estados emocionales, también aprender las relaciones que se pueden establecer entre esos sentimientos y determinadas conductas.

DESARROLLO

1ª Fase

"Vamos a ver a un par de amigos contándonos algunas cosas sobre las emociones. ¿Sabéis qué son las emociones? (Explicar que tienen que ver con cómo nos sentimos, poniendo ejemplos del tipo 'contento', 'triste', 'enfadado'...).

JimJam y Sunny, que así se llaman, van a cantar una canción para explicarnos cómo se sienten algunas veces, y además podemos acompañarles así que, cuando nos lo digan, vamos a ponernos de pie y vamos a hacer los movimientos que nos vayan diciendo. ¡A bailar!".

A continuación, se visiona el vídeo y el alumnado, a modo de baile, repite los gestos indicados en la canción que corresponden a cada emoción presentada.

Para profundizar más en la compresión de las emociones, se les pregunta si recuerdan situaciones en las que se hayan sentido parecido a lo visto en el vídeo (alegres, tristes, enfadados, etc.). Una manera de hacerlo es a través de la técnica de vídeo-stop que consiste en volver a poner el vídeo y pararlo, por ejemplo, después de cada emoción, con el objetivo de evitar el olvido.

2ª Fase

El objetivo de esta fase es trabajar el lenguaje no verbal, identificando las diferentes emociones a través de los gestos del rostro. Para ello, el profesorado recopilará fotos con ayuda del alumnado que podrá facilitar algunas de ellas propias (en casa pueden preparar el material), o encontradas en revistas y catálogos. Estas fotos reflejarán, no sólo las emociones más básicas, que son las recogidas en la canción (aunque falta el miedo y convendría incluirla), sino también otras como sorpresa, disgusto, asco y preocupación, por ejemplo.

3ª Fase

El juego "Simón dice..." consiste en lanzar al grupo la frase "Simón dice... que te toques... (una parte del cuerpo)". Se repite la misma operación varias veces (con distintas partes) hasta que, en un momento dado, omite la parte "Simón dice" para decir sólo "Tócate... (la nariz, p.e.)". En ese caso, si algunos participantes obedecen cuando no se ha dicho "Simón dice", quedan fuera del juego y gana quien llegue hasta el final.

Dado que lo que se está trabajando en esta actividad son las emociones, se propone hacer una variación del juego que consiste en que, en vez de usar las partes del cuerpo para dar las órdenes correspondientes, se usen las emociones aprendidas. El juego, entonces, quedaría tal que así: "Simón dice que... nos pongamos contentos". "Simón dice que... nos pongamos tristes"

"¡Poneos contentos!" (Si alguno obedece, queda eliminado)

Para 5-6 años, puede complicarse más aún la actividad eliminando a los que se equivoquen de gesto al representar la emoción nombrada y también aumentando la velocidad a la que se dan las órdenes.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Es importante transmitir al alumnado que las emociones son las que, a veces, nos hacen actuar de una manera y no de otra en las diferentes situaciones que vivimos. Para trabajar esta idea se propone:

Plantear diferentes situaciones indicando un antes (antecedente) y un después (consecuencia), solicitando al alumnado la identificación de posibles emociones entre uno y otro momento.

Por ejemplo:

"A María se le ha perdido su perrito de peluche favorito. No ha querido salir de su cuarto en toda la tarde. ¿Cómo se sentía María?".

Puede proponerse que la respuesta se dé en forma de gesto (p.e. poniendo cara triste) o a través de la denominación de la emoción en particular (p.e. Se sentía triste).

TÍTULO:

RECETAS CONTRA EL ABURRIMIENTO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación; Pensamiento creativo; Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad Personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Caillou no tiene un buen día. Se aburre y está como enfadado todo el tiempo. Pero no lo expresa con palabras, sino que se dedica a refunfuñar, destrozar las cosas y hacer alguna que otra travesura. Su abuela intenta ayudarle, dándole algunos buenos consejos para poder manejar ese mal humor.

REFERENTE TEÓRICO: En la infancia se es especialmente voluble en las emociones y muy susceptible al aburrimiento. Constantemente necesitan estar cambiando de actividad para divertirse, y cuando el aburrimiento llega, muchas veces no saben qué hacer.

Sin embargo, en lugar de ver el aburrimiento como un problema, podemos considerarlo como un catalizador para el desarrollo emocional, social y creativo. Es crucial que el profesorado ayude a los niños a entender que el aburrimiento es una emoción saludable y que tenemos que ser capaces de convivir con él. Se puede enseñar a buscar maneras de combatirlo y también es importante enseñarles a abrazarlo como una oportunidad para el autodescubrimiento y la expresión creativa. Esto les ayudará a crecer y ser más tolerantes ante la frustración.

RAZÓN DE SER:

Esta actividad ofrece una oportunidad única para transformar el aburrimiento en un catalizador de crecimiento y creatividad en el aula. A través de experiencias lúdicas y reflexivas, los niños aprenderán a reconocer las señales del aburrimiento y desarrollarán estrategias para manejarlo de forma positiva. La propuesta va más allá de simplemente abordar el aburrimiento ya que fomenta habilidades fundamentales como:

(1) La expresión artística, permitiendo a los niños canalizar sus emociones a través de diversas formas creativas; (2) La resolución de problemas, animándoles a encontrar soluciones creativas cuando se enfrenta al aburrimiento; (3) La colaboración entre el grupo de iguales, promoviendo así el aprendizaje social y la empatía.

Los niños aprenderán a ver estos momentos no como algo negativo, sino como un trampolín hacia nuevas ideas y experiencias enriquecedoras.

DESARROLLO

1ª Fase

Se inicia la actividad preguntando al grupo qué fue lo que hicieron la última vez que se aburrieron (antes de esta pregunta general, sería conveniente explicar qué es eso de "estar aburrido o aburrida". Por ejemplo: *"El aburrimiento es cuando no sabemos qué hacer y nos sentimos un poco tristes o inquietos porque no hay algo divertido que nos entretenga".*). Podrán contar situaciones concretas, por qué se produjo el aburrimiento, con quién estaban, qué hicieron, si pidieron ayuda...

En estas edades, el aburrimiento a menudo aparece de la mano del mal humor. Incluso en clase, muchas de las conductas disruptivas o molestas que se producen están muy asociadas con esa sensación de vacío y frustración (a veces, lo que hay en el fondo de muchas de estas situaciones es simple y puro aburrimiento que no saben detectar o manejar, ni por supuesto, expresar).

"Vamos a ver lo que le pasó a Caillou un día en el que estaba muy, muy aburrido..."

2ª Fase

Se proyecta la secuencia y se para en el momento en el que la abuela se acerca a él (justo antes de que esta le dé soluciones). El objetivo es que aprendan a identificar los estados de aburrimiento, los sentimientos que generan y la necesidad de expresarlo para ponerle remedio, en ocasiones, con ayuda de otras personas. Para ello, se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué pensáis que le pasa a Caillou?*
- *¿En qué se le nota? (es importante que se fijen en la boca, los ojos, los gestos, el tono de la voz, la conducta...)*
- *¿Os gusta cómo se está comportando?*
- *¿Qué hubiera pasado si le hubiera contado desde el primer momento a su abuela que estaba aburrido?*
- *¿Puede ser que a lo mejor no se hubiera dado cuenta de que lo que sentía era aburrimiento?*
- *¿Cómo haríais para decirle a una persona adulta que sentís aburrimiento y queréis que os ayude? Vamos a practicarlo...imaginad que me tenéis que pedir ayuda a mí... ¿qué me diríais?*
- *¿Qué ideas podéis proponer a Caillou para que no se aburra?*

"Vamos a seguir viendo la secuencia... la abuela de Caillou le va a proponer algunas buenas ideas contra el aburrimiento, porque, aunque Caillou no se lo haya dicho (a lo mejor ni siquiera lo sabe), su abuela sí sabe muy bien lo que le pasa, se lo ha notado."

(Terminar la secuencia hasta el final)

A continuación, se plantea un debate:

¿Qué os han parecido las ideas de la abuela? ¿Os gusta la tarta? ¿Y pintar con los dedos? ¿Y charlar con alguien de vuestra familia? ¿Y probar cosas nuevas?

Cuando la abuela le propuso algunas ideas a Caillou, al principio él seguía muy enfadado y le decía a todo que no. Eso nos pasa muchas veces, ¿verdad?

¿Si no hubiese hecho caso a su abuela, Caillou se habría divertido o habría seguido enfadado?

3ª Fase: *Detectives del aburrimiento*

Los niños buscan "pistas" de aburrimiento en sus compañeros.

Con el objetivo de reconocer las señales de aburrimiento en sí mismos y en los demás se propone después de ver la escena de Caillou que los niños jueguen como si fuesen "detectives" para identificar las señales de aburrimiento en sus compañeros (gestos, expresiones faciales, comportamientos ,...).

Se les proporciona una lupa simbólica y una lista con preguntas como, por ejemplo: *¿Cómo está su cara? ¿Qué hace con sus manos? ¿Cómo habla?...*

Después comparten sus descubrimientos como si fuesen "pistas" que encontraron.

4º Fase: *"Recetas contra el aburrimiento".*

Para finalizar, se propone crear una lista de "Recetas contra el aburrimiento". Todas las aportaciones serán válidas. A continuación, se presentan algunos ejemplos:

- Pintar, colorear
- Inventar una historia
- Juegos de cartas (Memory)
- Juegos de mesa
- Crear un circuito y jugar con los coches (la cinta de carrocero no deja residuo y puede servir para delimitar los carriles)
- Puzzles
- Recortables para construir un zoo, una ciudad, una carretera....
- Hablar de algo, por ejemplo, lo que nos gustaría hacer en vacaciones.

El objetivo que persigue además de fomentar el pensamiento divergente es fomentar la toma de decisiones creativas frente al aburrimiento.

Los niños deberán elegir una propuesta cuando sientan aburrimiento y realizar la actividad elegida. Después reflexionarán sobre si la actividad les ayudó a sentirse mejor.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Como complemento a la actividad, se puede construir un mural que refleje todas "las recetas contra el aburrimiento" que han mencionado y exponerlo en el centro. Se pueden usar diferentes técnicas plásticas (pintura de dedos, texturas, dibujos, fotos, etc.)

NOTA: Las habilidades de inteligencia emocional también son necesarias para transformar las emociones en elementos de motivación para una actividad creativa. Por ejemplo, el aburrimiento puede provocar un deseo de entretenimiento pasivo o incluso un comportamiento destructivo. Pero, por otro lado, también puede servir de inspiración a una persona, animándole a buscar nuevos retos en una actividad creativa. "El aburrimiento nos pone en contacto con nuestro propio yo".

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Los mundos de Mon (Identificación, expresión y regulación emocional).

TITLE:

RECIPES AGAINST BOREDOM

AUDIOVISUAL

TOPIC:
Emotional identification, expression and regulation; Empathy; Relationship skills; Creative thinking; Decision-making.

SCHOOL CONTEXT:
Personal identity.

EDAD RECOMENDADA:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
Caillou is not having a good day. He feels bored and seems angry all the time. But instead of using words, he grumbles, breaks things, and causes mischief. His grandmother tries to help by offering some good advice on how to deal with a bad mood.

THEORETICAL BASIS: In childhood, emotions can be especially volatile and boredom is very common. Children constantly need to switch activities to stay entertained, and often don't know what to do when boredom sets in.

However, rather than seeing boredom as a problem, we can understand it as a catalyst for emotional, social, and creative development. It is essential that teachers help children understand that boredom is a healthy emotion that we must learn to live with. Teaching them how to fight it and embrace it as an opportunity for self-discovery and creative expression will help them grow and become more tolerant of frustration.

PURPOSE: This activity offers a unique opportunity to transform boredom into a springboard for growth and creativity in the classroom. Through playful and reflective experiences, children will learn to recognise boredom and develop strategies to manage it positively. The proposal promotes essential skills such as:

Artistic expression, enabling children to channel emotions creatively.

Problem-solving, encouraging them to find creative solutions when bored.

Peer collaboration, promoting social learning and empathy.

Children will learn to see these moments not as negative, but as openings for new ideas and enriching experiences.

LESSON PLAN

Stage 1

Begin by asking the group what they did the last time they felt bored. (Before asking this general question, explain what boredom is: for example, "Boredom is when we don't know what to do and feel a bit sad or restless because there is nothing fun to entertain us.") They can describe specific situations, why they felt bored, who they were with, what they did, whether they asked for help...

At these ages, boredom often appears alongside bad moods. Even in class, many disruptive behaviours are linked to a sense of emptiness or frustration (often, it's just plain boredom that they can't yet identify, manage or express).

"Let's see what happened to Caillou on a day when he was really, really bored..."

Stage 2

Play the video and pause it when the grandmother approaches Caillou (just before she offers solutions). The goal is to help them identify boredom, the feelings it generates, and the need to express it, sometimes with help from others. Ask the following:

- *What do you think is happening to Caillou?*
- *How can you tell? (encourage observation of mouth, eyes, gestures, tone of voice, behaviour...)*
- *Do you like how he is behaving?*

- *What would have happened if he had told his grandmother from the start that he was bored?*
- *Could it be that he didn't even realise he was feeling bored?*
- *How would you tell an adult that you're bored and need help? Let's practise... Imagine you have to ask me... what would you say?*
- *What ideas can you suggest to Caillou to keep from getting bored?*

"Let's keep watching... Caillou's grandmother is going to suggest some good ideas for fighting boredom. Even though Caillou hasn't told her (maybe he doesn't even know), his grandmother can tell what's going on."

(Finish the video)

Next, lead a group discussion:

What did you think of the grandmother's ideas? Do you like cake? What about finger painting? Or chatting with someone in your family? Trying something new?

When the grandmother suggested ideas, Caillou still said no to everything at first. That happens to us a lot, right?

If Caillou hadn't listened to his grandmother, would he have had fun or stayed upset?

Stage 3: *Boredom Detectives*

Children act as "detectives" to find signs of boredom in their classmates.

To help them recognise signs of boredom in themselves and others, children play a game after watching the Caillou clip. They act as detectives looking for "clues" to boredom (gestures, facial expressions, behaviour...).

They are given a symbolic magnifying glass and a question list, e.g.: How is their face? What are their hands doing? How are they speaking?

Afterwards, they share their findings like "clues" they discovered.

Stage 4: *"Recipes Against Boredom"*

To finish, create a list of "Recipes Against Boredom." All ideas are welcome. Examples include:

- Painting, colouring.
- Inventing a story.
- Card games (like Memory).
- Board games.
- Creating a track and playing with cars (masking tape works well for lanes).
- Puzzles.
- Cut-outs to build a zoo, a city, a road...
- Chatting about what we'd like to do on holiday.

The aim, besides encouraging divergent thinking, is to promote creative decision-making in response to boredom.

Children must choose one suggestion when they feel bored and try it. Afterwards, they reflect on whether it helped them feel better.

FOLLOW-UP PROPOSAL

As a follow-up, create a mural showing all the "recipes against boredom" they came up with and display it in the school. Use various art techniques (finger painting, textures, drawings, photos, etc.)

NOTE: Emotional intelligence skills are also essential for transforming emotions into motivation for creative activity. For instance, boredom may lead to passive entertainment or even destructive behaviour. But it can also inspire someone to seek out new challenges in a creative activity. "Boredom puts us in touch with our inner self."

RELATED ACTIVITIES

- The Worlds of Mon (Emotional identification, expression and regulation) .

TÍTULO:

Y TÚ, ¿QUÉ SIENTES?

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Vídeo educativo para niños en el que aprenderán las emociones básicas de una forma divertida. Sentimos alegría cuando suceden cosas buenas; por ejemplo, cuando jugamos. Sentimos tristeza cuando sucede algo malo a nuestro alrededor. Sentimos miedo cuando pensamos que estamos en peligro, ¡algunos niños tienen miedo a la oscuridad! La ira es una emoción que nos produce enfado. Estamos enfadados cuando las cosas no salen como nosotros queremos o cuando alguien nos molesta. Sentimos asco cuando algo nos parece muy desagradable, por ejemplo ¡cuando pisamos una caca de perro! La sorpresa es la más fugaz de las emociones, pasa cuando algo sucede inesperadamente, por ejemplo: ¡una fiesta sorpresa!

REFERENTE TEÓRICO: A edades muy tempranas es importante ir ayudando a identificar emociones y la manera en la que se expresan. Esta habilidad facilita las relaciones sociales ya que permite a las personas ser mucho más receptivas y conscientes de los estados emocionales ajenos y de los propios, ayudando, a su vez, al ajuste de la conducta.

RAZÓN DE SER: Las emociones tienen un componente fisiológico que ayuda a que los sentimientos sean visibles desde fuera. La actividad propuesta ayudará al alumnado a identificar de qué formas se expresa el mundo emocional, y también, en un segundo acercamiento, comprobar cómo la emoción también va ligada a la situación, por lo que se puede prever en cierto modo.

DESARROLLO

1ª Fase

"Cuando algo sucede, nuestro cuerpo pone en marcha reacciones a las que llamamos emociones. Pero no aparecen todas a la vez, dependerá de la situación... ¿Alguien me puede poner ejemplos de emociones?" (Se dejarán unos minutos, y en caso de que haya poca participación, el profesorado, a través de mímica y gestos, mostrará diferentes emociones que el alumnado tendrá que adivinar).

En este caso solo se trabaja la asociación de gestos-emoción, en la siguiente fase se relacionará esa expresión con las situaciones que las puede provocar.

2ª Fase

Se proyecta el vídeo, parándolo en cada emoción básica que proyecta la ruleta a modo de "Pausa y reflexión" después de cada presentación de emoción. Los niños imitan la expresión facial y corporal de la emoción. Se pregunta: *¿Cuándo te has sentido así?* y se permite que compartan experiencias. Se continúa el vídeo hasta la siguiente emoción.

- Minuto 0,33: Alegría.
- Minuto 1,09: Tristeza.
- Minuto 1,45: Miedo.
- Minuto 2,19: Ira.
- Minuto 2, 52: Asco.
- Minuto 3,24: Sorpresa.

3º Fase: *La ruleta de las emociones*

Con el objetivo de añadir un toque lúdico a la situación de aprendizaje proponemos realizar una ruleta de las emociones[1] virtual a través del siguiente enlace.

Los alumnos giran la ruleta por turnos. Para la emoción que sale, podemos preguntarles también qué hacen cuando sienten esa emoción (llorar, sonreír...).

Esta actividad ayuda a aprender a anticipar sus emociones y a asociarlas con situaciones en las que es previsible que aparezcan. Les hace estar más al control de lo que sienten, e identificar que es normal reaccionar ante lo que nos sucede, ajustando, en la medida de lo posible, la intensidad.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se sugiere, como complemento, realizar la actividad *"El Rock de las Emociones"*. En ella se refuerzan algunos de los conceptos trabajados, insistiendo especialmente en el aspecto de la lectura de las emociones de otras personas y cómo actuar ante ellas.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Emociómetro del recurso de Lectura y Emociones

Banco de herramientas:

- Canción de las emociones (Identificación, expresión y regulación emocional).

1. Para ello, existen plataformas de libre acceso en las siguientes webs:
https://www.classtools.net/random-name-picker/
https://www.flippity.net/
http://www.superteachertools.us/spinner/
http://fluky.io/

TÍTULO:

LOS MUNDOS DE MON

AUDIOVISUAL I

AUDIOVISUAL II

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Los Mundos de Mon, de Baby Radio, presentan las historias de un pequeño dragón que vive en el bosque, bonachón, ingenuo y algo tímido, con las que los más pequeños podrán aprender a identificar las emociones a través de sus aventuras.

REFERENTE TEÓRICO: Ayudados de esta herramienta digital de audio, fácil y amena para los más pequeños proponemos identificar, expresar y regular emociones básicas como la alegría y otras secundarias y más complejas como los celos y el aburrimiento. Emociones todas ellas necesarias de gestionar y regular en la vida cotidiana. Gracias a las historias del dragón Mon serán emociones mejor comprendidas y reguladas. Para los niños oír a Mon describir lo que siente y expresar sus emociones constituye un modelo de referencia.

RAZÓN DE SER: La actividad está diseñada para la etapa de educación infantil y se centra en ayudar a los niños a identificar, expresar y regular sus emociones, específicamente la alegría y el aburrimiento. En la primera fase, se plantean preguntas que invitan a los niños a reflexionar sobre cómo se sienten y qué les provocan esas emociones. En la segunda fase, los niños escuchan podcasts de "Los mundos de Mon" y analizan las emociones a través de preguntas guiadas. Finalmente, en la tercera fase, los alumnos crean dibujos que representen actividades o situaciones que les hagan sentir alegres y que les ayuden a combatir el aburrimiento. Estos dibujos se exhibirán en el aula, fomentando el reconocimiento de emociones y la empatía entre compañeros.

DESARROLLO

1ª Fase

Plantea en esta fase inicial preguntas de aproximación a cada uno de los podcast para que el aprendizaje sea más significativo. Ejemplo.

ALEGRÍA:

- *¿Cómo os sentís ahora?*
- *¿Hay alguien que se sienta alegre?*
- *¿Qué te hace sentir alegre?*
- *¿Qué haces cuando te sientes alegre?*
- *¿Cómo sabemos que nuestros amigos se sienten alegres? ¿Y nuestros papás y mamás?*
- *Si estás triste ¿cómo intentas sentirte alegre?*

Con estas preguntas de aproximación ayudamos a los alumnos a enfocar el audiovisual y centramos la atención en la identificación y expresión emocional de la alegría, la regulación emocional y la empatía.

ABURRIMIENTO:

- *¿Os habéis aburrido alguna vez?*
- *¿Qué sientes cuánto te aburres?*
- *¿Qué te gusta hacer para combatir el aburrimiento?*
- *¿Creéis que es bueno aburrirse alguna vez?*
- *¿Qué hacen vuestras mamás y papás para que no os aburrais?*
- *¿Qué podemos hacer para que nuestros amigos no se aburran?*

Fase 2

Una vez se haya trabajado en el aula la aproximación a estas emociones se propone a los niños escuchar los podcast de *"Los mundos de Mon"*. Se trabajará la técnica del vídeo stop para analizar las diferentes emociones con una batería de preguntas.

Primera emoción: *Mon descubre la alegría*

- *¿Qué le hace a Mon estar alegre?*
- *¿Cómo se sabe si alguien está alegre?*
- *¿Qué cosas le hacen estar alegre a Mon?*
- *¿Te hace feliz a ti jugar con los amigos, recibir regalos o ir al cine?*
- *¿Qué podemos hacer para que nuestros amigos estén contentos?*

Segunda emoción: *Mon descubre el aburrimiento.*

Una vez escuchada la segunda historia de Mon se plantean a los niños las siguientes preguntas para guiar la reflexión.

- *¿Qué le pasa a Mon? ¿Por qué creéis que está tan aburrido?*
- *¿Qué les pasa a sus amigos? ¿por qué no juegan con él?*
- *¿Qué es estar aburrido? ¿Tú has estado aburrido alguna vez?*
- *¿Cómo hace Mon para que se le pase el aburrimiento?*
- *¿Qué haces tú para que se te pase el aburrimiento?*

Para poder avanzar y reconocer mejor estas emociones cada niño ha ido reflexionando sobre los audios escuchados en el aula. Este ejercicio conlleva un mejor autoconocimiento por parte de los niños que escuchan contentos las historias de Mon el dragón.

Fase 3

Se propone la siguiente actividad. Se entregará a los alumnos unas cuartillas de colores para que cada uno haga un dibujo en el que exprese un plan, una actividad, una compañía que le haga estar alegre y combatir el aburrimiento.

Una vez finalizados los dibujos se colocarán en el corcho de la clase o con cinta adhesiva en la pared haciendo un mural con los dibujos de todos los alumnos. De esta forma, los niños reconocerán las situaciones, actividades o planes en los que disfrutan, están alegres, y cuáles son en los que dejan de lado el aburrimiento.

Además, los alumnos podrán aprender qué hace feliz a sus compañeros y cómo hacer que no se aburran.

Una vez que cada alumno haya finalizado su dibujo los agruparemos cada uno debajo de la emoción correspondiente. Los dibujos se quedarán expuestos en el aula para poder seguir trabajando las emociones e identificando a lo largo del curso cada una de ellas. Esto último permite revisar el mural y hablar sobre las emociones representadas, facilitando que los alumnos compartan nuevas experiencias o cambios en sus sentimientos.

Esta actividad no solo ayudará a los niños a identificar sus propias emociones, sino también a desarrollar empatía hacia sus compañeros y fortalecer el sentido de comunidad en el aula.

ACTIVIDADES DE CONTINUIDAD

- Recetas contra el aburrimiento (Identificación, expresión y regulación emocional).
- Y tú, ¿qué sientes?

LEE:

- Y tú ¿Cómo te sientes?

TÍTULO:

HOW ARE YOU FEELING TODAY?

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Emotional identification, expression and regulation.

CONTEXTO ESCOLAR:
Bilingüismo, Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Esta canción recorre las emociones básicas de tristeza, alegría y rabia, así como dos sensaciones corporales, el hambre y el sueño. A su vez, relaciona las diferentes emociones con su expresión (por ejemplo, cuando estamos alegres, reímos; cuando estamos tristes, lloramos y si nos enfadamos, pataleamos).

REFERENTE TEÓRICO: La identificación emocional es una competencia emocional básica para desarrollar la inteligencia emocional. En niños de esta edad, lo más recomendable es comenzar identificando las emociones en terceros a través de las consecuencias de éstas a nivel conductual.

RAZÓN DE SER: A través de la canción y de las actividades propuestas, el alumnado será capaz de reconocer las emociones de alegría, tristeza, rabia, hambre y cansancio y la repercusión que tienen en nosotros mismos. En primer lugar, les presentaremos el vocabulario de las emociones utilizando la imagen como apoyo para su correcta comprensión. Después, relacionaremos la emoción con su expresión, para ello utilizaremos los gestos, la mímica (por ejemplo, si estamos tristes, lloramos, si estamos enfadados, pataleamos...). En la tercera fase, el objetivo es que el alumno identifique de forma autónoma estas cinco emociones en otras personas y logre nombrarlas correctamente.

DESARROLLO

1ª Fase

Antes de ver el vídeo, utilizamos las flashcards para introducir el vocabulario de las emociones *(happy, sad, angry, hungry y sleepy -tired-)*. Con cada imagen, preguntamos *"What do you do when you are (happy)?"* Respondemos apoyándonos en los gestos para ayudar a los niños y niñas a entender la relación entre la emoción y la expresión de ésta. *"When I'm happy, I laugh"*. Repetimos con cada una de las emociones:

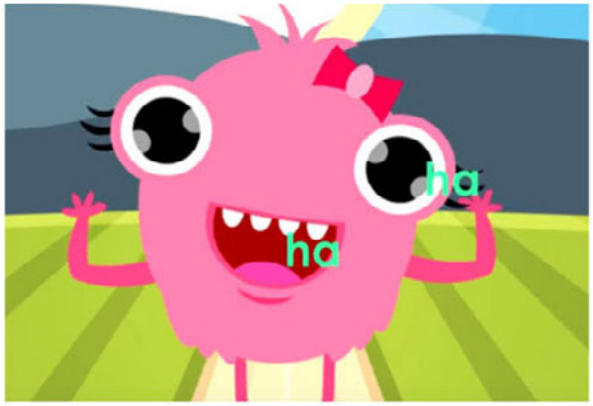
- *When I'm happy, I laugh*
- *When I'm sad, I cry.*
- *When I'm angry, I stomp my feet.*
- *When I'm hungry, I eat a snack.*
- *When I'm sleepy, I go to sleep.*

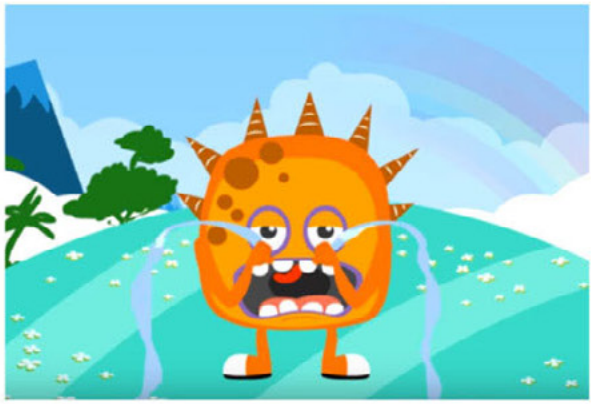
2º Fase

Escuchamos y cantamos la canción. Animamos a los niños a imitar a los personajes de la canción.

3º Fase

En esta tercera fase vamos a crear un gran póster para la clase con las diferentes emociones. Necesitaremos papel continuo y recortes de expresiones faciales o personas en situaciones en las que se pueda imaginar fácilmente qué emoción están experimentando. Dividiremos el papel continuo en cinco columnas (podríamos dividirlo en 6 y dejar una columna libre que completaríamos en la actividad *"Flying by the emotions"* con la emoción *"scared"*). El alumnado tendrá que ir seleccionando qué recorte va con cada expresión. Para facilitar la correcta clasificación de las emociones, podemos colocar en cada emoción la flashcard correspondiente. Una vez tengamos el poster completo, podemos hacer un recorrido por el mismo, comentando las fotos y recortes que hemos pegado, la emoción que representan y por qué sabemos que es esa emoción y no otra.


ha
ha



zzz

TITLE:

FLYING BY THE EMOTIONS

AUDIOVISUAL Audio Mix. Stage 2:
Happiness
Sadness
Anger
Tiredness
Fear

TOPIC:
Emotional identification, expression and regulation.

SCHOOL CONTEXT:
Bilingualism, Personal identity.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
This song introduces the basic emotions of happiness, sadness, anger, tiredness, and fear, encouraging children to express each one through a specific action: clapping, saying "oh no!", stomping, or taking a nap.

THEORETICAL BASIS: To recognise different emotions, children must first experience them. Creating a safe environment for feeling basic emotions helps children begin to differentiate how each one affects their body. Hearing unsettling music may cause them to tense up and breathe faster, while cheerful music relaxes their body and facial expression, making them smile and breathe more slowly.

PURPOSE: This activity allows children to feel each emotion and learn strategies for managing their responses. We use the song to review emotion vocabulary and their expressions, then help children consciously experience each emotion through music. Finally, listening to a specific musical fragment, children express their sensations through painting.

LESSON PLAN

Stage 1

Review the emotion vocabulary using the flashcards from "How Are You Feeling Today?" or the class poster from that activity. For each flashcard, ask "What do you do when you are happy?" and encourage children to share how they express that feeling (e.g., smiling, clapping, dancing). After revisiting the four previously introduced emotions, introduce the new emotion: fear (scared). This is also a good time to complete the previously blank "fear" column on the class poster.

Stage 2

Listen to and sing the song together.
Encourage children to imitate the characters:

If you're happy, happy, happy,
clap your hands.

If you're happy, happy, happy,
clap your hands.

If you're happy, happy, happy,
clap your hands, clap your hands.

If you're happy, happy, happy,
clap your hands.

If you're angry, angry, angry,
stamp your feet.

If you're angry, angry, angry,
stamp your feet.

If you're angry, angry, angry,
stamp your feet, stamp your feet.

If you're angry, angry, angry,
stamp your feet.

If you're scared, scared, scared,
say "oh, no!"

If you're scared, scared, scared,
say "oh, no!"

If you're scared, scared, scared,
say "oh, no!", say "oh, no!"

If you're scared, scared, scared,
say "oh, no!"

If you're sleepy, sleepy, sleepy,
take a nap.

If you're sleepy, sleepy, sleepy,
take a nap.

If you're sleepy, sleepy, sleepy,
take a nap, take a nap.

If you're sleepy, sleepy, sleepy,
take a nap.

If you're happy, happy, happy,
clap your hands.

If you're happy, happy, happy,
clap your hands.

If you're happy, happy, happy,
clap your hands, clap your hands.

If you're happy, happy, happy,
clap your hands.

Stage 3

Now we take a journey through emotions. Ask children to lie down comfortably on the floor, preferably on their backs with arms and legs relaxed. They should close their eyes and stay silent. Use the provided audio to help them experience each emotion (happiness, sadness, anger, tiredness, fear).

Suggested script:

"Now, we are going to travel by the emotions: happiness, sadness, anger, tiredness and fear. Let's lie down comfortably and close our eyes. Take a few deep breaths as you begin to relax. From now on, you can not speak, keep your mouth and eyes closed, breathe deeply, slowly and let's imagine the colours of each emotion as we listen to the music."

Stage 4

Create emotion-themed corners in the classroom. Reuse the Stage 2 audio and let children create artwork for each emotion. For each song segment, children paint their emotional response.

Music suggestions:

- Happiness: The Nutcracker, Op. 71a, Act II, Scene XII: Trepak
- Sadness: Nocturne in E-Flat Major, Op.9, No.2
- Anger: Baby Steps (B.A.R.E. Jokez)
- Tiredness: Brahms' Lullaby, Op. 49, No. 4
- Fear: Deep Shadows (The Hunger Games)

Option 1: Use large mural paper on the wall and let pupils draw their feelings during each song. Label each section with the emotion's name and flashcard. Add materials to each corner that help express the emotion, inviting suggestions from pupils and families.

Materials suggestions:

- Fear: Blanket to hide under, comforting toy, soft balls for relaxation.
- Happiness: Art supplies, musical games, a mirror to see smiling faces.
- Sadness: Blanket, water and cups, paper and crayons.
- Anger: Soft squeeze balls, mandalas, a tipi for solo time.

Option 2: Use individual sheets for each child to draw their response. Group the sheets into an emotional corner.

CONTINUATION PROPOSAL

Support this stage with the resource from ReflejArte's 2018/19 proposal by Cristina Iglesias: "Sensory shelters." This includes further ideas for creating creative, safe emotional spaces.

TÍTULO:

EL ÁRBOL DE LOS RECUERDOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Zorro había tenido una vida larga y feliz, pero ahora estaba cansado. Observó su querido bosque una última vez y se quedó dormido para siempre. Sus amigos del bosque comparten los recuerdos compartidos con Zorro, y en el mismo lugar donde se había tumbado por última vez comenzó a brotar una pequeña planta naranja.

REFERENTE TEÓRICO: La muerte es un proceso natural, doloroso y triste, que puede poner en tela de juicio nuestra forma de vida, haciéndonos sentir confusos e inseguros, sin saber cómo avanzar en el territorio desconocido en el que nos ha dejado la pérdida.

El hecho de que los adultos hayan desarrollado actitudes de temor y miedo hacia la muerte la han hecho convertirse en un tema tabú. De igual manera, en la infancia, el miedo a la muerte y otros miedos socializados comienzan a aparecer posiblemente hacia los 5-6 años y suelen estar reforzados por el entorno cultural y social.

De esta forma, se hace necesario aprender a gestionar esos sentimientos de confusión e inseguridad que provocan las pérdidas importantes en la vida del niño (Ej. separación de un amigo, pérdida de su mascota, abandono parental, separación de sus padres, fallecimiento de un ser querido, etc.) y, al mismo tiempo, saber identificar y expresar las emociones que provocan estas situaciones.

RAZÓN DE SER: Utilizando como estímulo El árbol de los recuerdos (2013), la formulación de preguntas de aproximación y diferentes dinámicas, el educador tratará de que los pequeños reflexionen sobre la muerte y la pérdida desde una perspectiva que ensalza la importancia de celebrar la vida y todos los recuerdos que permanecen en nosotros. Las actividades propuestas ayudarán al alumnado a identificar, expresar y regular sus emociones de forma apropiada.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador comenta a sus alumnos que van a conocer una historia muy especial y les presenta la portada del cuento seleccionado.

Tras verla, el educador realiza diferentes preguntas de aproximación como:

- *¿Quién creéis que es el protagonista de nuestra historia?*
- *¿Tendrá alguna relación con el árbol que aparece junto a él?*
- *¿De qué creéis que puede tratar este cuento?*

El educador les muestra a sus alumnos algunas de las ilustraciones del cuento por orden cronológico y previamente a su lectura les sigue formulando preguntas de aproximación. Algunas de estas empiezan a ser de corte emocional:

- *¿Qué creéis que le pasa al zorro?*
- *¿Se encuentra enfermo?*
- *¿Quiénes son los animales que se reúnen a su alrededor? ¿Por qué lo hacen?*
- *¿Cómo creéis que se sienten?*

Se les mostrará el primer recurso hasta el min. 1:35. En él, se menciona que Zorro murió y el educador incidirá en los aspectos emocionales que derivan de esa consecuencia:

- *Si Zorro fuera tu amigo, ¿cómo te sentirías? ¿Cómo reaccionarías?*
- *¿Qué podrías hacer para encontrarte mejor?*
- *¿Por qué crees que los animales del bosque, sus amigos, se reúnen a su alrededor para contar sus recuerdos con él?*
- *¿Crees que es importante contarle a los demás cómo sientes? ¿Piensas que te ayudaría a encontrarte mejor?*
- *¿Crees que tus compañeros/familia/profesor podrían hacer algo para que te sintieras mejor? ¿Qué te podrían decir?*

El educador les recuerda a sus alumnos que previamente, en el recurso audiovisual, se mencionó que después de que Zorro muriera sucedía algo mágico y les enseña muy brevemente la siguiente ilustración mientas les pregunta: *"¿qué creéis que significa esa plantita naranja? ¿estará relacionada con la muerte de Zorro?"*

Ante el asombro y las ideas planteadas por los niños, acontece el momento en el que el educador les lee el cuento o proyecta el segundo recurso audiovisual.

Finalmente, tras leer el cuento, el educador les realiza algunas preguntas como:

- *¿Qué os ha parecido el cuento? ¿Os ha gustado?*
- *¿Cómo creéis que se sienten ahora los animales del bosque?*
- *¿Recordáis que hicieron para encontrarse mejor?*
- *Entonces, ¿creéis que tiene un final feliz?*

2ª Fase

El educador propondrá a sus alumnos, preferentemente a partir de 5 años, una actividad de decoración sensorial del aula con materiales simples bajo la temática "El bosque", aprovechando el espacio narrado en el cuento.

Cada rincón del bosque (vista, olfato, tacto, oído y gusto) evocará en los niños diferentes emociones que deberán identificar (ya sea tocando, señalando, expresándola verbalmente, etc.) en el Emociómetro, una herramienta de aula ampliamente conocida para los usuarios del recurso LEE (Lectura y Emociones).

Se trata de un recurso de aula (ya sea en formato digital o en papel) que proporciona atención individualizada y seguimiento del estado emocional de cada alumno. En esta herramienta aparecen representadas las seis emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, sorpresa, enfado y asco) que ayudarán a los niños y a las niñas a fomentar la identificación, expresión emocional y el autoconocimiento.

Para potenciar su efecto, sería conveniente cerrar los ojos en todos los rincones menos en el de la vista. Así:

EL RINCÓN DE LA VISTA se puede llenar de:

- Un espacio en el que se mezclen diferentes formas o tonalidades de luz: desde espacios muy iluminados con linternas con y sin filtros de colores hasta otros muy poco iluminados. Según vayan pasando por estos espacios sus emociones irán cambiando- más luz/ más positivas- menos luz/ más negativas.
- Otro en el que se proyecten imágenes o colores sobre una pared del aula que evoquen distintas emociones (Ej. un fantasma, una montaña rusa, un regalo, el árbol del cuento, el mar, una serpiente, un precipicio, un gatito abandonado, un rincón de lleno de juguetes, etc.). Pueden sentir alegría, tristeza, enfado, miedo, asco, sorpresa, etc.

EL RINCÓN DEL OLFATO puede estar compuesto por:

- Libros nuevos.
- Aceites esenciales.
- Flores.

- Diferentes aromas.
- Otros olores (comida, gasolina, jabones, etc.).

EL RINCÓN DEL TACTO puede contener:

- Una estructura a modo de tela de araña formada por hilos o cuerdas.
- Plumas.
- Elementos mojados, peludos, de diferentes temperaturas, etc.
- Un espacio en el que los niños, por parejas, puedan dibujarles a sus compañeros con los dedos cosas en la espalda, hacer cosquillas, dar abrazos, besos, caricias, imitar en su espalda/brazos/piernas/manos/pecho/pies/cabeza/... el movimiento de algunos animales (araña, serpiente, rana, etc.).
- Un pequeño bosque compuesto por calcetines o tiras pegadas al techo o a la parte inferior de una mesa.

EL RINCÓN DEL OÍDO podría estar formado por:

- Una radio con diferentes melodías o bandas sonoras.
- Una caja de música.
- Diferentes instrumentos musicales: maracas, panderetas, congas, martillos sonoros, cascabeles, campanillas, flautas, armónicas, etc.
- Un reproductor que proyecte los sonidos de un tren, animales, bocinas, etc.

EL RINCÓN DEL GUSTO puede tener:

- Un pañuelo para vendarse los ojos: así trabajarán el gusto y el olfato a la vez.
- Una cesta de fruta.
- Otra de verdura.
- Un más con trocitos de queso, frutos secos, etc.
- Su comida favorita y la que menos les guste.

Tras cada uno de los anteriores estímulos, el educador guiará el proceso emocional de los niños y los animará a que indiquen en el Emociómetro la emoción que sintieron. Algunas de las preguntas que pueden guiar este proceso son:

- *¿Cómo te has sentido cuando...?*
- *¿Cómo ha respondido tu cuerpo cuando...?*
- *¿Te gustó la sensación de...?*
- *¿Te has sentido cómodo/incómodo?*
- *¿Crees que les va a gustar a tus compañeros?*
- *¿Te gustaría repetir?*
- *¿Podrías indicar en el Emociómetro que emoción has sentido?*
- *¿Cómo podrías expresar con un gesto esa emoción?"*

Esta segunda fase puede vincularse al recurso ReflejArte 2018/2019: Refugios Sensoriales y su tercera etapa.

3ª Fase

Se plantea una actividad que consiste en la creación de un espacio comunitario en el que cada integrante del aula guardará un juguete, fotografía, peluche u otro objeto que le haga reír, le recuerde un momento agradable o a una persona a la que quiere.

Este árbol de los recuerdos podrá situarse en el espacio creado en la actividad anterior y estará disponible siempre que alguien se encuentre triste o necesite sentirse cerca de sus seres queridos.

Con esta actividad estaremos favoreciendo la expresión y regulación emocional, así como un buen clima de aula en el que se apoye emocionalmente a todos los compañeros de manera grupal, especialmente a aquellos que se encuentren en periodo de duelo. Los pequeños podrán recurrir tanto a su propio objeto como al de sus compañeros.

Para la correcta implementación de la actividad es importante crear un clima de seguridad dentro del aula para que el alumnado se sienta cómodo cuando desee expresar sus sentimientos y emociones y no sentirse juzgado por el resto de sus compañeros.

El educador, actuando de guía emocional de los niños, les indica lo siguiente: "Cuando echamos mucho en falta a alguien, nuestro cuerpo produce unas emociones que nos hacen sentir tristes y, en ocasiones, malhumorados. Pero si nos acordamos de los momentos felices que vivimos juntos deberíamos sentirnos felices y acompañados. Por eso, cuando os sintáis tristes o echéis en falta a alguien coged vuestro recuerdo y sonreír porque siempre estará con vosotros".

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

Banco de herramientas:

- De Despedidas a Bienvenidas: Un Viaje emocional (Identificación, expresión y regulación emocional).
- El método caracol (Empatía).

Lectura y Emociones:

- No te vayas.
- Emociómetro.

ReflejArte:

- *ReflejArte* 2018/2019: Refugios Sensoriales y su tercera etapa.

TEXTO DEL CUENTO:

Había una vez un zorro que vivía con muchos animales en el bosque.

Zorro había tenido una vida larga y feliz, pero ahora estaba cansado.

Muy lentamente, se dirigió a su lugar favorito en el claro del bosque.

Miró a su alrededor, observó su querido bosque una última vez y se tumbó.

Zorro cerró los ojos, respiró profundamente y se quedó dormido para siempre.

Todo alrededor de Zorro estaba tranquilo y en paz.

La nieve comenzaba a caer con delicadeza cubriendo su cuerpo con un suave manto.

Búho, que había visto a Zorro desde lo alto de su árbol, bajó volando y se posó junto a su amigo.

Búho estaba muy triste, conocía a Zorro desde hacía mucho tiempo

Y sabía que había llegado la hora en la que su amigo debía partir.

Uno a uno, los amigos de Zorro fueron llegando hasta el claro del bosque.

Primero, Ardilla y Comadreja, luego Osa, Ciervo y Urraca y finalmente Coneja, Ratón y otros se fueron sentando a su alrededor.

Todos querían a Zorro. Siempre había sido bueno y cariñoso.

Ninguno podía imaginar la vida en el bosque sin él.

Los animales permanecieron silenciosos durante mucho tiempo.

Búho fue el primero en hablar.

Sonrió cariñosamente y dijo: recuerdo cuando Zorro y yo éramos muy jóvenes. Cada otoño, jugábamos a atrapar las hojas que caían de los árboles.

Los otros animales sonrieron al recordarlo.

Ratón susurró: recuerdo que Zorro adoraba el atardecer. Le gustaba sentarse aquí, en este mismo lugar.

Los animales lo recordaron.

Muchos de ellos se habían sentado allí con Zorro para ver la puesta de sol.

Era un recuerdo feliz y sus corazones comenzaron a sentirse menos tristes.

Osa recordó que Zorro había cuidado de sus cachorros una primavera.

Coneja sonrió cuando contó de historia de cómo Zorro había jugado con ella al escondite entre las altas hierbas.

Ardilla habló del pasado invierno cuando Zorro le había ayudado a sacar las nueces enterradas en la nieve.

Uno tras otro, los animales fueron recordando sus historias favoritas con Zorro.

Zorro con su cariño y amistad había formado parte de las vidas de los animales del bosque.

Y todos, al recordarlo, sonrieron.

Mientras los animales hablaban, una pequeña planta naranja comenzó a brotar de la nieve en el mismo lugar donde Zorro se había tumbado.

Pequeña y delicada al principio, apenas visible, la planta se hacía cada vez más grande, más fuerte y más hermosa con cada historia.

Durante toda la noche los animales hablaron de Zorro.

Y por la mañana, la planta se había convertido en un pequeño árbol.

Cuando los animales lo vieron, supieron que Zorro seguía estando con ellos.

Pasaron días, semanas y meses, y los animales seguían recordando muchas historias sobre Zorro.

Sus apenados corazones comenzaban a sentirse mejor.

Cuanto más recordaban, más crecía el árbol, y más y más grande y hermoso se hacía, hasta que se convirtió en el árbol más alto del bosque.

Un árbol hecho de recuerdos y de amor.

El árbol de Zorro era tan grande y fuerte como para acoger a todos los animales. Siempre estaba lleno de vida. Entre las hojas, los pájaros construyeron sus nidos y Búho cuidó de sus nietos en las ramas.

Ardilla encontró un hogar en el tronco. Y Osa, Ciervo y Coneja dormían cada día bajo su sombra.

El árbol dio fuerza a todos los que habían querido a Zorro.

Y así, Zorro vivió en sus corazones para siempre.

Autor: Britta Teckentrup
Editorial: Nubeocho, 2015, 2ª ed.
ISBN:9788494379703, 8494379704

TÍTULO:

REANIMATION

AUDIOVISUAL

Joan Jonas, "Reanimation", 2010/2014

MATERIAL ADICIONAL:
Folleto de la exposición.
Exposición virtual.

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:

Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación; Pensamiento creativo; Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
La artista estadounidense Joan Jonas (Nueva York, 1936), pionera en la práctica de la performance, el cine experimental y la vídeo-instalación, es la protagonista de la exposición *Joan Jonas: caudal o río, vuelo o ruta*. La artista ha desarrollado un lenguaje único del que se vale para construir narrativas en múltiples capas que plasma en forma de performances, presentadas como acciones en vivo, instalaciones o vídeos. A menudo, el núcleo de cada nuevo proyecto lo compone un texto que la artista utiliza como catalizador para crear la pieza, nutriéndose tanto de fuentes literarias como de la propia realidad, por medio de las imágenes que su cámara captura. La obra que se va a trabajar es Reanimation (Reanimación), 2010/2014. Fragmentos de grabación de la performance llevada a cabo en Hangar Bicocca, Milán, 2014. Vídeo, color y sonido, 51´33´´.

REFERENTE TEÓRICO: Conocernos y aprender a regular nuestras emociones es importante desde pequeños. Por ello, enseñarles estrategias que les ayuden en este ámbito es una labor importante, para que, cuanto antes comiencen a canalizar sus emociones en distintas situaciones. En esta actividad, el dibujo será la estrategia que nos ayudará a trabajar la identificación y expresión emocional, así como su regulación. Distintos autores apoyan el uso del dibujo como medio de expresión y regulación emocional (Drake y Winner,2013; Cueto, 2014).

RAZÓN DE SER: Esta actividad nos permite explorar el mundo emocional de los alumnos y vincularlo al dibujo como herramienta de expresión y regulación. A través de la visualización del audiovisual analizaremos y expresaremos nuestras emociones y tomaremos conciencia de cómo el dibujo puede ayudarnos en momentos de alta carga emocional. El alumnado aprenderá que cuando sentimos una emoción, podemos elegir distintos caminos para expresarla y el dibujo puede ser uno de ellos.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y a la artista, avanzando lo que vamos a ver en el vídeo.

"En esta actividad vamos a ver un vídeo de una artista que se llama Joan Jonas. Esta artista es muy original, le gusta mucho hacer cosas nuevas y distintas. Lo hace observando su entorno y creando obras de arte con diferentes elementos. En el siguiente vídeo vamos a ver una de sus obras, quiero que os fijéis con mucha atención en todos los elementos que usa para expresarse. Todos sentimos emociones como alegría, tristeza, enfado... y las expresamos de diferente manera, esta artista lo hace a través del arte que crea y en especial, a través del dibujo".

Joan Jonas es una persona que es capaz de observar su entorno, de inspirarse de distintas fuentes, y de crear una obra de arte, empleando diferentes medios que tiene a su alcance. Puede reconvertir objetos corrientes en algo nuevo y distinto, con solo cambiarlo de sitio y dándole una función diferente.

Para los alumnos de 5 años, podemos introducir el concepto de performance. La performance es una acción artística que se produce en un momento y lugar determinados. Con el objetivo de buscar una reacción en el público, está ligada a la improvisación. Es un espectáculo efímero que, si no se graba, desaparece. Joan Jonas nos muestra vídeos de sus performances, en los que incluye multitud de elementos (poesía, música, representación, dibujo...).

"La performance es el medio del que me valgo para construir un objeto que existe tan solo en el tiempo, el cual se plasma en el espacio mediante cuerpos, mediante mi propio cuerpo. Para mí la performance es poesía tridimensional creada en vivo en el espacio."

Extracto de Joan Jonas, Study of The Artist With Dog (Joan Jonas, estudio de la artista con perro). Película dirigida por Brigitte Cornand y producida por Les Films du Siamois, 2006.

2ª Fase

El educador invitará a los alumnos a ver el audiovisual fijándose con mucha atención en lo que ocurre.

Se recomienda ir deteniendo el vídeo y realizar algunas preguntas de reflexión para facilitar la compresión del audiovisual.

- *¿Qué está sucediendo en este vídeo?*
- *¿Qué elementos vemos? ¿vemos algo más?* (Para alumnos de 5-6 años) *¿por qué creéis que ha decidido incluirlos?* (Hay música, un pianista, una proyección...)
- *¿Qué materiales emplea la artista?*
- *¿De qué manera los emplea? (Para alumnos de 5-6 años) ¿Por qué? ¿Para qué?*
- *¿Qué sonidos se pueden escuchar?*
- *¿Qué creéis que está sucediendo en estas imágenes?*
- *¿Por qué creéis que ha escogido ese paisaje?*
- *¿Cómo creéis que se siente Joan Jonas en este vídeo?*
- *Imaginaos dentro de la obra, ¿cómo os sentiríais? ¿por qué?*
- *¿Y cómo os sentís vosotros cuando hacéis un dibujo?*

3ª Fase

A continuación, reflexionaremos sobre la proyección y llegaremos a la conclusión de que Joan Jonas ha creado esta performance que se caracteriza por el dibujo en directo, la música y las proyecciones de una tormenta.

Aprovecharemos las emociones que han identificado los alumnos en el vídeo para reflexionar sobre cómo expresamos nosotros las distintas emociones que sentimos. En los alumnos más pequeños tendremos que comenzar explicando qué es una emoción y poniendo ejemplos:

"¿Qué hacemos cuando... estamos enfadados? ¿Ponemos cara de enfadados? ¿Qué hacemos cuando... estamos contentos? ¿Y cuándo estamos tristes?"

El educador debe orientar la reflexión para trabajar la identificación y expresión emocional, además de la empatía poniéndonos en el lugar de la artista. Trabajaremos con las emociones básicas: alegría, tristeza, miedo, enfado, asco y sorpresa.

4ª Fase

Se propone una actividad creativa colaborativa. Entre todos, crearemos un gran mural. Extenderemos un gran pliegue de papel en el suelo y, por grupos, los alumnos tendrán que dibujar sobre el mismo, se trata de hacerlo expresando distintas emociones, para ello, el educador irá poniendo ejemplos. Tomaremos a Joan Jonas como ejemplo, tal y como hemos visto en el vídeo.

Pintaremos las distintas emociones con diferentes colores, de esta manera los alumnos identificarán cada emoción con un color (por ejemplo: enfado-rojo, alegría-amarillo, tristeza- negro...). Podemos completar la actividad incluyendo música acorde a cada una de estas emociones.

Nos centraremos en las emociones básicas y cada alumno elegirá un color para cada emoción y pondremos ejemplos:

"Imaginaos que estamos tristes porque... (poner distintos ejemplos adecuados a la edad) elegid un color y pintad lo que sentís".

Ahora imaginaros que estamos muy contentos porque... vamos a elegir un color diferente, que represente esa emoción y continuamos pintando".

Para finalizar la actividad, explicaremos que, a veces, cuando nos sentimos alegres o tristes puede ser un buen momento para pintar. El dibujo y los colores nos pueden ayudar a expresar lo que sentimos, en ocasiones es mejor que gritar o pelearnos.

Este acto de dibujar será un acto performativo, casi una actuación; los participantes serán como actores ya que deberán moverse y utilizar la fuerza y el equilibrio para dibujar.

En esta fase nos podemos apoyar en el recurso de *ReflejArte* en la edición JOAN JONAS: "Experimenta la performance". En esta propuesta, dentro de la etapa de antes encontrarás ideas para el trabajo performativo del alumnado.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Podremos buscar un momento, una salida al campo o una excursión para buscar materiales en nuestro entorno con los que podamos pintar, que nos sirvan de pincel. Como, por ejemplo, una rama, hojas o piedras. Se trata de inspirarnos en el entorno y la naturaleza, como hace la artista, para expresarnos a través del dibujo.

TÍTULO:

REENCUENTROS ESPECIALES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Promoción de hábitos saludables, Trabajo por proyectos "Noticias positivas que inspiran creaciones colectivas".

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Dadas las circunstancias de la pandemia mundial del COVID-19, una madre que trabaja en el ámbito sanitario se reencuentra con sus hijas tras semanas de estar alejada de ellas como medida para evitar cualquier riesgo de contagio.

REFERENTE TEÓRICO: La identificación emocional consiste en la capacidad de identificar y aceptar los propios estados emocionales. Es el punto de partida indispensable para la expresión emocional, que es la capacidad de exteriorizar estados de ánimo y necesidades emocionales de forma adecuada. Todas las emociones, agradables y desagradables, tienen una función específica para nuestra adaptación y, por ello, son igualmente importantes. Esta aceptación es requisito indispensable para una adecuada gestión emocional. Recalcar a los estudiantes la importancia de aceptar sus estados emocionales: se sientan bien o mal, estén tristes o enojados, se sientan asustados o eufóricos, es algo natural.

Las capacidades de identificación y expresión emocional, facilitan las relaciones sociales ya que permiten a las personas vincularse desde la empatía, siendo más receptivas y conscientes de las emociones propias y ajenas. La empatía dota a los niños de la sensibilidad necesaria para percibir estados anímicos y necesidades de otros. Su desarrollo es especialmente importante en esta etapa en que se mantienen una tendencia al egocentrismo.

RAZÓN DE SER: La presente actividad ofrece a los niños el espacio para identificar y expresas sus emociones en torno al confinamiento y en relación a sus vínculos con su familia. El audiovisual propuesto permite hablar acerca de los desafíos emocionales que la situación de confinamiento ha traído tanto a padres como a hijos. El educador guía a los niños a la identificación de estados emocionales. Las emociones reflejadas sirven como herramienta pedagógica para que los estudiantes puedan identificarse con ellas y hablar acerca de las emociones de las protagonistas del vídeo y de las propias. Finalmente, la fase de creación les permite expresar su afecto hacia mamá y papá, lo que llevará a los estudiantes a experimentar estados emocionales agradables y gratificantes.

DESARROLLO

1° Fase

Preguntas iniciales a los niños:

- *¿Qué emociones han sentido en la etapa de confinamiento? (Preguntar tanto por emociones agradables como desagradables)*
- *¿Qué es lo que más extrañaron de asistir al colegio?*

El docente explica a los estudiantes que, durante el tiempo de confinamiento, muchos padres y madres tuvieron que permanecer alejados de sus hijos e hijas para no ponerlos el riesgo debido al tipo de actividades laborales que realizaban. Al estar expuestos directamente al virus, algunos tomaron la decisión de permanecer lejos de casa durante semanas para proteger a sus familias. Este fue el caso del personal sanitario, quienes trabajaron incansablemente para responder a los desafíos que implicó la emergencia sanitaria.

Por otro lado, explica que, durante este tiempo, del mismo modo que los medios de comunicación trasmitieron información preocupante propia del contexto de crisis, también

comunicaron noticias alentadoras, entre las que se encuentran la que se presentará a continuación.

Se proyecta el audiovisual.

Preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué veo? ¿Qué siento? ¿Qué pienso?*
- *¿Qué emociones expresa la madre? ¿Qué emociones expresan las hijas?*
- *¿Qué emociones creen que sintieron madres e hijas durante el tiempo sin verse?*

El docente explica a los alumnos que todas las personas, pequeñas y adultas, sienten una amplia gama de emociones. A veces reímos, lloramos, nos sorprendemos. Podemos llorar cuando nos sentimos tristes y, también, cuando nos sentimos muy contentos.

2° Fase

El docente plantea preguntas-caso de corte emocional y les da a los estudiantes la oportunidad de responder libremente:

- *¿Qué sentimos cuando nos despedimos de mamá y papá, cuando van al trabajo o nosotros a la escuela?*
- *¿Cómo nos despedimos de ellos? ¿Qué gestos de cariño tenemos?*
- *¿Qué sentimos cuando volvemos a encontrarnos con mamá y papá?*
- *¿Nos gusta que nos den besos y abrazos?*

3° Fase

El profesor propone y dirige actividad de creación de carteles que expresen, mediante dibujos y palabras, un mensaje afectuoso de recibimiento para mamá y papá en casa.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

Banco de herramientas:

- De Despedidas a Bienvenidas: Un Viaje emocional (Identificación, expresión y regulación emocional).
- El método caracol (Empatía).

Actividad diseñada por: Kristell Benavides. Alumna del Máster en Educación Emocional, Social y de la Creatividad (Universidad de Cantabria y Fundación Botín).

TITLE:

LET'S SING AND PLAY WITH OUR EMOTIONS

Continuation proposal of **FLYING BY THE EMOTIONS**

AUDIOVISUAL RESOURCE

VARIABLES THAT CAN BE WORKED ON:
Emotional identification, expression and regulation.

SCHOOL CONTEXT:
Personnal identity; Bilingualism.

EDAD RECOMENDADA:
From 3 to 6 years old.

SYNOPSIS:
"If you are happy and you know it" is a popular repetitive children's song with many versions of lyrics. We will work with a simple music sheet and a video clip with additional emotions that may also be useful.

THEORETICAL REFERENCE: At present our students are at an evolutionary stage where it is fundamental for them to learn to identify basic feelings and name them in order to manage them later on. It is not only important to recognise emotions in ourselves but in others as well and this is what we are going to practice in this activity.

Empathy is a difficult concept to understand at an early age but to make them familiar with it we will work on basic related notions. Children will try to identify how their friends feel and how we could help them to feel better.

FUNDAMENTAL PURPOSE: We can make use of very adequate play devices such as singing and artistic expression to work on emotional skills like identification and emotional expression, empathy, self control or creativity.

By having a teachers/choir conductor we will enhance children's choir singing putting to use their selfcontrol in either the movements or the group's interaction when singing and at the same time using their creativity, which at these ages is an excellent ally to make up a simple coreograhy wich they will be able to perform outside the classroom.

DEVELOPMENT

1st Phase

The teacher explains to the children that they are going to be shown a short animated video clip and afterwords he/she can ask them questions such as:

- *What do you see in the video?*
- *Do you always have the same face?*
- *Do you always do the same things?*
- *What do you do when you feel... (happy, angry, scared, sleepy). Ask them to act it out.*
- ...

It is important to make sure that the children know all the words that appear in the video. If someone does not know a word ask the rest of the class before saying what it means. We should try to encourage them to explore the meaning of words by themselves and find other words with similar meanings and write them on the board. It is important to enlarge their emotional vocabulary from an early age.

HAPPY	Cheerful, amused, delighted...
ANGRY	Furious, upset, bad-tempered
SCARED	Afraid, fearful, frightened, terrified...
SLEEPY	Tired, asleep, idle, inactive...

2nd Phase

It is time to sing the song!. As is often the case with children songs there are many different lyrics. To begin with it we will sing the version on the video.

The teacher's role as choir director is important to achieve a good result to make children sing and follow the rhythm he or she marks out. This activity involves selfcontrol and decision making. At this point it may be useful to look at *El Coro de las Emociones* video resource, in particular the Técnicas de gesto may be helpful.

To take the activity further and to make even more fun we can introduce variations where where, for example, blond children sing one verse, children wearing glasses another, children wearing trousers another... and all together at the end.

3rd Phase

Once we have worked on emotional vocabulary we can go further trying to draw facial expression with the help of the attached templates. Give the children coloured crayons and ask them to colour-in the sheets.

Afterwords the group can reach an agreement about putting the most colourful and representative drawings as part of the Emociómetro display which we can have on show all the time and can later animate with our *Lectura y Emociones (LEE)* cards after reading in family.

CONTINUATION PROPOSAL

Let's go still further and do some role-playing. Divide your class into pairs (A and B) and ask them to:

- *Imagine your friend is sad, which would be his/ her face? (A)*
- *What could you tell him/her to make them feel happy? (B)*

The activity may be repeated with the other basic emotions. It is a useful way to encourage children's feelings of empathy for their friends and to help them feel better. This positive effect should be ex- pressly explained to the children by their teacher.

Lyric variations

Like many children's songs, there are many versions of the lyrics. A popular version goes like this:

If you're happy and you know it,
clap your hands!

If you're happy and you know it,
clap your hands!

If you're happy and you know it,
and you really want to show it;

If you're happy and you know it,
clap your hands!

This verse is usually followed by three more, four more, etc. which follow the same pattern but say: *"If you're happy and you know it, stomp/stamp your feet!", "If you're happy and you know it, shout/say 'hooray'!" or "shout/say 'Ha ha'!", "If you're happy and you know it, do all three!" and "If you're happy and you know it, do all four!".* Other versions of the song say *"then your face will surely show it"* in place of *"and you really want to show it"*; the form *"then you really ought to show it"* has also been used. Many variations on the substance of the first three verses exist, including:

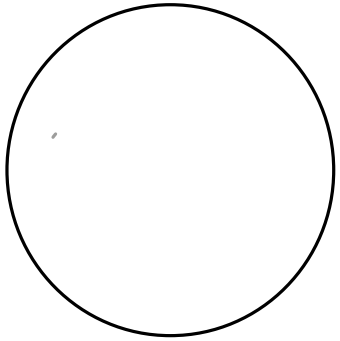
- *"... shout/say, 'Hooray'!"*
- *"... slap your knees!"*
- *"... slap your legs!"*
- *"... turn around!"*
- *"... snap your fingers!"*
- *"... nod your head!"*
- *"... tap your toe!"*
- *"... honk your nose!"*
- *"... pat your head!"*
- *"... shout/say, 'We are'!"*
- *"... stomp/stamp your feet!"*
- *"... shout/say, 'Ha, ha'!"*
- *"... do all three!"*
- *"... do all four!"*

Melody

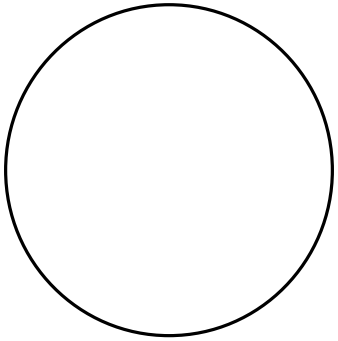
If you're hap- py and you know it clap your hands, If you're
3
hap- py and you know it clap your hands, If you're hap- py and you know it and you
6
real- ly want to show it, If you're hap- py and you know it clap your hands

Feelings

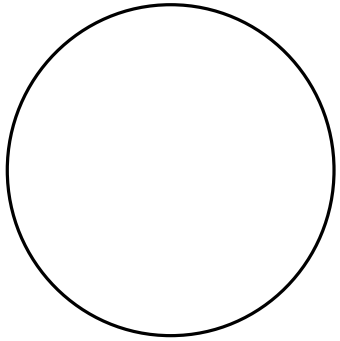
My name is .....

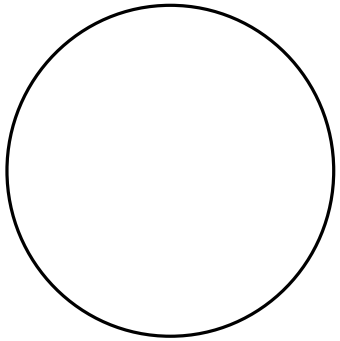


happy

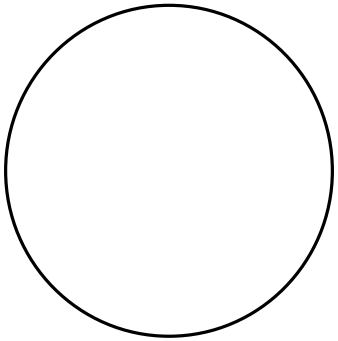


angry

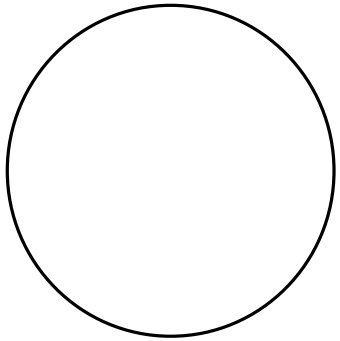




scared



sleepy



TÍTULO:

CONTEMOS CUENTOS EN VERSO

AUDIOVISUAL

El duende de la biblioteca

Qué a gusto se encuentra el duende
Entre libros... ¡Más de cien!
Disfruta mucho y aprende
Lo pasa requetebién.
Tiene en uno una princesa
Un enfado tremebundo,
Porque a un sapo no lo besa
Ella por nada del mundo.
Conoce en otro a un pirata,
Novato con el timón,
Que a veces mete la pata
Navega sin ton ni son.
O al caballero Fermín.
Perdió el caballo en enero.
Ahora va en monopatín
Y siempre llega el primero.
El duende en la biblio ha hallado
El Reino de Fantasía,
Y está tan entusiasmado...
¡Piensa volver cada día!

El duende Simón

Es muy juguetón
Y siempre se esconde
¿Alguien sabe dónde?
Desde el mes de enero
Duerme en el salero.
A menudo, el pillo viaja en tu bolsillo.
Si mamá lo deja,
Se sube a tu oreja
Y se despereza sobre tu cabeza.
Duende pelitieso
Requetetravieso, de rojos mofletes,
di, ¿dónde te metes?

La dragona coqueta

Va la dragona
Siempre muy mona
Con un equipo
Que quita el hipo.
Lleva una estola
Luce en la cola
Lazo gigante
Muy elegante.
Con traje rosa,
Está preciosa.
Usa pendientes
Poco corrientes.
¡Dos regaderas!
También pulseras
Hechas con flores
De mil colores.
Requeteguapa
Estrena capa
De color guinda
¡y va tan linda!

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de comunicación; Pensamiento crítico; Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Plan lector; Convivencia escolar; Interculturalidad; Igualdad de género.

EDAD RECOMENDADA:
A partir de 5 años.

SINOPSIS:
El audiovisual es una adaptación en formato cuenta-cuentos de tres poesías de la obra literaria Versos de Cuento: *"La dragona coqueta"*, *"El duende Simón"* y *"El Duende de la biblioteca"* del recurso Lectura y Emociones. Esta adaptación ha

sido realizada por docentes y alumnos que participan en el programa *Educacion Responsable* en Panguipulli (Chile).

Versos de Cuento acerca a los niños a la poesía, a través de cuentos cortos que se transforman en versos, estrofas y rimas que dan vida a este entretenido libro de poesías con grandes ilustraciones.

Título: *Versos de cuento*; Autora: Carmen Gil; Ilustraciones: Gusti, Editorial: SM, 2012.

REFERENTE TEÓRICO: La poesía es un relato con características propias de los cuentos (se cuentan historias mágicas y fantásticas) pero con una peculiaridad que le permite cobrar vida propia a través de una estructura lingüística que permite penetrar profundamente en el mundo emocional de los niños. A través de la poesía se activan emociones, se despierta el gusto por la literatura infantil, se adquieren habilidades básicas para la lectura de cuentos como la entonación y el ritmo, se fomenta la creatividad y la imaginación, se desarrolla la observación de imágenes al tiempo que se adquieren habilidades de interpretación y dramatización.

RAZON DE SER: Esta actividad plantea estimular la comunicación no verbal y la oralidad frente a la expresión escrita. Para ello, en la primera fase pediremos que identifiquen comienzos y cierres de cuentos, así como protagonistas a través de una poesía. En la segunda fase, se abordará la identificación emocional a través de la visualización de los tres cuentacuentos y además se desarrollará la imaginación al tener que imaginar la trama de cada poema y ponerla en común. En último lugar, se propondrá una dramatización de las tres poesías a modo de Somos Creativos.

DESARROLLO

1ª Fase

Proponemos una actividad inicial para introducir la temática de los cuentos, la poesía y el gusto por la lectura a través del poema "Erase una vez un niño" de la poetisa Marisa Alonso Santamaría.

En un primer momento, los alumnos tienen que realizar un sencillo ejercicio de adivinar los huecos libres de la poesía. Podéis dar la pista de que se trata de que adivinen posibles comienzos y cierres de cuentos y de protagonistas.

Érase una vez un niño
dotado de un gran talento,
que no quería leer,
ni que le contaran cuentos.
Ni oír hablar de las ***brujas****,*
ni de ***dragones****, ni de* ***hadas****,*
ni de ogros y princesas,
ni de ranas encantadas.
No le gustaba escuchar,
lo de ***'érase una vez'****,*
ni ***'colorín colorado'***
para terminar después.
Hasta que un día su madre
le contó un cuento al revés,
y ***'colorín colorado'****,*
érase un niño una vez.

[Marisa Alonso Santamaría]

Después de hacer una puesta en común de las diferentes hipótesis, se resuelve a través de la lectura del poema. Con esta actividad recordamos a los alumnos las estructuras para empezar y finalizar los cuentos:

- Había una vez,
- Érase que se era
- Cuando las ranas tenían pelo y las gallinas tenían dientes
- Colorín colorado este cuento se ha acabado.
- ...y fueron felices y comieron perdices.
- Colorín, colorete, por la chimenea sale un cohete.
- Se acabó el cuento y se lo llevó el viento y se fue por el mar adentro.
- .....

Y los principales protagonistas de los cuentos tradicionales: hadas, brujas, magos, fantasmas, ogros, princesas, ranas, duendes, sirenas y otros seres mágicos y fantásticos que forman parte de los cuentos clásicos y de la tradición literaria y mitológica de muchos lugares del planeta.

2ª Fase

Comenzamos esta actividad con el visionado del cuenta-cuentos sin la trama, es decir, con el audio silenciado hasta el minuto 2,52. Proponemos a los alumnos que identifiquen las emociones que transmite cada protagonista y que expresen algunas ideas sobre lo que les sugiere las imágenes en cuanto a la trama de los tres poemas seleccionados. Recordad que podéis ayudaros del emociómetro del recurso *Lectura y Emociones*.

A continuación, se proyecta con sonido cada uno de los poemas y lanzáis preguntas de corte emocional y de comprensión oral para asegurados que han entendido el mensaje. *¿Coincide la trama de cada poema con la trama imaginada?*

3ª Fase:

Estas preguntas ayudarán a los niños a comprender mejor los poemas y a reflexionar sobre su contenido. De manera más precisa, ayudará a que los alumnos puedan ponerse en el lugar de los personajes y comprender sus emociones, fomentar el pensamiento crítico y la expresión oral.

El duende de la biblioteca

- *¿Cómo crees que se siente el duende cuando está entre los libros?, ¿Por qué piensas que está tan entusiasmado con la biblioteca?*
- *Si fueras la princesa, ¿cómo te sentirías al tener que besar un sapo? ¿Por qué crees que la princesa no quiere besar al sapo?*
- *¿Qué le pasó al pirata novato con el timón?, ¿cómo crees que se siente cuando mete la pata?*
- *¿Cómo se siente el duende entre los libros?*
- *¿En qué va ahora el caballero Fermín?, ¿por qué?*
- *¿Qué ha descubierto el duende en la biblioteca?*

El duende Simón

- *¿Cómo es el duende Simón?*
- *¿Dónde se esconde el duende en enero?*
- *¿En qué lugares del cuerpo se pone el duende?*
- *¿Cómo son sus mejillas?*
- *¿Te gustaría tener un duende cómo Simón?, ¿por qué?*
- *¿Por qué crees que al duende Simón le gusta esconderse?*
- *¿Cómo te sentirías si tuvieras un amigo duende que se escondiese en lugares divertidos?*

La dragona coqueta

- *¿Qué lleva puesto la dragona? ¿De qué color es su traje?*
- *¿Qué usa la dragona como pendientes? ¿De qué están hechas sus pulseras?*
- *¿Cómo crees que se siente la dragona cuando se pone su traje rosa?*
- *¿Por qué piensas que a la dragona le gusta arreglarse tanto?*
- *Si fueras amigo de la dragona, ¿qué le dirías sobre su aspecto?*
- *¿Crees que es importante para la dragona verse bonita?, ¿Por qué?*

4ª Fase: *Dramatización y expresión creativa*

Una estrategia muy práctica y efectiva para motivar a los alumnos a escuchar y leer poesía consiste en motivarles a dramatizar los poemas. A medida que dramatizan los versos dan rienda suelta a su imaginación y se logra una lectura profunda del texto.

Pueden disfrazarse y dar vida a los personajes y así crear una pequeña obra de teatro inspirada en los tres poemas que se trabajan en esta actividad. A través de la dramatización conseguiremos que el grupo clase alcance un buen nivel de comprensión de lo representado al mismo tiempo que servirá de estímulo para un posterior diálogo en el contexto del gran grupo.

Os proponemos algunas variantes:

- Dividir el grupo-clase en tres grupos y que cada uno dramatice un poema.
- Crear un poema nuevo a partir de la interacción de las tramas de los tres poemas. Esta actividad fomenta el pensamiento creativo y la síntesis de ideas.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se proponen situaciones de aprendizaje que trabajan la igualdad de género en la literatura infantil a través de la adaptación de los poemas presentados. Estas situaciones de aprendizaje se pueden incorporar de manera simultánea en las fases anteriores o plantearlas al final de toda la actividad. Ayudarán al alumnado de educación infantil a desarrollar un pensamiento crítico sobre los roles de género en la literatura y en la vida cotidiana, fomentando la igualdad de género de manera lúdica y creativa desde las primeras etapas.

Situación de aprendizaje 1: *Reinventando personajes*

Objetivo: Cuestionar los estereotipos de género en los personajes de cuentos tradicionales.

Después de leer *"El duende de la biblioteca"*, se proponer abrir un pequeño debate sobre los personajes mencionados:

- La princesa que no quiere besar al sapo.
- El pirata novato con el timón.
- El caballero Fermín en monopatín.

A continuación, se proponer que reinventen estos personajes, cambiando sus roles tradicionales:

- *¿Cómo sería una princesa pirata?*
- *¿Qué pasaría si el caballero fuera quien no quisiera besar al sapo?*
- *¿Podría haber una mujer capitana de barco?*

Por último, crear nuevos versos con los personajes reinventados, fomentando la igualdad y rompiendo estereotipos.

Situación de aprendizaje 2: *La dragona coqueta y más allá*

Objetivo: Analizar y desafiar los estereotipos de belleza y comportamiento basados en el género.

1. Leer el poema *"La dragona coqueta"* y abrir un debate:

- ¿Por qué se describe a la dragona como coqueta?
- ¿Pueden los dragones ser coquetos también?
- ¿Es importante la apariencia para ser un buen dragón o dragona?

2. Actividad creativa:

- Ilustración del poema: Pedir que dibujen un dragón o dragona realizando diferentes actividades (no solo arreglándose) y que expliquen por qué han elegido esas actividades.
- Crear versos nuevos sobre dragones y dragonas haciendo cosas divertidas e interesantes, sin enfocarse en su apariencia.

3. Reflexión grupal:

- Debatir cómo los dragones y dragonas pueden ser valientes, inteligentes, amables o fuertes, independientemente de su género.
- Hablar sobre cómo las personas, al igual que los dragones, pueden elegir cómo quieren ser y qué quieren hacer, sin importar si son niños o niñas.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- **Lectura y Emociones:** *Versos de cuento.*

TITLE:

THE QUARREL

AUDIOVISUAL RESOURCE

TOPIC:
Emotional identification, expression and regulation.

SCHOOL CONTEXT:
Bilinguism, school coexistence.

EDAD RECOMENDADA:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
Peppa and Suzy have a quarrel while playing a game. They try to solve the problem.

THEORETICAL BASIS: Expressing emotions as a way of protection requires the help of the teacher to lead pupils to communicate their feelings in their social groups. Learning to express affection, irritation, nostalgia or disappointment verbally and with proper gestures, is one of the most important pillars of a stable personality.

PURPOSE: With this activity, pupils learn ways to express their emotions. The teacher gives simple instructions to help his/her pupils express affection to their classmates. A series of questions will help the pupils find ways to behave and express their emotions in different situations. As a final activity, children play a game about giving something special to a friend.

LESSON PLAN

Stage 1

The teacher explains it is very easy to tell someone we care for them. Some instructions can be given to the pupils:

- *María, tell Ignacio you love him.*
- *Rosa, give Manuel a cuddle.*
- *Fernando, use your hands (hug) to show Mario you care for him.*

The video is presented with a brief summary of what will happen: Peppa Pig and Suzy are very good friends, but they have a quarrel. Watch until 1:35.

Questions to ensure comprehension of the video:

- *Why did Peppa and Suzy have a quarrel?*
- *How did they feel?*
- *What did they say to each other?*

Carrying on watching until 4:00.

- *Did they say sorry?*
- *What happened in the end?*

Stage 2

The teacher asks hypothetical questions like:

- *When Suzy left Peppa´s house she was not happy with Peppa. Would you like to leave a friend´s house feeling cross? Or do you think it´s better to say sorry and leave the house feeling happy?*
- *What could you do to make a friend feel better?*

Stage 3

Play a matching pairs memory game to help children identify emotions. When they make a match, have them give an example of a situation in which they have felt that way or have them express the emotion with gestures or expressions.

Activity designed by: Gabriela Castro Ascencio, Highlands School Los Fresnos (Madrid).

TÍTULO:

YO MATARÉ MONSTRUOS POR TI

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Martina tiene miedo del monstruo que siente debajo de su cama, pero luego puede darse cuenta de que el monstruo también tiene miedo de ella y que no es tan temible como pensaba. El monstruo es creación suya y de esa forma puede regular cómo se siente ante él.

REFERENTE TEÓRICO: El miedo es una emoción fundamental para defendernos, pero como todas las emociones, puede traernos complicaciones si nos vemos invadidos por la misma.

A pesar de que en la infancia existen miedos esperables relacionados con la etapa de desarrollo, la experiencia del miedo puede resultar sumamente angustiante y/o desbordante. Aprender a modular su respuesta y su intensidad es clave para la auto-rregulación. A su vez, el audiolibro trae la idea de que muchas veces a eso que le tememos es algo interno, es decir que el monstruo somos nosotros mismos. Si bien el concepto es muy abstracto para la edad, es importante trabajar sobre la idea de que, aunque la realidad es a veces aterradora, tenemos la capacidad de amplificar o disminuir el miedo con nuestros pensamientos.

RAZÓN DE SER: Se propone una actividad que ayude a pensar y reflexionar sobre el miedo y cómo regularlo cuando nos invade. Jugar con aquello que nos da miedo, ponerle nombre y dibujarlo, puede ayudar a percibirlo como menos amenazante a la vez que empodera a niños y niñas.

DESARROLLO

1ª Fase

Acercamos la temática al grupo:

¿Qué emociones conocen? ¿Cómo se han sentido estos días? ¿Conocen la emoción del miedo? ¿Alguna vez sintieron miedo?

Les contamos a los niños que vamos a ver un audiolibro sobre el miedo, que es una emoción muy importante y que en ciertas ocasiones está muy presente.

2ª Fase

Miramos y escuchamos el audiolibro de "Yo mataré monstruos por tí".

¿Qué vieron en el cuento? ¿Alguna vez sintieron miedo como sintió Martina? ¿Imaginan un mundo debajo de nosotros?

3ª Fase

Les proponemos que cada uno haga un dibujo de su monstruo: *¿Se imaginan su propio Anitram? ¿Cómo serías tú en versión monstruo?*

Una vez que lo hayan dibujado, se propone escribir su nombre al revés para nombrar al monstruo, tal como sucede en el libro.

4ª Fase

El libro trae el concepto de que el monstruo será tan grande y temeroso como uno se lo imagine. También muestra la importancia del sostén del adulto que lo calma. Se propone entonces dialogar con las siguientes preguntas disparadoras:

- *Nombra una situación que te dé miedo.*
- *¿A quién acudes cuando estás asustado? ¿Te ayuda?* (en casos donde no hay familias que sostengan, recalcar la idea que en la escuela hay muchos adultos disponibles para apoyarlos).

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se propone pensar juntos un mensaje, palabra o canción que pueda servirles para relajarse cuando tengan miedo. Al ser algo colectivo, se favorece la sensación de que cuando tengan miedo no estarán solos.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- *¡Que viene el lobo!* (Banco de Herramientas Infantil, Identificación, expresión emocional y regulación emocional).
- Caja atrapa miedos (Guía para familias).

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).

TÍTULO:

LA CARTUCHERA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Autoestima; Habilidades de relación; Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Transición entre etapas; Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
Es un cuento proyectivo con el objetivo de generar en el alumnado una reflexión sobre la capacidad de aprender indistintamente del lugar donde se encuentren y que los cambios son oportunidades y nuevas aventuras.

REFERENTE TEÓRICO: La transición entre la etapa infantil y la etapa primaria es una de las transiciones más influyentes en la educación formal. Conlleva varios desafíos: nuevos estilos de enseñanza, diferentes ambientes, tiempos, rutinas y metodologías. Se habla de apresto o aprestamiento escolar para referirse a las habilidades y destrezas necesarias para ingresar con éxito a la educación escolar, usualmente, habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales necesarias para extraer el máximo provecho.

Uno de los mayores cambios que se vive en esta transición es el pasaje de áreas globales a áreas curriculares (asignaturas). Con esto, toda la organización escolar cambia: se pasa de grupos reducidos y rango de edades similares en toda la institución a aulas y escuelas más grandes. En educación infantil prima la experimentación y el juego; en primaria prima el aprendizaje formal. En educación infantil los materiales son compartidos; en primaria, cada quien lleva sus materiales y debe aprender a cuidarlos y compartirlos. La transición escolar entre estas dos etapas educativas resulta entonces, un elemento clave y un reto para el adecuado desarrollo emocional, cognitivo y social.

RAZÓN DE SER: Se propone una actividad que refuerce las habilidades socioemocionales trabajadas a lo largo del último año preescolar, tales como la autoestima, la identificación, expresión emocional y regulación emocional sirviendo éstas para fortalecer el apresto escolar necesario para afrontar la transición entre ambas etapas.

La cartuchera es un componente importante, casi icónico, del estudiante en la etapa primaria y secundaria, pero no de la enseñanza inicial. Acercarse a los símbolos y elementos de la enseñanza primaria puede ayudar a la transición entre las metodologías. Se pretende generar un espacio donde niños y niñas puedan articular y reconocer este instrumento, que además de útiles/materiales escolares les recuerde llevar otras habilidades también útiles para sus vidas (sus propias habilidades socioemocionales), involucrando a madres, padres y/o tutores en el proceso.

DESARROLLO

1ª Fase

Pedirles a las familias que realicen o elijan junto a su hijo/a una bolsita o sobrecito, que actúe de cartuchera. Lo importante es que el proceso de confección o búsqueda de la cartuchera sea junto con el niño o niña. Puede ser del material que quieran: hecha de trapillos sin uso, remeras o jeans viejos, retazos de tela, una caja de cartón, plástico, cueros, lana, etc.

2ª Fase

Una vez que todos tengan sus cartucheras hechas, se les preguntará sobre sus emociones respecto al proceso de creación o elección de sus cartucheras, dando espacio para la identificación y expresión verbal de las emociones:

¿Quién les ayudó a hacer la cartuchera? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó hacer esta cartuchera con...?

Luego, se les preguntará sobre las cartucheras en general y su utilidad:

¿Alguien sabe para qué sirve una cartuchera? ¿Alguien tiene hermanos o hermanas mayores que tengan cartucheras? ¿Para qué las usan? ¿Qué guardan allí? (si no se mencionan, indicar: lápices, goma, lápices de colores, regla, etc...). Explicar que a estos objetos les llamamos "útiles/materiales escolares" y que a continuación, verán un audiolibro sobre las aventuras de algunos útiles escolares.

3ª Fase

Visionado del audiovisual y puesta en común:

¿Qué les pareció? ¿Pudieron reconocer algún material/útil escolar? ¿Por qué el lápiz se sentía satisfecho? ¿Por qué los útiles gritaban "no! no!"? ¿Cómo creen que se sentían?

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas anteriores son orientativas.

4ª Fase

Retomar las cartucheras de cada alumno/a y destacar que cada uno tiene o hizo su propia cartuchera, que esto es así con los niños y niñas que van a la escuela primaria y allí guardan sus materiales. Si bien antes los materiales eran compartidos, ahora cada uno/a guardará los suyos y tendrá que aprender a cuidarlos. Es importante notar que, si bien cada alumno/a tiene los suyos, todos tenemos materiales similares, útiles similares y que podemos pedir prestado, prestar e intercambiar. Eso nos ayuda a crecer y aprender.

Se les explica que en las cartucheras que cada uno/a hizo o tiene, van a guardar cosas muy especiales: iútiles siempre útiles! Nos van a ayudar a recordar algunas cosas importantes. Se tendrá preparado de antemano, un lápiz, una goma, una regla, una crayola o lápiz de color y una figura de cuerpo humano para entregar a cada niño/a y que guarden en sus cartucheras. Se les muestran los objetos de a uno, mientras que se les pregunta:

LÁPIZ - *¿Qué hacemos con un lápiz? ¿Qué otras cosas podemos escribir? ¿Podemos escribir nuestros sueños y miedos? ¿Podemos escribirle a alguien si le extrañamos?*

GOMA - *¿Qué podemos hacer con la goma? Borrar cuando queremos cambiar de camino, hacerlo nuevamente.*

REGLA - *¿Qué hacen las reglas? ¡Nos ayudan a medir los tamaños! Pero también nos comparten normas que nos ayudan a sentirnos mejor con nosotros mismos y a convivir mejor.*

CRAYOLA/LÁPIZ DE COLOR - *Para acordarme de que a veces quiero contar algo, pero no se las palabras: ¡Lo puedo dibujar!*

FIGURA DE CUERPO - *¿Qué nos dice el cuerpo? ¿Cómo se siente mi cuerpo ahora? ¿Qué sienten? ¿Está durito como un robot o un cubito de hielo? ¿Calentito? ¿Frío? ¿Suave? ¿Qué siente mi cuerpo? Comenzar desde pequeños a reconocer el estado corporal facilita la identificación y expresión emocional: a veces ni las palabras ni los dibujos pueden contar nuestra historia, a veces queremos contarla con el cuerpo. ¡Bailemos!*

5ª Fase

a. Espacio de expresión. La música es un medio para la expresión emocional, permitirles a los niños y niñas moverse, bailar, saltar al ritmo de la música permite la expresión propia. *¿Cómo se sienten antes y después del baile? Algunos se movieron rápido/fuerte, otros más suave. ¿Les hubiese gustado moverse diferente? ¿Podemos probar moviéndonos de otra manera?* Puede ser cualquier música.

b. *¿Qué otras cosas se podrían guardar dentro de la cartuchera?* Permitirles pensar y buscar en el entorno otros elementos que podrían guardar en sus cartucheras.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

Invitar a estudiantes del primer año de la etapa Primaria a que exhiban sus cartucheras, para que las usan, que llevan allí, porqué son importantes, etc. El encuentro puede ser virtual.

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).

TÍTULO:

EL KOALA QUE PUDO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de comunicación; Pensamiento crítico.

CONTEXTO ESCOLAR:
Transición entre etapas; Identidad personal; Convivencia escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
Kevin es un koala al que le gusta que todo permanezca siempre igual, exactamente igual. Pero un día ocurre algo inesperado y Kevin descubre que la vida puede invitar a vivir situaciones nuevas y maravillosas. Es un libro para quienes se preocupan demasiado por los cambios.

REFERENTE TEÓRICO: El álbum ilustrado es un género literario que fusiona texto e imagen de forma que las palabras pueden omitirse sin que la historia deje de entenderse. Es, por tanto, un instrumento de educación literaria, artística y social, ya que introduce a los niños en el imaginario propio de una sociedad. A través de él se despierta el gusto por la literatura, se activan emociones, se adquieren habilidades básicas para su lectura, se fomenta la creatividad, la imaginación y, a su vez, se adquieren conocimientos sobre lo que les rodea.

RAZÓN DE SER: Esta actividad ayudará al alumnado a enfrentarse a los obstáculos que pueden encontrar a lo largo de su vida. A través de la lectura del álbum ilustrado se analizarán y se expresarán las emociones ante los cambios que pueden producirse en su contexto más próximo, los cuales les pueden afectar de manera directa. Además, se tomará consciencia de la dificultad que puede suponer salir de su zona de confort. El tener miedo a lo desconocido o a algo diferente es normal, pero se ha de ir superándolo poco a poco. Y se deberá ser conscientes que el principal problema que nos ocupa son los pensamientos que se tienen antes de decidir cualquier situación. Los cambios son cuerpo, ritmo, percepciones y aspectos cognitivos.

El alumnado aprenderá a relacionar la historia que ha sido narrada por el educador con su vida real, lo que, a su vez, le ayudará a darse cuenta de que: ¡Sí se puede! Que no se debe tener miedo, que con persistencia y, poco a poco, todo se consigue, incluso se superan los obstáculos más arduos. Por ello, a través de secuencias psicomotoras los niños conocerán cómo son capaces de superar las pruebas más difíciles a las que se pueden enfrentar (cambio entre etapas), lo cual llevará consigo la activación de emociones.

DESARROLLO

1ª Fase: *El Árbol de los Desafíos*

Esta actividad está diseñada para preparar a los alumnos para la 2ª Fase, generando atención y un clima emocional adecuado.

Desarrollo de la actividad:

1. Presentación del Árbol de los Desafíos

- El docente presenta un gran árbol dibujado en papel continuo pegado en la pared.
- Explica que este árbol mágico ayuda a los koalas a superar sus miedos y crecer.

2. Creación de Hojas Emocionales

- Cada niño recibe una hoja de papel en forma de hoja de eucalipto.
- Deben dibujar en ella una situación que les cause miedo o preocupación ante los cambios.

3. Compartir y Colocar las Hojas

- Por turnos, los niños explican su dibujo y lo que sienten.
- Colocan su hoja en las ramas bajas del árbol.

4. Juego de Superación

- Los niños se convierten en "koalas valientes".
- Por turnos, escogen una hoja del árbol (que no sea la suya) y proponen una solución creativa para superar ese miedo.
- Al proponer una solución, mueven la hoja a una rama más alta del árbol.

5. Reflexión Final

- Sentados en círculo, cada niño comparte una cosa nueva que le gustaría intentar, inspirado por Kevin el koala.

A partir de esta dinámica, se introducirá la temática de la transición entre etapas centrando la atención del alumnado sobre los cambios que se viven a lo largo de la vida y, más concretamente, sobre los cambios académicos que se experimentan.

A través de comentarios y preguntas de aproximación se desarrollará una dinámica en la cual, el principal componente es el diálogo y donde el alumnado será el protagonista de todo lo que le acontecerá en un futuro.

- *¿Qué cosas nuevas habéis aprendido este año en la escuela?*
- *¿Cómo os sentís cuando aprendéis algo nuevo?*
- *¿Recordáis cómo era venir a la escuela por primera vez? ¿Qué ha cambiado desde entonces?"*
- *¿Qué creéis que aprenderéis el próximo año?*
- *¿Cómo imagináis que será vuestra aula de 1º de Primaria?*
- *¿Qué cosas nuevas os gustaría hacer cuando seáis más mayores?*
- *¿Hay algo que os preocupe sobre ir a una nueva clase el próximo curso?*
- *¿Qué es lo más emocionante de crecer y aprender cosas nuevas?*
- *¿Cómo creéis que podemos ayudarnos unos a otros cuando enfrentamos cambios?*

2ª Fase

Se proyecta el audiovisual y pedimos que preste atención a las emociones del protagonista ante su vivencia.

3ª Fase:

Estas preguntas ayudarán a los niños a comprender mejor el vídeocuento y a reflexionar sobre su contenido. De manera más precisa, ayudará a que los alumnos puedan ponerse en el lugar del protagonista y comprender sus emociones, fomentar el pensamiento crítico y la expresión oral.

Para trabajar la comprensión del audiovisual se realizarán preguntas directas sobre él. Una vez hecho eso, el docente hará similitudes de la temática del audiovisual y la vida real de los niños.

Preguntas directas sobre el audiovisual para trabajar su comprensión:

- *¿Tenía miedo el koala? ¿Por qué?*
- *¿Qué es lo que ha cambiado en la vida del koala?*
- *¿Cómo reaccionó Kevin al principio ante el cambio?*
- *¿Qué hizo Kevin para superar su miedo?*
- *¿Cómo se sintió Kevin al final de la historia?*

Preguntas directas para trabajar similitudes con la vida real:

- *¿Alguna vez os habéis sentido como Kevin ante algo nuevo?*
- *¿Cómo sentís los cambios en vuestra vida?*
- *¿Podéis pensar en un cambio que hayáis experimentado recientemente?*
- *¿Cambiamos a lo largo de la vida? ¿Cómo?*

- *En el colegio, ¿qué cosas cambian de un año a otro? O por el contrario ¿haremos siempre lo mismo en las clases?*
- *¿Qué cosas nuevas creéis que aprenderéis el próximo curso escolar?*

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas son orientativas.

4ª Fase: *Sentimos con el cuerpo*

El docente les propone un juego. Como los cambios normalmente se producen en lugares desconocidos, la actividad se realizará en un espacio nuevo para el alumnado de Educación Infantil pero no para el alumnado de Educación Primaria *(por ejemplo, el patio de Primaria, el pabellón o gimnasio, etc.; es decir, espacio no utilizado por los niños de Infantil).*

Para continuar con esta dinámica: tránsito entre etapas, se les ejemplificará este cambio como un camino donde deberán solventar una serie de obstáculos para llegar al final. Un camino en el cual, en la vida real, será la llegada al primer curso de Educación Primaria.

En nuestro caso se harán unas secuencias psicomotrices en las que se han de superar obstáculos (bancos, aros de colores, sillas, colchonetas, conos, entre otros).

El objetivo que se pretende es que el alumnado sea capaz de atravesar los obstáculos que se les presentan a través de secuencias psicomotrices, simulando esa transición entre etapas que les tocará vivir. En un primer momento, la actividad se llevará a cabo de forma libre donde desarrollarán su potencial creativo para, a continuación, dirigirles en función de las diversas emociones que pudieran presentar.

Ejemplo:

- *¿Cómo atravesarías los aros si tuvieras miedo?*
- *¿Cómo esquivarías los conos si estuvieras alegre?*
- *...*

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas son orientativas.

5ª Fase: *Le damos voz*

En esta siguiente fase, se realizará una asamblea con el fin de que el alumnado verbalice sus emociones, sentimientos y, a su vez, los niños expresen lo que la actividad anterior les provocó. Asimismo, se les preguntará sobre su impresión acerca de los nuevos espacios que visitaron.

Por otro lado, se pretende que asemejen esta actividad con los sentimientos y sensaciones que el espacio y la superación de los obstáculos les provoca de cara a ir "al cole de mayores".

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- *Que viene el lobo* (Identificación, expresión y regulación emocional).
- *Yo mataré monstruos por ti* (Identificación, expresión y regulación emocional).

TÍTULO:

LA METAMORFOSIS

RECURSO LITERARIO
La Pequeña Oruga Glotona

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Transición entre etapas; Identidad personal; Convivencia escolar; Plan lector; Plan matemático.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
A través de la lectura del álbum ilustrado la pequeña oruga glotona, y del visionado del proceso que esta sufre hasta convertirse en una hermosa mariposa, conoceremos las fases que hay que vivir para que todo fluya correctamente.

REFERENTE TEÓRICO: La metamorfosis, las transformaciones, los cambios se desarrollan a través del movimiento. Los niños necesitan moverse, es decir, jugar y experimentar con su cuerpo dando lugar a un sistema sensorial eficiente y a un nivel de concentración adecuado. A su vez, poner la creatividad al servicio de este objetivo es de gran importancia para el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los más pequeños.

RAZÓN DE SER: Un cambio en la vida real sirve al educador como estímulo para ayudar al alumnado a que reflexione y viva de una manera más consciente todo cuanto ocurre a su alrededor.

A través de un proceso, en este caso, la metamorfosis de una mariposa, se les introducirá en el tránsito entre la etapa de Educación Infantil y la Educación Primaria. Los niños vivirán esta transformación como un proceso, el cual se rige por unos tiempos y que, a su vez, necesita de una adaptación y condiciones óptimas con otros y con uno mismo.

Para ello, se pedirá a los niños que expresen mediante su cuerpo y al compás de la música, lo que les hace sentir el cambio que están a punto de vivir y, a su vez, cómo se sienten ante los nuevos espacios que habitarán.

DESARROLLO

1ª Fase: *El sentido de la vista*

El alumnado visionará el proceso de la metamorfosis de una mariposa a través de una serie de imágenes. Con ello se les introducirá en todas las situaciones que producen cambios sustanciales. Es decir, se trata de establecer un símil entre el cambio de etapas: de Educación Infantil a Educación Primaria.

Creación propia (ciclo completo de la metamorfosis)

2ª Fase: *A través del oído*

Antes de comenzar esta actividad con los más pequeños se recomienda distribuir por el patio de 1º de Educación Primaria, a modo de juego del escondite, unos pequeños recortables a tamaño folio del proceso de metamorfosis de la mariposa (proceso visto en la 1ªfase). Es decir, si el proceso de transformación de una mariposa consta de siete fases, cada una de ellas se encontrará impresa en un folio y este estará en un lugar escondido del patio.

El docente invitará a los niños a salir al patio de recreo, es allí donde viven las mariposas. Se

les explicará qué han de hacer, es decir, deberán buscar las imágenes que previamente han sido escondidas, pero con una dificultad extra: no lo harán en su patio, sino en el de los mayores (el cual no conocen) por lo que será un poco más difícil.

Para la búsqueda de las imágenes se les dejará libertad de movimiento para que puedan explorar el nuevo espacio de forma autónoma. Una vez encontrado el material, se sugiere a los niños formar un círculo en el suelo y escuchar cómo la docente les lee en voz alta el álbum ilustrado: La Pequeña Oruga Glotona, de Eric Carle publicado en 2012. Este relato nos introducirá a todos en la magia de la naturaleza a través del ciclo real de la vida de una mariposa.

Con las imágenes recolectadas y una vez escuchada la historia de la Pequeña Oruga Glotona, los niños colocarán la secuencia del proceso de transformación en orden (seriación) y, a su vez, lo verbalizarán. Por otro lado, se pretende que relacionen esta sucesión de imágenes con los posibles estados de ánimo que ellos creen que experimenta la oruga hasta convertirse en mariposa.

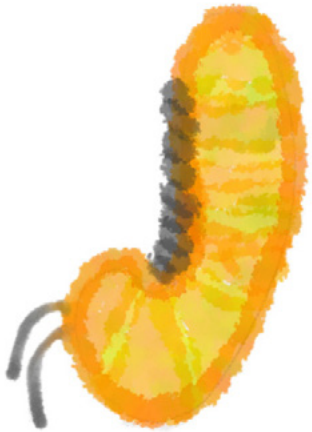
3ª Fase: *A través de nuestro cuerpo*

Todo cambio necesita movimiento. Por ello, en esta fase se postula que a través del propio cuerpo y al compás de la música, que el docente seleccionará libremente, se representen las emociones ante cualquier proceso nuevo: alegría, tristeza, miedo, etc. Con esto, se pretende que los niños se muevan por el espacio.

A través de esta actividad podrán simular ya no solo la metamorfosis de la mariposa, sino tomando conciencia de lo que significará su propio paso a la Educación Primaria.

Se recomienda emplear recursos sonoros de compositores atendiendo a la emoción que se pretende trabajar.

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).



***Metamorfosis* Fase 1**

***Metamorfosis* Fase 2**

***Metamorfosis* Fase 3**

Metamorfosis Fase 4

Metamorfosis Fase 5

Metamorfosis Fase 6

Metamorfosis Fase 7

TÍTULO:

LO QUE ESCONDE UNA CAJA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación; Pensamiento creativo, Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Transición entre etapas; Identidad personal; Convivencia escolar; Atención a la diversidad; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
Este cortometraje, aunque en un primer momento fue titulado: *¿Qué sería de la Navidad sin amor?* ha sido adaptado y el nuevo título con el que se presenta es: "El cuento del Erizo". Cuenta la historia de un Erizo en su primer día de colegio. Este personaje intenta hacer nuevas amistades, pero su aspecto físico se lo pone difícil. Esto hace que se sienta solo y triste. Finalmente, otro personaje, una ardilla, encuentra la solución: proteger las púas del erizo con trocitos de corcho.

REFERENTE TEÓRICO: La transición entre Infantil y Primaria, los niños la viven como el tránsito de la edad infantil a la niñez. Respecto a esto pueden tener sentimientos polarizados: por un lado, están cómodos y felices en su etapa de Educación Infantil; pero, por otro lado, quieren vivir la experiencia de ir "al cole de los mayores".

Por ello, se ha de preparar la llegada a esta etapa mostrándoles lo que, tras el transcurso de unos meses de verano, será su nuevo contexto escolar.

RAZÓN DE SER: Esta actividad, aparte de ser un encuentro con los nuevos espacios, compañeros y docentes pretende desarrollar la involucración y armonía de toda la comunidad educativa.

Con esta actividad cada uno de los miembros de la comunidad educativa expresará mediante palabras, las cuales introducirán en cada una de las cajas, en forma de obsequio a su futura clase y, por consiguiente, a su futuro docente los siguientes aspectos:

- Alumnado: presentación de sí mismos, como las personas que son, y los sentimientos que le produce este cambio.
- Familias: presentación del niño ante sus nuevos docentes y cómo están viviendo ellos este proceso junto a sus hijos.
- Docentes: peculiaridades, anécdotas, etc., de cada uno de los niños.

Al mismo tiempo, se pretende recuperar esa individualidad, singularidad y diferencia de cada uno de los niños que forman el grupo-aula.

DESARROLLO

1º Fase

Todos somos diferentes.

NOTA A LOS DOCENTES: Antes del desarrollo de esta fase, el docente ha de mandar una circular a las familias en la cual se les presenta la actividad que se va a llevar a cabo. En ella se solicita que cada uno de los niños traiga al aula una caja pequeña (da igual la forma que tenga o el sistema de apertura de la misma).

El docente introducirá la actividad con el visionado del cortometraje: "El cuento del Erizo" creado para una campaña navideña de la empresa Erste Group en el año 2018.

Después del visionado se lanzarán las siguientes preguntas:

- *¿Qué os parece como ha actuado la ardilla?*
- *¿Creéis que el cambio que ha vivido Erizo ha hecho que sus emociones cambien?*
- *¿Creéis que esa aula se parece a la nuestra?*

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas. Con esta actividad se pretenden lanzar preguntas al alumnado para que reflexionen entorno a los cambios que estos han percibido y, a su vez, que los relacionen con la forma de organización del aula y el tipo de actividades, entre otros. Con las preguntas elaboradas por el docente se pretende reflexionar sobre diversos aspectos, los cuales estén relacionados con acontecimientos reales que vivirán los niños en la escuela: tránsito entre etapas, diversidad, emociones, entre otras.

En la asamblea, en un primer momento, se continuará trabajando con la historia del Erizo y las similitudes que se encuentran con el aula, con ellos mismos y con las cajas que han aportado de sus casas. Es decir, se propone trabajar la diversidad desde diferentes ángulos: la semejanza entre ellos, con los personajes del corto y con cada una de las cajas que fueron aportadas previamente, ya que con estas se pretendía que cada una fuera completamente diferente.

En esta clase ¿somos todos iguales?

- *¿Qué diferencias encontramos entre unos y otros?*
- *¿Los personajes del audiovisual se parecen a nosotros?*
- *Las cajas que hemos traído ¿son todas iguales? ¿en qué se diferencian? ¿las podemos comparar con nosotros?*

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas.

A continuación, el educador planteará la segunda fase de la actividad. La cual estará en concordancia con las cuestiones abordadas en esta primera fase y con la visita planificada que se tiene al aula futura.

2º Fase: *Yo soy...*

El docente de Infantil deberá coordinarse con el docente de Primaria para el traspaso de información del alumnado. Pero esta vez, a través de esta fase, se pretende que los propios protagonistas de este proceso tengan voz. La voz considerada un elemento esencial en el desarrollo psicomotriz, es también un acto de autoafirmación de su singularidad.

Con la visita al aula de Primaria se pretende que lleven un obsequio conjunto (grupo-aula), por abrirles las puertas al que será su futuro contexto.

El educador propondrá a cada uno de los niños que se presenten ante el nuevo docente mediante unas pequeñas palabras. Además, expresarán qué sentimientos les produce el cambio a esta nueva etapa.

Es aquí donde se le dará un nuevo uso a la caja aportada y se explicará que con ellas se elaborará el regalo que se entregará a su nueva aula.

En interacción con el grupo-clase, el docente hará preguntas del tipo:

- *¿Cómo podemos decorar las cajas?*
- *¿Las llevamos todas sueltas? O por el contrario... ¿las unimos?*
- *¿Las llevamos vacías o metemos algo dentro?*

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas anteriores son orientativas, con ellas se pretende ser guía ante su uso y ayudarles a fomentar la creatividad.

3ª Fase: *Nos visita la familia*

NOTA A LOS DOCENTES: Antes del desarrollo de esta fase, el docente mandará una circular a las familias. En esta ocasión se solicitará colaboración para que escriban una carta (pequeñas palabras) en la cual presenten a su niño y cómo están viviendo con ellos este tránsito entre etapas, qué emociones afloran y cuáles son compartidas con los más pequeños.

El docente compartirá, de igual modo, unas pequeñas palabras: anécdotas, peculiaridades, etc., de cada uno de los niños. La familia es un pilar fundamental en la escuela; por ello, en la misma circular que se les envió solicitando colaboración, se les invitará a visitar el aula. Ese día, a través de una gran asamblea (alumnado, docentes y familia) se hablará de quiénes son, qué sienten y cómo están viviendo este proceso de transición. Lo hará el alumnado, sus familias y el profesorado.

Cada una de las presentaciones/descripciones irá recogida en la cajita de cada niño. Con todas ellas se formará un cuadro-collage el cual estará compuesto por cada una de las cajas, todas de distinto tamaño, todas diferentes y con diferentes sistemas de apertura, dando lugar a esa singularidad que representa a cada uno; pero, en la que se logra una creación artística. Asimismo, quedará recogida una frase singular de presentación compuesta por todas las cajas: *Somos un grupo de niños y niñas únicos, diferentes, especiales, singulares con muchas ganas de adentrarnos en lo desconocido.*

NOTA A LOS DOCENTES: La frase citada anteriormente, es un ejemplo, al igual que la forma de presentar las cajas.

4ª Fase: *Visitamos nuestra nueva aula*

Es hora de entregar el regalo.

El educador en esta fase preparará la visita al aula de 1º de Educación Primaria.

NOTA A LOS DOCENTES: Se deberá tener en cuenta si el aula se encuentra en el mismo edificio o, por el contrario, se trata de otro, teniendo que realizar un desplazamiento mayor.

Por parte de los docentes se fomentará la relación de respeto y cercanía entre ambas etapas, ya que desde el momento en el que se saludan y se presentan, los niños y las niñas deberán percibir que son esperados y, a su vez, que sientan que son atendidos con respeto y cariño.

El obsequio será entregado junto con un escrito. En él quedará recogido qué se simboliza y, a su vez, qué se pretende con ese regalo.

El docente de Educación Primaria recibirá el obsequio e interactuará con los niños de Infantil. Con esto, se pretende que se les dé protagonismo tanto a ellos como al obsequio, el cual, este último, quedará en un lugar visible del aula para su próxima llegada el año que viene.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

- Scape Room (Primaria, 6 años).
- El valor de lo que soy (Habilidades de relación).

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

TÍTULO:

ESTOY EN LAS NUBES

[Música instrumental relajante]

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Los alumnos harán diversos ejercicios hasta alcanzar un estado de relajación.

REFERENTE TEÓRICO: La relajación en Educación Infantil juega un papel fundamental en el desarrollo de la identificación, expresión y regulación emocional. Este proceso guiado por el adulto, que lleva a los niños desde un estado de alta activación física hacia la calma y tranquilidad, proporciona a los pequeños una experiencia directa de cómo sus emociones y estados físicos están interconectados. A medida que los niños aprenden a relajarse, desarrollan una mayor conciencia de sus propias sensaciones corporales y estados emocionales, mejorando así su capacidad para identificar y nombrar lo que sienten. Además, la práctica regular de la relajación les ofrece una herramienta valiosa para la autorregulación emocional, permitiéndoles gestionar mejor situaciones de estrés o excitación excesiva.

RAZÓN DE SER: El docente promueve un juego que requiera movimiento y acción para activarles fisiológicamente. En fases posteriores se va induciendo a los niños hacia estados de calma y relajación: en primera instancia sentados en sillas; después acomodados en el suelo contemplando la llama de una vela y finalmente tumbados. En esta posición se generarán visualizaciones gratificantes en los pequeños.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente promueve un **juego** con fuertes componentes de activación física: puede servir a sus fines cualquier modalidad competitiva o cooperativa como *"tú-la-ligas"*, el *"escondite cooperativo"* o el *"balonvolea colectivo"*.

Diferentes modos de trabajar la relajación

A continuación, se presentan diferentes maneras de trabajar la relajación en el aula. Cada profesor seleccionará la que considere más adecuada.

Transcurridos unos minutos de juego, se invitará a los niños a formar un corro sentados cada uno en una silla. El maestro irá guiando su ritmo respiratorio suavemente hacia un estado de baja activación:

"Respiramos despacio... inspiramos por la nariz... dejamos pasar unos segundos... soltamos el aire por la boca despacito... así... volvemos a coger aire... aguantamos un poco... lo soltamos lentamente..."

Se pide a los niños que se cojan de la mano con los compañeros que tienen a izquierda y derecha mientras cierran los ojos. El educador anuncia que dejará transcurrir un minuto, durante el cual únicamente deben fijarse en su propia respiración y en el calor que transmiten las manos de sus compañeros.

2ª Fase

Se ponen las sillas en un extremo de la sala o fuera de ella. Los niños se sentarán en un amplio corro en el suelo.

El docente, también sentado en el suelo formando parte del corro, enciende una vela (sobre una superficie no inflamable como un plato), pidiendo a los niños que observen la llama: cómo se yergue, cómo se mueve cuando se sopla cerca de ella, cómo se achica cuando se sopla más fuerte, y cómo se apaga a consecuencia de un soplido final. Se vuelve a encender y se invita a los alumnos a simular ser velas ellos mismos:

- Se encienden (se ponen en pie).
- Se yerguen (levantan ambos brazos).
- Se mueve la llama (con los brazos aún levantados se mueven formando ondas sobre sí mismos).
- Se apagan (se agachan y se tumban).

A continuación, se forman parejas de alumnos: uno será el "jugador" y el otro será el "balón". El juego consiste en botar el primero al segundo: cada vez que el jugador toque en la cabeza suavemente a su compañero, este se agachará y levantará; después se darán dos botes (dos toques, dos veces se repetirá la secuencia de agacharse y levantarse); tres botes, cuatro, etc. A continuación, se cambiarán los papeles y se procederá de idéntica manera.

3ª Fase

Los niños se tumbarán en el suelo (a ser posible sobre unas colchonetas o esterillas). Se les pedirá que se pongan boca arriba lo más cómodamente posible, con las piernas estiradas y los brazos rectos paralelos al tronco. A continuación, cerrarán los ojos.

El docente les invita a imaginar que son mariposas:

"Sois pequeñas mariposas... voláis aleteando a vuestro aire por la sala... os acercáis a una ventana... está abierta... salís al exterior...ahora ya no sois mariposas, sino gorriones... voláis calmadamente de árbol en árbol... de matojo en matojo... alzáis el vuelo más alto... os transformáis en águilas reales de largas alas y fuertes picos... subís y subís más alto... apenas si podéis ver lo que hay abajo del todo... os quedáis quietos... flotando en el cielo... sin apenas moveros... os acercáis a una nube... os envuelve... os convertís en nube... hace frío... empieza a nevar... sois copos de nieve... caéis lentamente... suavemente... sobre el suelo... respiráis hondo... abrís los ojos... ¡qué a gusto estamos!"

El docente pedirá a los niños que expresen como se sienten, transmitiendo él mismo el agrado y el placer experimentado en el transcurso de la actividad.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Consiste en crear un lugar especial dentro del aula, al cual el alumno pueda recurrir para calmarse cuando se sienta alterado o fuera de control. De esta forma tendremos un lugar permanente dentro del aula para poder reflexionar y volver a su trabajo después de relajarse.

TÍTULO:

MAGO... ¿ESTÁS?

CANCIÓN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años. [Recomendable para 3 a 4 años]

SINOPSIS:
La canción hace referencia a la impaciencia de unos niños que esperan la aparición de un mago en un espectáculo infantil.

Mago... ¿estás? Estoy contando la baraja.
El Mago está contando la baraja
por eso no empieza la función
y los niños impacientes patalean fuertemente
esperando que abran el telón.
¿Qué le pasa a este Mago que no quiere ya salir?
Con la gracia de este Mago nos podemos divertir.

Mago... ¿estás?
Se me escapan las palomas.
Al Mago se le escapan las palomas,
por eso no empieza la función.
Y los niños impacientes patalean fuertemente
esperando que abran el telón (bis)
Mago... ¿estás?

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de corta edad, ante la inminencia de acontecimientos deseados y emocionantes reaccionan con gestos y expresiones verbales de gran agitación (patalean, saltan, gritan, etc.). Enseñarles a canalizar la ansiedad es sumamente positivo, puesto que no se puede exigir –por razones evolutivas obvias- que los más pequeños omitan todo gesto que muestre su inquietud y expectación.

RAZÓN DE SER: La regulación emocional se trabaja en esta actividad utilizando como estímulo la canción *"Mago... ¿estás?"* invitando a los alumnos a expresar las emociones que surgen a partir de acontecimientos que se presentan en su horizonte personal inmediato.

En un juego posterior se anima a los alumnos a expresar emociones extremas utilizando únicamente una letra. De esta manera el docente introduce un elemento cognitivo y verbal muy simple para facilitar la contención (pueden utilizar *"solo"* determinada letra). Finalmente se ponen en común las vivencias experimentadas a lo largo de la actividad.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente invita a los alumnos a escuchar la canción *"Mago... ¿estás?"*. Todos pueden moverse libremente por el aula cantando y bailando a su son.

Una vez terminada, se formulan **preguntas de corte emocional** para que los alumnos centren su atención en las emociones que acompañan la espera de un acontecimiento agradable. Con alumnos muy jóvenes son más oportunas las preguntas dicotómicas que las abiertas, habida cuenta de sus dificultades a la hora de discriminar emociones. Por ejemplo:

- *¿Por qué patalean los niños de la canción: están enfadados con el Mago o deseando que salga al escenario?*
- *¿Esperan divertirse o aburrirse?*
- *¿Qué haces tú cuando vas al circo y están a punto de salir los payasos, aplaudes o te mueves mucho en el asiento?*

2ª Fase

Se propone un **juego** a los alumnos. Para desarrollarlo, tienen que imaginarse que es su cumpleaños y de un momento a otro alguien saldrá con la tarta y las velas encendidas. Todos están preparados para cantar *"cumpleaños feliz"*, pero todavía no sale nadie con la tarta. *¿Qué hacen?; ¿Cómo se mueven?; ¿Dan palmas?*. Los niños reciben la instrucción de poder hablar, gritar o reír, pero únicamente con la letra "A". El maestro modela. Por ejemplo:

¡Aaaaa!; ¿aaa?; aaaaaa –aaa; ¡aaaaah!

Los alumnos imitan al docente cada uno a su manera. Mientras tanto, el docente aumentará la expectación haciendo comentarios como: ¡ya sale, ya sale!; ¡atentos todos!, etc.

A continuación, hará el mismo modelado, pero esta vez con la letra "O", y sucesivamente con la "I", la "E" y la "U".

Esta fase podría finalizar, haciendo "como si" el docente trajese la tarta en sus manos y todos aplaudiesen "haciendo como si" comiesen de ella.

3ª Fase

Se indica a los alumnos que deben sentarse en el suelo formando un semicírculo. El docente bajará el volumen y el tono de su voz favoreciendo que los alumnos se calmen. Se formulará alguna de las siguientes preguntas con la intención de que se produzca en el grupo un cambio desde la excitación y el nerviosismo hasta la tranquilidad y la calma:

- *Ahora que estamos más tranquilos, ¿quién me dice si le ha gustado poder chillar y reír con una sola letra?*
- *¿Pensabas que te estábamos entendiendo? (5 y 6 años).*
- *Muchas veces no hacen falta palabras para decirle a tus padres, hermanos o amigos que estás contento, porque... ¿qué hace una persona contenta? (reír);*
- *¿Y un niño que se ha llevado una sorpresa... ¿qué ruido hace? Con niños de 3 y 4 años, el profesor lo representará gestualmente.*
- *¿Qué es lo que más te ha divertido del rato que hemos pasado juntos?*

TÍTULO:

¡CUIDADO!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Las canciones abordan dos historias diferentes, pero unidas por un factor común: la necesidad de mantenerse atento y alerta sin dejarse llevar por la impulsividad. En la primera, una sorpresa hace perder el equilibrio a un gato, que cae en el suelo, muere y resucita. En la segunda, un ratón es perseguido por un gato.

Estaba el señor Don Gato
sentadito en su tejado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
sentadito en su tejado.
Ha recibido una carta,
que si quiere ser casado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
que si quiere ser casado.
Con una gatita parda,
sobrina de un gato pardo
¡Marramiaumiau, miau, miau!
sobrina de un gato pardo. (música)
De contento que se ha puesto,
se ha caído del tejado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
se ha caído del tejado.
Se ha roto siete costillas,
el espinazo y el rabo
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
el espinazo y el rabo.
Ya lo van a enterrar por la calle del pescado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
por la calle del pescado.
(música)
Al olor de las sardinas,
el gato ha resucitado
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
el gato ha resucitado.
Por eso, dice la gente:
siete vidas tiene un gato
¡Marramiaumiau, miau, miau!,
siete vidas tiene un gato.
Estaba el señor Don Gato

Ratón, que te pilla el gato,
ratón, que te va a pillar;
si no te pilla esta noche,
te pilla a la madrugá.
Ratón, que te pilla el gato...
Ratón, que te pilla el gato

REFERENTE TEÓRICO: La regulación emocional tiene, en la infancia, un claro componente físico. Los despistes de los niños pueden acarrearles problemas. Si permanecen atentos a lo que están haciendo, conteniendo sus impulsos, estarán bien preparados para adquirir en un futuro próximo la capacidad plena de autocontrol más allá de la contención.

RAZÓN DE SER: El docente emplea dos canciones para centrar la atención de los alumnos en los despistes y la falta de atención en situaciones cotidianas de la vida. En una dinámica en la que se plantean distintos supuestos, los niños deberán señalar los riesgos que se corren cuando no se guarda la precaución debida, o están despistados.

Un juego posterior facilita que los niños trabajen la atención y la contención controlando en lo posible sus impulsos (hablar, correr, quitarse la venda, "chivarse", etc.).

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escucharán la canción *"Estaba el señor Don Gato"*. El educador plantea algunas **preguntas de aproximación** que relacionen la historia que se narra con los riesgos derivados de la falta de atención en la vida cotidiana de los alumnos:

- *¿Dónde está sentado el gato?*
- *¿Qué noticia recibe?*
- *¿Por qué se cae el gato?*
- *Si no prestas la atención necesaria a una tarea escolar ¿qué puede ocurrir?*
- *Si estás jugando al fútbol o con discos voladores en un descampado y no tienes cuidado ¿qué puede suceder?*

2ª Fase

El docente procura centrar la **reflexión** de los alumnos en la necesidad de mantener la atención hacia aquello que se está haciendo. Se divide el grupo-clase en equipos de 3 alumnos, que deberán reflejar por escrito sus ideas a propósito de las siguientes preguntas [el profesor deberá ofrecer pistas]:

En un parque de atracciones un niño está despistado ¿qué riesgos corre?

- Riesgos posibles: perderse, no sujetarse adecuadamente el cuerpo en las atracciones de impacto, no fijarse en la edad recomendada para cada atracción, etc.

En una excursión a la montaña ¿qué puede suceder si no se está atento durante la ascensión o el descenso?

- Riesgos posibles: tropezar y caerse al suelo; perder el contacto con el grupo; caer por un barranco; tocar ortigas; hacerse heridas con las ramas de los árboles o arbustos, etc.

En unas fiestas populares o en una verbena, si se está despistado ¿qué riesgos se pueden correr?

- Riesgos posibles: perderse; perder el dinero o que te lo hurten; acercarse demasiado al cableado de los escenarios; causar daño a otros o a uno mismo en atracciones como el tiro al blanco, el lanzamiento de pelotas o determinadas pruebas de fuerza, etc.

Transcurridos unos minutos se pondrán en común las aportaciones.

3ª Fase

A continuación, se propone al grupo un **juego de atención**: a varios alumnos se les vendan los ojos. El resto formará un corro amplio alrededor de ellos. De fondo se escuchará la canción *"Ratón, que te pilla el gato"*.

Reglas del juego:

- Los niños con los ojos vendados deben pasear dentro del círculo. Cuando topen con un compañero, deberán adivinar de quién se trata tocando su cara. No está permitido hablar, pero sí reírse.
- Si se acierta, ambos niños se cogerán de la mano y buscarán a otros.
- Si se falla, el niño quedará eliminado, pasando a formar parte del corro, y un nuevo niño saldrá al interior con los ojos vendados.

Finalizado el juego, se pondrán en común las emociones experimentadas en el transcurso del juego.

TÍTULO:

ULISES Y LAS SIRENAS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Ulises está a punto de llegar a su hogar para rencontrarse con su esposa, Penélope, y su hijo Telémaco. Lleva mucho tiempo fuera de casa luchando y ahora está casi a un paso de verles de nuevo. Pero aún tiene que superar el obstáculo de pasar por la isla de las sirenas y resistir la tentación de tirarse al mar ya que esto le llevaría a no volver a ver a su familia.

REFERENTE TEÓRICO: El autocontrol no es una característica natural en los alumnos de estas edades. Más bien todo lo contrario. Precisamente por ello es conveniente enseñarles recursos, trucos y estrategias que puedan usar para evitar dejarse llevar por sus impulsos, tal como le hubiera ocurrido a Ulises de no haber pedido ayuda a sus marineros.

RAZÓN DE SER: Ulises no tenía un gran autocontrol en el sentido de fuerza de voluntad. De hecho, si no hubiera sido porque estaba atado, se hubiera lanzado al mar al escuchar a las sirenas. Pero usó su inteligencia para buscar soluciones y es justamente lo que se pretende hacer a través de la actividad planteada.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente contará brevemente la historia de Ulises:

"Ulises fue un gran héroe. Los héroes se dedicaban a luchar en las guerras, defender a los pueblos y obtenían grandes victorias porque eran muy valientes. Ulises tenía una mujer, Penélope, y un hijo, Telémaco, a los que hacía mucho tiempo que no veía, así que tenía muchas ganas de volver a casa y encontrarles de nuevo. Pero no iba a ser sencillo, porque antes tendría que pasar con su barco por la isla de las sirenas.

Las sirenas de esta isla cantaban muy bien y cada vez que pasaba un barco cerca de su isla, aprovechaban para intentar convencer a los marineros para que se quedaran con ellas a través de sus cantos. ¡Y muchas veces lo conseguían, porque sus voces eran tan hermosas, que los marineros no podían resistirse y se tiraban al mar de donde nunca conseguirían salir!"

"Si fuerais Ulises ¿qué haríais para no escuchar a las sirenas?". Se dejará un tiempo para, a través de una lluvia de ideas, plantear diferentes alternativas que permitan resolver la situación planteada.

2ª Fase

"Ulises no quería quedarse con las sirenas para siempre, así que siguió el consejo que le dio una buena amiga, Circe, y preparó a su tripulación para no caer en la trampa. Vamos a ver un vídeo en el que las sirenas cantan a Ulises, observad para luego decirme qué hace Ulises y su tripulación para no escuchar el canto de las sirenas...

Se procede a poner el vídeo (En la versión de los Lunnis se ha atado a Ulises al mástil y los marineros se han tapado los oídos con pescados. En el original de Homero, Ulises les tapa los oídos con cera).

Al finalizar el visionado, se hace una puesta en común para ver si han identificado qué trucos se han sido utilizado y, yendo un paso más allá, en el caso del alumnado de mayor edad, antes de explicarles para qué hizo Ulises una cosa o la otra, se les puede preguntar directamente para que lo razonen.

3ª Fase

"Ulises fue alguien muy inteligente, porque supo encontrar una manera de disfrutar de los cantos de sirena, pero sin caer en tirarse por la borda del barco, que era lo que las sirenas querían. Y si lo hubiera hecho, ya no hubiera podido volver nunca con su mujer y su hijo". Vamos a jugar a ser Ulises, a ver si también se nos ocurren trucos para algunas de las situaciones que os voy a contar.

A continuación, se proponen algunas situaciones para la búsqueda en grupo de posibles "trucos" para controlar los impulsos. Lógicamente, pueden añadirse muchas más, incluso se aconsejan que puedan ser basada en la realidad de aula.

- A mamá se le ha olvidado guardar la caja de bombones en el cajón, (p.e. podemos recordarle a mamá que se le ha olvidado guardarlos, y así será más difícil que nos los comamos sin permiso, o irnos de esa habitación a jugar a otro sitio).
- Nos gustan mucho las figuritas de cristal del mueble del salón, pero sabemos que no debemos tocarlas, (p.e. hacer algo que nos apetezca mucho, comer algo, pintar, jugar. También podemos pedirle a alguien que las ponga en otro sitio para no alcanzarlas).
- En casa siempre nos regañan por pasar por la cocina mientras se está cocinando, por si nos quemamos, (p.e. vamos a aprovechar siempre la hora en que se prepara la comida para ver los dibujos animados y así no estaremos en la cocina).
- Estamos esperando nuestro turno para entrar al aula o al comedor (p.e. contar mentalmente hasta 10, cantar una canción en voz baja o jugar a imaginar qué haremos después).
- Hemos recibido un regalo, pero nos dicen que debemos esperar hasta la fiesta para abrirlo (e.j. colocar el regalo en un lugar especial y pensar en lo que podría ser, o dibujar cómo imaginamos el contenido).

TÍTULO:
¿A QUIÉN LE TOCA?

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Pocoyó, Pato y Elly están jugando a las construcciones. La mejor manera, sin duda, es esperar turnos. Eso permite que puedan participar y disfrutar del juego por igual.

REFERENTE TEÓRICO: Una de las formas en las que más se manifiesta el autocontrol (o la falta del mismo) en las edades que nos ocupan es justamente el saber respetar los turnos. No es una habilidad sencilla, aunque aparentemente podamos pensar que lo es, y menos en el juego, ya que es una de las actividades más motivadoras y donde más tienden a ser impulsivos e impulsivas de manera natural.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta va a permitir que los niños puedan poner en práctica el autocontrol a través de la espera del turno pero, además, también aprenderán a focalizar su atención en otras cosas mientras les toca esperar.

DESARROLLO

1ª Fase

"Hoy vamos a aprender lo importante que es esperar turnos para que lo pasemos verdaderamente bien al jugar. A veces nos cuesta un poco, ¿por qué pasará esto?"

Se procede a poner el vídeo, pidiendo al alumnado que se fije bien en lo que ocurre. Después se le pedirá que cuente lo que ha visto (incidiendo mucho en que la espera del turno facilita el juego y la diversión en grupo), y comente a quién le ha costado más esperar su turno y por qué.

2ª Fase

"Todos sabemos que hay que aprender a esperar el turno para jugar, pero algunas veces no lo hacemos. En el fondo, es como si algo nos pinchara mucho, mucho, cuando estamos esperando y no pudiéramos soportarlo más. Pero claro, si no esperamos a que nos toque, el resto se enfadará.

- *¿Os imagináis cómo hubiera sido el juego de Pocoyó, Pato y Elly si no hubieran esperado su turno? ¿Les hubiera gustado? ¿Se lo habrían pasado bien? ¿Qué hubiera pasado cuando alguno de ellos se hubiese "colado"?*
- *¿Os ha pasado alguna vez que se os hayan colado en un juego? ¿Qué hicisteis? ¿Es divertido cuando no esperamos nuestro turno?"*

En este momento será importante enfatizar la idea de que el objetivo de jugar con amigos y amigas es divertirse y que, cuando no sabemos respetar el turno, se enfadarán y el juego podrá terminar o convertirse en pelea. La mejor manera de que esto no suceda es aprender a esperar y no participar hasta que llegue nuestro turno.

- *"¿Habéis pensado qué podemos hacer mientras esperamos a que nos toque?"* (Se dejarán unos minutos para que el propio alumnado emita maneras de esperar. El profesorado podrá completarlas intervenciones con algunos de estos ejemplos: observar cómo los demás lo hacen, pensaren nuestra próxima jugada, disfrutar del juego,...)*"Vamos a ver qué hacen los personajes de Pocoyó mientras esperan a que les toque poner su pieza"*(se pondrá de nuevo la secuencia, pidiéndoles que se centren en observar lo que cada personaje hace mientras espera).

3ª Fase

Para poner en práctica lo comentado hasta ahora, el profesorado utilizará una bolsa de piruletas.

Se repartirá una piruleta a cada alumno. El reparto comenzará cuando estén sentados y sentadas con tranquilidad en el círculo. Tendrán que esperar a que les toque. Una vez sea su turno, meterán la mano en la bolsa y sacarán una sola piruleta.

Para alumnado de mayor edad, la espera también se dará para el momento de comerla. No podrán hacerlo hasta que se les indique.

A continuación, se abrirá un pequeño debate centrado en las siguientes preguntas: *¿Teníais muchas ganas de coger la piruleta? ¿Ha sido difícil esperar? ¿Ha merecido la pena la espera?*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

La asamblea es un entorno fenomenal para poder trabajar el autocontrol en forma de espera de turnos. Por ello, introducir este sistema en el mayor número de actividades posible es la mejor manera de continuar con este trabajo.

TITLE:

WHOSE TURN IS IT?

AUDIOVISUAL RESOURCE:
(Up to 3:08)

TOPIC:
Emotional identification, expression and regulation; Relationship skills.

SCHOOL CONTEXT:
Bilinguism, school coexistence.

EDAD RECOMENDADA:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
Pocoyo, Pato and Elly are playing with building blocks. The best way to do so is by taking turns. This allows them to all participate and enjoy the game together.

THEORETICAL BASIS: One of the ways in which self-control, or the lack of it, is most apparent in the ages we are focusing on, is knowing how to respect turn-taking. It is not an easy task, even though we might think it is. This is even more noticeable when it comes to playing games. This is because games create a lot of motivation for children and tend to make them more impulsive.

PURPOSE: The following activity is proposed so that children can put into practise their self-control by learning to take turns. Not only this, but the children will also learn to pay attention to other things while waiting for their turn.

LESSON PLAN

Stage 1

"Today we are going to learn how important it is to wait for our turn, so that we can have a wonderful time. Sometimes it's a bit hard for us, why could this be?"

The video is then played, and the children are asked to pay special attention to what is happening. After this, they will be asked to explain what they saw (emphasise that turn taking helps them to play and have more fun together) and comment on who they think found it more difficult to wait for their turn and why.

Stage 2

"We all know that we have to learn to wait for our turn to play, but sometimes we don't do it. Deep down, it is something that really, really annoys us, when we are waiting, and we can't handle it for any longer. But naturally, if we don't wait, the others will get angry with us".

- *Can you imagine what it would have been like for Pocoyo, Pato and Elly to play if they hadn't waited for their turn? Would they have liked it? Would they have had fun? What would have happened if one of them had skipped a turn?*
- *Has someone ever skipped you while playing a game? What did you do? Is it fun when we don't wait for our turn?*

It is important to emphasise the fact that the objective of a game is to have fun with our friends, and when we don't respect turn taking, the game could end, and someone could get upset or angry. The best way for this not to happen is to learn how to wait and not take part until it is our turn.

- *Have you thought about what we can do while we are waiting for our turn? (They will be given a couple of minutes to say things that can be done while waiting.) The teacher can add: watch others take part, think about what your next move is going to be, enjoy the game...). "Let's see what the characters in Pocoyo do while waiting for their turn." (That scene will be played again and the children will be asked to observe what each character does while waiting).*

Stage 3

To put into practise what they have learnt so far, the teacher will use a bag of lollypops.

One lollypop will be given to each child. They will be given out when all the children are sitting calmly in a circle. They must wait for their turn. Once it is their turn, they will put their hand in the bag and take out a lollypop.

The oldest pupil will also have to wait for when it's time to eat it. He/she won't be able to do so until the teacher gives them permission.

To finish off, a little debate will be started with the following questions:

- *Were you very anxious to take the lollypop?*
- *Was it difficult to wait?*
- *Was it worth the wait?*

Next Steps

Assemblies are a great time to work on self-control and turn taking. Introducing this dynamic into as many activities as possible is the best way to carry on improving.

Activity designed by: Sophie Morales Featherston, Highlands School Los Fresnos (Madrid).

TÍTULO:

PARA EL CARRO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de comunicación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Brewster es un trenecito con mucha energía y también con mucha prisa. Todo lo quiere hacer rápido, no escucha a nadie, y a veces eso hace que se meta en líos, como en esta ocasión. ¡Por poco se estrella al pensar que él era suficientemente fuerte y que no necesitaba los consejos de otros trenes! Su amigo Wilson le tiene que enseñar alguna lección, de la que podremos aprender a frenarnos cuando sea necesario.

REFERENTE TEÓRICO: En ocasiones, cuando se va ganando en habilidades y recursos personales, nos podemos sentir más independientes y creer que no necesitamos de nadie. Pero esto ha de ser combinado con ser capaces de colaborar y trabajar en equipo, ya que hay objetivos que nos trascienden individualmente y necesitan ser abordados desde la ayuda mutua. Sin embargo, esto es difícil de hacer sin un mínimo de autocontrol, es decir, sin la capacidad de parar, confiar de forma realista y no desproporcionada en nuestras capacidades y siempre con la prudencia como bandera.

RAZÓN DE SER: El enfoque de la actividad propuesta proporcionará al alumnado un esquema sencillo con el que recordar los elementos básicos del autocontrol, y en particular la ayuda que las demás personas nos pueden proporcionar en este sentido.

DESARROLLO

1ª Fase

"Nos gusta mucho ganar y ser los primeros en las cosas que hacemos... ¿Quién me puede poner un ejemplo?" (Dejar espacio para que comenten. Algunos ejemplos pueden ser: En una carrera, en terminar un trabajo, en recibir una chuche, en salir al patio...)

"Nos gusta ganar también porque parece que la gente que nos rodea se pone contenta... Nos dicen cosas bonitas, nos felicitan, nos dan besos... y nos sentimos importantes, ¿cómo héroes o heroínas?

Sin embargo, a veces, cuando estamos muy acostumbrados a que todo nos salga muy bien, podemos creernos demasiado fuertes e importantes y olvidarnos de algunas cosas. Como por ejemplo, de tener cuidado cuando corremos mucho porque solo nos importa ganar la carrera... ¿Qué puede pasar si no tenemos cuidado? (nos podemos caer o empujar a alguien)".

2ª Fase

"Al trenecito Brewster le pasó exactamente lo que acabamos de explicar: tenía tantas ganas de practicar sus nuevas habilidades, tenía tanta fuerza y creía que lo podía hacer tan bien, que no escuchó a ninguna de las personas amigas que le avisaron, con lo que se metió en un buen lío... Vamos a verlo".

(En ese momento se visiona la secuencia).

Enfatizar al terminar de verla cómo hay varios momentos en el vídeo en los que se avisa a Brewster de que debe ir más lento (a veces les pasa al correr por la calle, al pararse o no antes de cruzar, cuando están jugando en casa, cuando empiezan a pelearse con sus hermanos o hermanas...). Sin embargo, muy pocas veces hizo caso de lo que se le decía y había que recordarle constantemente que esperase, que no fuese tan rápido, además él se reía de los que iban más lentos... ¿Qué os parece lo que ha pasado? ¿Os ha gustado?

"Todas las personas nos sentimos fuertes, demasiado fuertes algunas veces, pero aunque lo seamos es importante que sepamos escuchar los avisos que nos dan. ¿Qué debería haber hecho Brewster en esa situación?". Mencionar al menos estos tres elementos y animarles a que los retengan como resumen, repitiéndolos varias veces:

- Parar.
- Escuchar.
- Pensar antes de actuar.

Si es necesario, volver a visionar la secuencia para que valoren (parando y reanudando el vídeo) si el trenecito ha cumplido estos pasos tan importantes. Comparar a Brewster con la conducta de su amigo Wilson a lo largo del vídeo también.

Es relevante en algún momento comentar cómo a veces no es tanto que no escuchar lo que otras personas nos dicen, como que le quitemos importancia, lo olvidemos con facilidad o simplemente pensemos que ese consejo no es bueno. Cuando tenemos mucha prisa, cuando nos "embalamos", esto nos pasa incluso con más facilidad y Brewster comete justamente los tres errores, por eso se mete en un lío tan grande.

- *¿Quién tenía razón al final de la historia?*
- *¿Era Brewster tan fuerte como se pensaba?*
- *¿Era su amigo Wilson tan torpe como él creía?*

Después del debate generado, se enfatizará el mensaje final del vídeo: Hemos de aprender a ir más despacio.

3ª Fase

Para finalizar la actividad, se representa un tren formado por el alumnado que serán los vagones. La peculiaridad de este tren es que los últimos vagones se unirán, lo que dará lugar a un círculo. En el centro de ese círculo se colocará el profesor o la profesora que cantará una canción mientras el tren se mueve al ritmo de la música (el alumnado tendrá que estar atento porque deberán ir más rápido o más despacio, según el caso).

De esta forma, acentuamos la idea principal de la actividad: pensar antes de actuar. Y controlarse, en este caso a través del movimiento.

Puede prolongarse el juego tanto como se quiera, ir cambiando la canción, reforzando lo bien que seguramente lo harán y felicitando su esfuerzo por escuchar y adaptarse.

TITLE:

THE LITTLE WALKING DUCKLINGS

AUDIOVISUAL

TOPIC:
Emotional identification, expression and regulation; Empathy; Decision-making; Critical thinking.

SCHOOL CONTEXT:
Maths plan; Bilingualism; Personal identity.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
A mother duck goes for a walk with her five ducklings. She lets them explore the other side of the hill while she waits. Each time, one fewer duckling returns, until none come back. Worried, she goes off to look for them.

SONG: Five Little Ducks

Five little ducks went out one day,
Over the hills and far away.
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack"
But only four little ducks came back.
Four little ducks went out one day,
Over the hills and far away.
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack"
But only three little ducks came back.
Three little ducks went out one day,
Over the hills and far away.
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack"
But only two little ducks came back.
Two little ducks went out one day,
Over the hills and far away.
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack"
But only one little duck came back.
One little duck went out one day,
Over the hills and far away.
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack"
But none of the five little ducks came back.
Sad mother duck went out one day,
Over the hills and far away.
Mother duck said
"Quack, quack, quack, quack"
And all of the five little ducks came back.

THEORETICAL BASIS: Developing control over the cognitive and behavioural components of emotions is essential. A child who can regulate actions driven by emotion feels happier with themselves. It's natural for children to be impulsive and explore new places, like the ducklings, but they must learn to heed advice from parents, especially when safety is a concern, as with the ducklings who decide not to return.

PURPOSE: Children must learn to empathise with the feelings of worried parents when they don't respond to a call. Causing concern to a loved one is not justified, even by personal gratification. What may feel like independence could actually be a lack of empathy and responsibility. Activities will help them experience the emotional consequences of their actions while integrating the maths plan to encourage logical reasoning, problem-solving and critical thinking.

LESSON PLAN

Stage 1

The teacher introduces the activity with warm-up questions and viewing instructions:

- *"Do we remember the numbers in English? Can someone help? Let's try together—one, two, three, four, five." Show numbers on fingers.*

- *"How do we say duck in English? Duck. And mummy duck? Mother duck. Let's see what happens when mummy duck and her ducklings go for a walk. We'll say the English numbers each time we hear them in the song."*

Stage 2

Watch the video and sing the song to reinforce counting from one to five in English. Ask:

- *How many ducklings were there at the start?*
- *How many go missing each time?*

Use the "video stop" technique—pause the video after each scene where a duckling returns to count how many are back with their mother. This repetition helps fix vocabulary and number sense.

Ask:

- *What happens when none return?*
- *How do you think mummy duck feels? Sad or happy?*
- *Could she be angry? Why?*

Stage 3

Foster reflection through group debate:

"When you go to the park, is it fair to worry your parents by not coming back like the ducklings? How would your parents feel—alone, sad, anxious, wondering if their children are okay?"

"How would you feel if your parents didn't return and didn't tell you?"

Being independent means being responsible.

Stage 4

Review the learning. The teacher raises fingers on one hand (1–5), and pupils say the number in English (right hand) or Spanish (left hand). Start with counting up, then down, then random to reinforce recognition.

Stage 5

Form groups of 4 or 5. Give each group 15 cards:

- Some with digits (1–5).
- Some with numbers written in English (one, two, three, four, five).
- Some in Spanish (uno, dos, tres, cuatro, cinco).

Children must match equivalents to learn the written forms and digits of numbers 1–5.

CONTINUATION PROPOSAL

Create a "Chorus of Emotions" and choreograph the song together.

Ask pupils how ducks and mummy duck move. Do they move the same? Have them act it out. Choose and agree on simple movements.

Use the number cards from the previous stage in the choreography. Practise coordinating movements and lyrics. When ready, perform for primary classes, in the lunchroom or playground. As a variation, alternate verses in English and Spanish.

The teacher could even play mummy duck while directing the chorus!

RELATED ACTIVITIES:

- *The Naughty Bunny* (Decision-making).

TITLE:

FREEZE GAME

AUDIOVISUAL:

TOPIC:
Emotional identification, expression and regulation.

SCHOOL CONTEXT:
Bilingualism; Personal identity; School coexistence.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
This fun song introduces vocabulary related to actions (dance, jump, hop, skip, turn, freeze) and helps children practise impulse control, as they must freeze when the song says "freeze."

THEORETICAL BASIS: Developing self-control at this age requires effort and consistency, as young children tend to follow their impulses and struggle to delay gratification. This activity addresses self-control through inhibitory behaviour, focusing on the physical and behavioural aspect. We use the word "freeze" as a self-instruction cue to stop doing something enjoyable, like dancing or playing.

PURPOSE: The main goal of this activity is to train impulse inhibition (inhibitory control) through play, using two musical games. The first is a song where children perform actions until they hear "freeze" and must stop moving. The second is the classic statue game. The third phase increases the challenge by asking children to remain still while others play.

LESSON PLAN

Stage 1

Ask children to form a semicircle so they can see the video and the teacher can see everyone. Explain that the video includes a fun song, but when they hear "freeze," they must stop completely. Those who don't stop must sit down and stop playing.

Start with a trial round and clarify any misunderstandings, then play the game a couple of times. If many children didn't follow the instructions, reflect on how hard it is to stop doing something fun:

"Did you like dancing? Was it difficult to stop dancing and jumping?" (pointing to those sitting) *"Some of you didn't stop and had to sit out. Is that fun? Would you have preferred to keep dancing and playing? Do you want to try again?"*

Try again to see if they understand the message.

Stage 2

Play the statue game: "Let's play the statue game." Explain that you'll play music and when it stops, they must freeze like statues.

Stage 3

Increase the challenge by creating a situation requiring more impulse control. Use the song as in Stage 1, but only half the children play while the others sit in chairs, watching quietly without moving or dancing. Then switch roles.

Afterwards, ask:

"How did you feel when you couldn't play with the rest of the class? Were you sad? Nervous? Angry?"

Explain that it was only a game, but sometimes waiting is necessary—for example, if the teacher is helping another classmate, you must wait your turn without playing or interrupting. Or if a game has too many children, you might need to wait your turn without getting upset or disrupting others.

TÍTULO:

APRENDEMOS A CUIDAR Y SER CUIDADOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
La canción "Los pollitos" ilustra de manera sencilla cómo la mamá gallina satisface las necesidades básicas de sus pollitos: alimentarlos, abrigarlos y proporcionarles seguridad. A través de una melodía familiar, se muestra a los pequeños pollitos pidiendo ayuda cuando tienen hambre o frío, y siendo protegidos por las alas cálidas de su madre, lo que transmite un mensaje de cuidado y empatía.

Los pollitos dicen
pío, pío, pío
cuando tienen hambre
cuando tienen frío.
La gallina busca el maíz y el trigo,
para dar comida a todos sus hijos.
Bajo sus dos alas acurrucaditos, cuando
tienen sueño duermen los pollitos.
Los pollitos dicen...

REFERENTE TEÓRICO: Trabajar la mejora de la empatía presupone generar en el niño receptividad emocional de forma que sienta sobre sí mismo situaciones carenciales ajenas, despertándose en él deseos de ayudar. Una de las vías para facilitar la detección de situaciones comprometidas en los demás es aprender a reconocer las propias situaciones en las que el niño precisa ayuda ajena.

RAZÓN DE SER: La actividad, centrada en la canción "Los pollitos", tiene como propósito principal trabajar la empatía y el autocuidado en el contexto de la educación infantil (de 3 a 6 años). Al explorar la dinámica de los pollitos y su madre, los niños serán guiados a identificar momentos en los que necesitan apoyo, reflexionando sobre a quién acudir y cómo actuar en diferentes circunstancias. Esto se complementará con dinámicas creativas y juegos de roles.

DESARROLLO

1ª Fase: *"Jugamos a Ser Pollitos y Mamá Gallina"*

Objetivo: Contextualizar la canción "Los pollitos" de manera lúdica, fomentando la conexión emocional y preparando a los niños para la actividad posterior.

Materiales:

- Un pañuelo o cinta para identificar a la "mamá gallina".
- Plumas o dibujos de pollitos que los niños puedan llevar (pueden hacerse con papel).

Desarrollo:

1. Introducción Lúdica:

- El educador explica que se transformarán en pollitos y mamá gallina.
- Divide a los niños en dos grupos: uno será mamá gallina y el resto serán los pollitos.

2. Dramatización del Cuidado:

- Mamá gallina tendrá que cuidar a los pollitos, simulando acciones como buscar comida, protegerlos del frío con sus alas (los brazos extendidos) y llevarlos a dormir.
- Los pollitos deberán seguir a mamá gallina mientras hacen sonidos suaves como "pío, pío".

3. Pequeños Retos:

- El educador introduce pequeñas situaciones que mamá gallina debe resolver, como:
  - ¡Está empezando a llover, mamá gallina! ¿Qué haces?
  - Los pollitos tienen hambre, ¿cómo los ayudas?

4. Reflexión:

- Finaliza la actividad con preguntas breves:
  - ¿Cómo se sintieron siendo pollitos?
  - ¿Qué hizo mamá gallina para ayudar?

Cierre:

Tras esta breve dinámica, los niños estarán emocionalmente conectados con el tema, listos para escuchar la canción y relacionarla con su experiencia en el juego. Esto creará una mayor identificación con los personajes y el mensaje de la actividad.

2ª Fase

Se escucha la canción "Los pollitos" y se realizan diferentes **preguntas de comprensión del contenido:**

- *¿Qué dicen los pollitos cuando tienen hambre o frío?*
- *¿Qué hace la mamá gallina para cuidar a los pollitos?*
- *¿Dónde duermen los pollitos cuando tienen sueño?*
- *¿Cómo se sienten los pollitos cuando están debajo de las alas de su mamá?*
- *¿Qué busca la mamá gallina para alimentar a los pollitos?*
- *¿Cómo crees que los pollitos llaman la atención de su mamá?*
- *¿Qué harías tú si vieras a un pollito solo y con frío?*
- *¿Por qué crees que es importante cuidar a los pollitos?*
- *¿Qué te hace sentir esta canción? ¿Te recuerda algo que hayas vivido?*
- *Si fueras un pollito, ¿qué le pedirías a tu mamá gallina?*

3ª Fase

Se formula a los alumnos una **pregunta-clave:**

"¿Qué harías si estando en el jardín de tu casa o en un parque cercano el sol se esconde y llegan unas nubes muy, muy negras?; además empieza a correr un viento helado".

El educador comenta que no llevan ropa de abrigo, pues unos minutos antes hacía calor.

Se procurará que los alumnos dirijan su atención hacia la petición de ayuda adulta (padres, profesores u otros mayores que les acompañen).

Se pide a los alumnos que imaginen que tienen sueño mientras ven la televisión por la tarde-noche, o al acabar de cenar: *¿qué deben hacer?, ¿a quién deben dirigirse?, ¿está bien o mal tumbarse a dormir en el sofá vestidos?, ¿por qué?* [esta última pregunta se formulará a alumnos a partir de 4 años de edad].

Los alumnos son invitados a desarrollar una **dinámica**: deberán emparejarse con el compañero que se les designe. Dibujarán en una misma cartulina las dos escenas anteriores utilizando los siguientes elementos:

- 1ª escena: un niño o niña en un parque, unas nubes oscuras, lluvia, su madre, y alguna prenda de abrigo.
- 2ª escena: un niño o niña en una habitación, un televisor, un sofá y una cama.

A los niños de 3 años se les deberá ayudar en la elaboración de las producciones. El educador puede dibujar en la pizarra las dos escenas pidiendo a los alumnos que las copien o trabajen sobre lo dibujado por el educador.

Una variante más creativa es mezclar en la escena dibujada en la pizarra elementos que no sean propios de la situación (por ejemplo, una cama en el parque o un paraguas en la habitación). En este caso, el educador advertirá a las parejas de alumnos que identifiquen los elementos que no correspondan.

4ª Fase

Tras la identificación de situaciones en las que los niños necesitan ayuda, en esta fase el maestro procurará, a través de las siguientes preguntas, dirigir la reflexión de los niños hacia comportamientos concretos de ayuda a los demás que ellos puedan realizar. Preguntas-caso:

- *Si tu hermano se ha quedado dormido en el suelo de su cuarto ¿qué haces?*
- *Si has llevado al parque varios bocadillos y mientras estás jugando te entra hambre ¿qué haces? Si un compañero de juego no tiene merienda ¿qué le puedes preguntar a tu madre?*

5ª Fase

Se pone en práctica un **juego** alusivo a la temática tratada: los alumnos forman un gran corro sentados en el suelo. El educador elige al azar a dos alumnos; cuchicheando con ellos, les pide que reproduzcan determinada situación ante el grupo, quienes procurarán adivinar el significado (las situaciones tendrán como desenlace pedir ayuda a un adulto). Tras cada breve dramatización, se cambiará de alumnos para "actuar" ante los demás.

Situaciones posibles a representar:

- Están jugando en el patio y empieza a llover mucho. Los alumnos no tienen abrigo y las aulas están cerradas
- El hermano de uno de ellos está durmiendo en una habitación donde hace mucho, mucho frío.
- Quieren comer unas galletas que están en una estantería muy alta, tienen una silla cerca, pero es peligroso subirse a ella porque está rota.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- El método caracol (Empatía).
- *ReflejArte* 24/25: Juguetes para no humanos.

TÍTULO:

LA FÁBRICA DE BESOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:.
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años. [Recomendable para grupos de 3 ó 4 años de edad]

SINOPSIS:
Unos niños se libran del hechizo de una bruja, mediante el cual roba los besos al mundo entero. Los niños deshacen el embrujo besando a todos y llenando una gran caja con besos que esparcen al viento. La gente recupera sus besos y su alegría.

REFERENTE TEÓRICO: La empatía facilita en los pequeños la capacidad para identificarse con personas que experimentan emociones y sentimientos que les provocan sufrimiento. El despliegue de esta capacidad produce en la persona el deseo de ayudar, consolar y prestar apoyo. A menudo, la única vía para ayudar en edades tempranas es mostrar afecto de forma física (besos, caricias, abrazos).

RAZÓN DE SER: Utilizando como estímulo el cuento seleccionado y la formulación de preguntas de aproximación, los pequeños buscarán la manera de remediar la tristeza de los demás. Mediante un juego, el docente les guiará en la construcción de una imaginaria fábrica de besos a partir de materiales simples.

DESARROLLO

1ª Fase

Tras la lectura del cuento, el educador formula **preguntas de aproximación** de corte emocional a los alumnos:

- *¿Os gusta que os den besos?; ¿y si además van acompañados de un fuerte abrazo?*
- *¿Alguien me dice qué personas nos dan más besos?; ¿nos gusta devolverlos?*
- *Cuando nos sentimos tristes y alguien nos da un beso ¿nos ponemos alegres?*
- *En el cuento una bruja roba los besos de las personas y un grupo de niños les salva con sus propios besos. ¿Os gustaría formar parte de ese grupo de niños?*

2ª Fase

Se propone a los alumnos un **juego**: construirán entre todos una "fábrica de besos" como la del cuento. Para ello utilizará una gran caja de cartón, que situará en el centro del aula. Los niños la decoran pintando en su superficie dibujos con ceras y lápices de colores. A continuación, van depositando a su manera besos en su interior.

Una vez concluida esta tarea, se traslada la caja a la ventana del aula y se vuelca al exterior su contenido de besos imaginarios. Los niños soplarán para "esparcirlos" mejor.

3ª Fase

Se **pregunta** a los niños cómo se sienten y qué les ha agradado más de la actividad. Otras preguntas posibles:

- *¿A qué personas te gustaría "salvar" antes (es decir, devolverles sus besos y su alegría)?*
- *¿Os parece bien que un día construyamos una fábrica de abrazos y otra de caricias?*
- *Si fueras un niño recién "salvado" por el beso de la caja ¿te unirías al grupo de niños "besadores"?*

4ª Fase

El educador anuncia que se le había olvidado contarles el final del cuento. Pide a los niños que le rodeen y escuchen atentamente:

"Cuando todos los besos se esparcieron y todo el mundo volvió a ser feliz, un niño tuvo una idea preciosa. ¿Sabéis qué se le ocurrió?... recoger el último beso de la caja y buscar a la bruja. Aunque le daba un poco de miedo, se atrevió a decirle:

- Toma, bruja. Para ti. Yo quiero que tú también seas feliz y amiga mía.

- Y muy suavemente la besó.

Desde aquel día la bruja ya no quiso ser más una bruja. Se quitó la ropa negra, tiró a la basura su libro de hechizos, y decidió ser feliz repartiendo y recibiendo besos".

TEXTO DEL CUENTO:

Érase una vez un país en el que todos vivían felices: se querían, jugaban juntos, se peleaban muy poco y se daban muchos besos.

Un triste día llegó a ese país tan bonito una bruja mala. A la bruja le daba mucha rabia que las personas se quisieran tanto, así que decidió lanzar al mundo entero una maldición: hizo sonar las campanas de todos los pueblos, consiguiendo que la gente saliera a la calle para averiguar qué pasaba. Cuando todas las personas estaban preguntando por qué sonaban las campanas, la bruja, desde lo alto del cielo, dijo:

–No me gusta que seáis felices mientras yo no lo soy; me da mucha envidia, así que a partir de ahora mismo los besos desaparecerán de la faz de la tierra. Aunque lo intentéis nadie conseguirá besarse, y así os volveréis tristes y cascarrabias como yo.-

Y riéndose a carcajadas, la bruja desapareció.

Pero... la bruja no se había dado cuenta de que en un colegio había unos niños en clase que no oyeron las campanas porque estaban jugando con su profe. Como no salieron a la calle no pudieron escuchar nada, y el embrujo no les llegó. Así que fueron los únicos habitantes de todo el planeta que sí podían dar besos.

Lo primero que hicieron al darse cuenta de que todo el mundo estaba embrujado (se les iba poniendo la cara muy triste) fue intentar alegrarles. Y... ¡oh, sorpresa!, cada vez que daban un beso a alguien triste... ¡se rompía el embrujo!: la persona besada recuperaba sus propios besos y volvía a ser feliz.

El problema era que había demasiadas personas en la Tierra y ellos eran muy pocos. Entonces decidieron construir una fábrica de besos: descubrieron que en una caja cabían... ¡millones de besos! Por otra parte, un niño muy listo se dio cuenta de que cuando un beso se juntaba con otros inacían más besos!

Empezaron a fabricar besos y llenaron la caja. Cuando estuvo repleta, abrieron la ventana y dejaron que el viento esparciera los besos por todo el planeta.

Así es como las personas que habitan la Tierra dejaron de estar tristes y todo el mundo fue feliz para siempre.

Autor: Luis Salarich. De los materiales "Prevenir para vivir". [FAD, 2001]

TITLE:

THE KISS FACTORY

AUDIOVISUAL RESOURCE

TOPIC:
Empathy; Relationship skills.

SCHOOL CONTEXT:
Bilinguism, school coexistence.

EDAD RECOMENDADA:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
Some children avoid the curse of a witch, who steals the kisses of the whole world. The kids undo the curse by kissing everyone and filling a big box with kisses that they blow in the wind. People recover their kisses and their happiness.

THEORETICAL BASIS: Empathy helps children to identify with people who experience emotions and feelings that cause them suffering. The use of this capacity produces in the person a desire to help, comfort and provide support. Often, the only way to help at an early age is to show affection in a physical way (kisses, caresses, hugs).

PURPOSE: Using the selected story as a stimulus and the use of emotion-related questions, children will look for a way to solve the sadness of others. Through a game, the teacher will guide them in the construction of an imaginary kiss factory made from simple materials.

LESSON PLAN

Stage 1

After reading the story, the educator asks the students questions of an emotional approach:

- *Do you like to be kissed; and if they are followed by a big hug?*
- *Can anyone tell me which people give us most kisses? Do we like to kiss them back?*
- *When we feel sad and someone kisses us, do we feel happy?*
- *In the story, a witch steals people's kisses and a group of kids save the people's kisses with their own kisses. Would you like to be part of this group of children?*

Stage 2

A game is proposed to the students: they will build together a "kissing factory" like the one in the story. A large cardboard box will be placed in the center of the classroom. The children decorate it by painting on its surface with crayons and colored pencils. Then they place kisses inside the box in their own way. Once this task is completed, the box is moved to the classroom window and the content of imaginary kisses will be spread outside. Children will blow to "spread" them better.

Activity designed by: María Escós Tovar, Highlands School Los Fresnos (Madrid).

STORY TEXT:

Once upon a time, there was a country where everybody lived happily: they loved each other, they fought occasionally and they kissed a lot of the time.

One sad day, a bad witch came to the country. That witch did not like the fact those people loved each other so much, so she decided to put a curse on the whole world. She rang the bells of every single town just to get all the people to go out into the streets to find out what was happening. When everybody was asking why the bells were ringing, the witch, from high up in the sky, said, "I don´t like that you are happy while I´m not; I´m very jealous, so from now on kisses will disappear from this world. No matter how hard you try, nobody will get to kiss, so you will be sad and grumpy just like me."

And laughing loudly, the witch disappeared. However, the witch did not realize that in a nearby school there were some children in class who had not heard the bells ringing because they had been playing with their teacher. As they had not gone out into the street they had not heard anything, and the curse had not reached them. As a result, they were the only people on the whole planet who could kiss. The first thing they did when they realized that everyone was under a curse (their faces were turning very sad) was to try to cheer them up. And, what a surprise! Each time they kissed someone who was sad, the curse was broken! The person they kissed recovered their own kisses and was happy again.

However, there was still a problem: there were many people on the Earth and they were very few. So they decided to build a kiss factory. To their delight, they discovered millions of kisses could fit in one box!

It was then that a super clever kid realized when a kiss was put together with other kisses, more kisses were born! They began to make kisses and fill the box up with them. When the box was full, they opened the window and let the wind blow the kisses all over the planet.

This is how people who live on Earth stopped being sad and everyone lived happily ever after.

Autor: Luis Salarich. De los materiales "Prevenir para vivir". [FAD, 2001].

TÍTULO:

LOS MUÑECOS MÁGICOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación; Pensamiento Crítico; Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:.
Plan lector

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Un juguetero deja de vender muñecos porque los niños se interesan cada vez menos por ellos y más por los juguetes electrónicos. Muñecos y juguetero se sienten muy tristes al verse tan olvidados por los niños. Pero la felicidad vuelve a la juguetería cuando un duende que sintió lástima de ellos les concede a los muñecos el don de reír, llorar, jugar y saltar por su cuenta.

REFERENTE TEÓRICO: La posesión de una ajustada capacidad de empatía dota al niño de una sensibilidad especial a la hora de percibir estados de ánimo en otros, en particular aquellos que conllevan sufrimiento, como la tristeza, el miedo o el enfado. Cuando el niño "se mete en la piel" de quien experimenta dolor físico o emocional, surge el afán por remediar la situación.

RAZÓN DE SER: En la presente actividad el educador utilizará un cuento como estímulo para desarrollar un diálogo colectivo a propósito de los estados de ánimo de los personajes de la narración. En una dinámica participativa posterior, se plantea a los alumnos un estudio de casos en los que pueden hacer algo para aliviar el sentimiento de soledad de un niño.

Un juego final ayudará a los pequeños a detectar sentimientos a partir de expresiones faciales, paso previo importante para poder comprender estados emocionales ajenos.

DESARROLLO

1ª Fase

Se lee el cuento, se aclaran dudas y a continuación se formulan **preguntas de aproximación** de corte emocional, como:

- *¿Se ponen tristes o contentos los muñecos cuando ya nadie quiere comprarles?* [pregunta para grupos de 3 ó 4 años]
- *¿Por qué los muñecos eran felices al principio del cuento?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- *¿Por qué se ponen tristes?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- *Si fueras uno de los muñecos, ¿cómo te sentirías?*
- *¿Qué piensas que sintió el duende al verlos tristes?*
- *¿Qué poder les concede el duende?*
- *¿Qué harías tú si vieras que un amigo está triste como los muñecos?*
- *¿Alguna vez te has sentido triste como los muñecos? ¿Qué te hizo sentir mejor?*
- *¿Por qué crees que los niños dejaron de mirar los muñecos?*
- *¿Qué harías para que los niños vuelvan a querer los muñecos?*

2ª Fase

El educador pide a los alumnos que se pongan de dos en dos y piensen durante unos segundos en la siguiente pregunta:

"Imaginad que estáis en el patio durante el recreo, y un niño nuevo en la clase está solo en un rincón. Como os da un poco de pena ¿qué podéis hacer para que se sienta mejor?"

Tras un breve diálogo por parejas, los alumnos expondrán sus ideas. Si el grupo-clase está compuesto por alumnos de 3 ó 4 años de edad se formará un corro (en lugar de agruparse en parejas); las aportaciones se harán en el marco del gran grupo.

El educador les pedirá que pronuncien las palabras oportunas (qué le dirían). Puede valerse de un muñeco situado encima de una silla, para que a los alumnos les resulte más sencillo "hablar a otro".

3ª Fase

El educador desarrollará la siguiente **dinámica**: pondrá cara de estar triste y hará gestos que reflejen pena. Preguntará "¿cómo me siento?".

Procederá de la misma manera con otros sentimientos y emociones: rabia, vergüenza, alegría, asombro, asco, aburrimiento, etc. Cada vez que alguien acierte el estado de ánimo representado por el maestro /a recibirá un aplauso.

El educador puede hacer su representación con uno o varios alumnos, siguiendo el mismo procedimiento. [Variante recomendada para grupos de 5 años].

4ª Fase

Se desarrollará un **juego**: el maestro pintará una raya que divida el aula en dos mitades. Los niños se situarán en el extremo de uno de los dos campos.

Se comenta que deben poner cara triste. Los alumnos caminarán hacia la línea lentamente con expresiones faciales y corporales de tristeza y pena. Cuando crucen la línea, recibirán los "poderes" del duende, pudiendo saltar, brincar, bailar y reír.

Con alumnos de 5 ó 6 años se puede introducir una variante más compleja: se forman dos equipos, uno en cada esquina del "campo de la tristeza". De cada equipo un alumno elegido al azar por el profesor será quien avance hacia el otro campo. Al cruzar la línea reciben los "poderes". El educador les venda los ojos, les hace girar sobre sí mismos varias veces y les encomienda la misión de salvar a un compañero de su equipo. Los miembros de los equipos les dirigirán ("¡aquí, aquí!") hacia su esquina. Cuando toquen a un compañero, éste avanzará, continuándose el juego hasta que todos estén salvados.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD: *¿Qué te hace más feliz: un muñeco o una Tablet?*

Esta propuesta de continuidad tiene como objetivo ayudar a los niños de educación infantil a reflexionar sobre el equilibrio entre juguetes tradicionales y electrónicos, fomentando su pensamiento crítico y creativo mientras exploran emociones y colaboran en un proyecto artístico.

Fase 1: *Descubrimos y hablamos de nuestros juguetes*

El maestro inicia un diálogo animado y lleno de curiosidad:

- *¡Qué divertido es jugar! Pero, ¿qué juguetes tenéis en casa? ¿Jugáis más con muñecos, pelotas, bicicletas... o con juegos en una Tablet?*
- *¿Qué os gusta más de cada uno? ¿Por qué?*

Se invita a los niños a compartir experiencias, describiendo cómo se sienten al jugar con diferentes juguetes. Las respuestas se anotan en un mural con dibujos o palabras clave para reforzar su participación.

Fase 2: *Exploramos jugando*

Los niños pasan a una zona dividida en dos espacios:

Rincón de juguetes tradicionales: Muñecos, pelotas, rompecabezas y bloques de construcción.

Rincón de juguetes electrónicos: Un robot interactivo, una Tablet con un juego educativo sencillo, ...

- Se forman pequeños grupos que rotan entre los dos rincones.
- Juegan 10 minutos en cada espacio, explorando libremente los juguetes.

Al terminar, los niños regresan al círculo para reflexionar juntos sobre la experiencia.

Fase 3: *Reflexionamos sobre nuestras emociones*

El maestro guía la reflexión con preguntas abiertas y estimulantes:

- *¿Cómo os sentisteis jugando con los muñecos? ¿Y con la Tablet y otros juguetes electrónicos?*
- *¿Cuál de los juguetes os permitió imaginar más cosas? ¿Por qué?*
- *¿Con cuál de los juguetes fue más fácil jugar con un amigo?*
- *¿Creéis que siempre es bueno jugar con tecnología? ¿Por qué o por qué no?*
- *¿Qué podemos hacer para que también disfrutemos de otros juguetes?*

Fase 4: *Creamos nuestros propios muñecos mágicos*

Se presenta el siguiente reto: Ahora nos convertiremos en creadores como el juguetero del cuento. Vamos a construir muñecos mágicos que tengan poderes especiales, usando materiales reciclados.

Materiales necesarios: Tubos de cartón, telas viejas, botones, lana, pegamento, pintura y otros materiales reciclables.

Dinámica:

- Los niños trabajan en pequeños equipos, diseñando y decorando su muñeco.
- Cada grupo decide cuáles serán los "poderes mágicos" de su muñeco (por ejemplo: hacer reír, contar cuentos, curar tristezas).

Fase 5: *Exposición de "Muñecos Mágicos"*

Ahora vamos a compartir nuestra magia con todos. Para dicho fin, se organiza una exposición abierta para las familias y otras clases.

- Los niños exponen sus muñecos en una mesa decorada y explican sus poderes mágicos a los visitantes.
- Se toman fotos y se crea un "Libro de los Muñecos Mágicos" con las historias y poderes inventados.

Fase 6: *Cierre y reflexión final*

En círculo, el maestro anima a los niños a reflexionar sobre la actividad: *¿Qué os gustó más de crear vuestro muñeco? ¿Qué habéis aprendido sobre jugar con diferentes tipos de juguetes? ¿Qué podemos hacer en casa para jugar con más imaginación?*

TEXTO DEL CUENTO:

Un hombre llevaba muchos años construyendo muñecos de todo tipo: grandes y pequeños; de tela, felpa, cartón, hierro o incluso de azúcar. Se sentía feliz al ver que muchos niños se paraban ante el escaparate y pedían a sus padres que les regalaran uno. De esta manera, el juguetero era feliz no solo porque ganaba dinero, sino también al ver la alegría de los niños y de los muñecos cuando eran "adoptados" por un niño.

Pero en la acera de enfrente pusieron una tienda de juegos tecnológicos y electrónicos (vídeojuegos, Tablet, drones, etc.). Poco a poco los niños, en lugar de pararse junto al escaparate del juguetero, entraban directamente en la tienda de enfrente. Así que, al cabo de unas semanas, ya nadie compraba muñecos.

La tristeza se apoderó de la tienda.

Los muñecos al principio trataban de disimular su pena, pero el juguetero sabía que se sentían muy infelices y poco queridos. Algunos lloraban a escondidas; otros se escondían llenos de vergüenza.

Una noche, un duende se apareció a los muñecos; al verles tan tristes sintió tanta pena como el juguetero. Pero él sí podía hacer algo: era un duende y tenía poderes. Así que concedió a los muñecos el don de reír o llorar por sí mismos, sin que nadie les apretara un botón.

Al día siguiente, el viejo juguetero no salía de su asombro. Un grupo de niños con sus madres llenaban la tienda:

- ¡Ése, mamá. Quiero ése!-

- ¡Y yo el de al lado!-

- ¡Yo también quiero uno!-

Los niños formaban una cola que llegaba hasta la calle, todos con ganas de llevarse un muñeco. ¿Qué estaba pasando? se preguntó el juguetero. La respuesta la encontró cuando miró hacia su escaparate: los muñecos jugaban y saltaban, reían, lloraban y hacían muecas a los niños. El mago les había concedido ese don.

La felicidad volvió a la tienda.

El juguetero trabajaba con más ganas para poder alegrar a tanto niño, y cada noche los que quedaban sin vender celebraban una fiesta con el juguetero.

[Adaptación de un cuento popular]

TÍTULO:

¡YO TE AYUDARÉ A ESTAR CONTENTO!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Las Tres Mellizas y Mozart se dan cuenta de que el emperador está triste y aburrido. Les da tanta pena que deciden animarle con música alegre.

REFERENTE TEÓRICO: Los estados de ánimo llamados "primarios" o innatos son: la alegría, la tristeza, el miedo (o sorpresa) y el enfado. Saber reconocerlos desde pequeños permite a los niños ajustar de manera adecuada su comportamiento y su reacción ante la expresión de aquellos. Solo la identificación temprana de emociones facilitará que el alumnado pueda hacer algo para cambiar anímicamente a una persona afligida.

RAZÓN DE SER: A partir de un estímulo audiovisual, el educador formulará preguntas de aproximación que permitan a los alumnos identificar emociones en los personajes de la escena. En el contexto de un ulterior juego, los niños intentarán cambiar estados de ánimo negativos en los demás por emociones más positivas y gratificantes. La actividad combina elementos visuales (audiovisual), táctiles (juego con pelota) y kinestésicos (expresiones corporales).

DESARROLLO

1ª Fase

Se propone a los alumnos ver una escena de película. Se explicará que van a ver cómo las Tres Mellizas y un amigo suyo se dan cuenta de que el emperador está triste y "deprimido" (se explicará el significado de expresiones como: "deprimido", "apagado" o "sin alegría").

Se proyecta la secuencia audiovisual.

Se formulan **preguntas de aproximación** de corte emocional:

- *¿El emperador está triste y aburrido, o contento y alegre?* [pregunta para grupos de 3 años]
- *¿Qué deciden hacer las Tres Mellizas para ponerle más contento?* [pregunta para grupos a partir de 4 años de edad]

2ª Fase

Se desarrolla un juego. El educador divide el grupo de alumnos en cuatro subgrupos, que se sentarán en cada una de las esquinas del aula. Cada equipo debe asumir un estado de ánimo (expresando a través de su cara, voz y cuerpo dicho estado). Para facilitar las expresiones de los niños, el educador las modelará una a una:

- Tristeza y pena.
- Alegría y contento.
- Enfado y rabia.
- Miedo.

El educador supervisará que cada subgrupo cumpla la instrucción.

A continuación, dará una pelota al equipo de los "contentos". Uno de sus miembros hará rodar la pelota (no lanzar por el aire) hacia uno de los otros tres equipos. El niño "tocado" abandonará su equipo y pasará a formar parte del equipo "alegre".

Se procurará que sean muchos los niños que hagan rodar la pelota.

El juego finalizará cuando todos los alumnos formen parte del equipo alegre. Con alumnos de 5 ó 6 años se pueden introducir diversas variantes:

- Jugar a la vez con varias pelotas.
- Emplear pelotas de reducidas dimensiones.
- Dar a cada equipo una pelota, de forma que los niños "tocados" se intercambien entre los subgrupos, debiendo adoptar la expresión gestual de sus miembros. Esta variante puede ponerse en práctica dando al equipo de los "alegres" dos o tres pelotas para facilitar su triunfo.

Una vez concluido el juego, se pedirá a los alumnos que expresen si se han divertido, cómo se sentían teniendo que adoptar forzosamente una determinada expresión ("¿os costaba hacer como si estuvieseis enfadados?"), y si es más agradable estar alegre y contento.

TÍTULO:

DUERME MAMÁ, DUERME PAPÁ

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Habilidades de relación; Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Plan de convivencia escolar; Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Al contrario de lo que suele suceder con más frecuencia en los hogares, en esta ocasión es un niño quien, pensando en el descanso de sus padres, les canta una nana para que se relajen.

REFERENTE TEÓRICO: A ciertas edades, especialmente en aquellas hacia las que se dirige esta actividad, el egocentrismo es notable. Esperan que se les cuide y se les mime sin pensar demasiado en las que pueden ser las necesidades de los y las que les rodean, dando igual, aparentemente, cuánto les quieran. De ahí que la empatía se convierta, en esta etapa del desarrollo, en una variable fundamental a trabajar, con un valor añadido si, además, se consigue generalizar lo aprendido a sus vidas cotidianas.

RAZÓN DE SER: Esta actividad introduce, de manera gradual y lúdica, la capacidad de los niños para reconocer y responder a las necesidades de quienes les cuidan. El objetivo central es facilitar que comprendan que pueden aportar y contribuir al desarrollo cotidiano de la convivencia, aunque sea con pequeñas acciones. La actividad busca dar el primer paso hacia la madurez social, permitiendo a los niños analizar qué pueden hacer por las personas que más les quieren y cuidan, transformando su percepción desde el ser cuidados hacia la capacidad de cuidar. Al mismo tiempo que fortalece el vínculo con la familia al ayudar a los niños a apreciar y valorar el cuidado que reciben.

DESARROLLO

1ª Fase: *Lo que no cuadra*

Anticipar, antes de visionar el anuncio, que algo de lo que ocurre en la secuencia que van a ver no les va a "cuadrar". Se les anima a que lo observen con atención para, tras ver el vídeo, poder hacer una lluvia de ideas en la que propongan qué han detectado como inusual o raro (lo que no cuadra, por poco frecuente en la vida real, es que sea el niño el que canta una nana a sus padres y no al revés).

2ª Fase

A continuación, se plantean algunas preguntas que ayudarán al grupo-clase a conectar emocionalmente con la situación presentada en el vídeo, fomentando la reflexión sobre la empatía y el cuidado mutuo en la familia.

- *¿Cómo te sientes cuando alguien te cuida o te canta antes de dormir?*
- *¿Qué emociones crees que experimentan los padres en el vídeo cuando su hijo les canta?*
- *¿Alguna vez has querido cuidar a alguien que normalmente te cuida a ti? ¿Cómo te hizo sentir eso?*
- *¿Qué sensaciones te produce ver a un niño cuidando de sus padres en lugar de al revés?*
- *¿Cómo crees que se siente el niño al poder ayudar a sus padres a descansar?*
- *¿Recuerdas algún momento en que hayas querido hacer algo especial por tus padres? ¿Qué sentiste?*
- *¿Qué emociones crees que surgen en una familia cuando todos se cuidan mutuamente?*

3 ª Fase: *Mural de agradecimiento*

A continuación, se dedican unos minutos para el recuerdo en el alumnado de episodios vividos en su etapa de bebé (qué cosas hacían sus allegados por ellos).

Se plantea crear un Mural de agradecimiento colectivo donde los niños expresen, a través de dibujos o palabras sencillas, las cosas por las que están agradecidos a sus padres, reforzando la idea de querer cuidarlos.

4º Fase

Sin alejarnos del contexto anterior, es decir, sin ir más allá de esa edad en la que eran bebés y hacían todo por ellos, se les pregunta directamente:

"¿Qué hacíais entonces, cuando erais bebés, por papá y mamá?"

Lo previsible es que digan que nada, porque eran demasiado pequeños para ello. Este argumento sobre lo que podían y no podían hacer lleva con facilidad a uno actual que es: *"Pero, ahora que ya sois mayores... ¿qué hacéis?"*

Se trata de que, con participación espontánea en la medida que sea posible, en formato de asamblea, el alumnado pueda ir aportando ejemplos de lo que hacen por su familia. A modo de ejemplo se les puede decir:

"Cuando se ha terminado de comer y se está empezando a recoger la mesa... ¿os levantáis a ayudar y llevar los platos a la cocina?"

Si les costara identificar situaciones, se pueden explorar los roles de las familias a través de un juego de roles digital donde los niños puedan crear avatares de miembros de la familia y simular situaciones cotidianas.

Otra opción consiste en utilizar una aplicación de dibujo digital colaborativo para que los niños ilustren las acciones que realizan por sus familias, creando un mural virtual interactivo.

5ª Fase

Haciendo alusión de nuevo al anuncio visionado, el profesorado comenta:

"¿Os imagináis lo contento y contenta que se sentirían el papá y la mamá al ver en el anuncio que su niño les cuida por la noche cantándoles una nana?" (El objetivo principal es que se pongan en la piel de sus papás y mamás e identifiquen cuáles son los sentimientos que acompañan a sus acciones espontáneas de ayuda en casa).

"Bien, vamos a hacer un juego. Nos vamos a dividir en dos equipos (de igual número, a poder ser). Uno de ellos se dividirá nuevamente en otros dos. El equipo grande se pondrá en un lado de la sala y los otros dos más pequeños, al otro lado de la sala. El grupo más grande va a ser el de los papás y las mamás. Los dos grupos más pequeños serán los hijos y las hijas que van a competir entre sí.

El juego consiste en que, en cada turno y a modo de teatro, el grupo de los papás y las mamás va a mostrar una situación en la que necesita ayuda (p.e. papá acaba de recoger los calcetines del tendedero y lleva tantos que se le van cayendo por el camino). Los equipos de hijos e hijas competirán, resultando ganador el que antes preste la ayuda (salir de su grupo y hacer como que se acerca a recoger los calcetines y acompañarle hacia donde iba a dejarlos). Pero... ¡OJO! No pueden salir a prestar la ayuda hasta que no escuchen la frase "¿Cómo puedes ayudar?", que quien guía la actividad dirá en voz alta como señal de salida".

Esto debe hacerse con un número suficiente de situaciones propicias en el hogar para poder prestar ayuda espontánea como resultado de la empatía previa. Estos son algunos ejemplos que luego pueden ser ampliados con otros muchos:

- Situación 1: Mamá acaba de llegar a casa muy cansada de trabajar. No puede casi ni llegar al cuarto a quitarse los zapatos porque le duelen mucho los pies, así que se los quita en el salón. ¿Cómo puedes ayudar?

- Situación 2: Nos han llamado para cenar. La comida se enfría. Nos hemos acercado a la mesa, pero estamos casi seguros de que nuestro hermano, que está en el cuarto escuchando música, no lo ha oído. ¿Cómo puedes ayudar?
- Situación 3: Salimos de casa por la mañana y hace bastante frío. Nos han ayudado a ponernos el abrigo, pero rápidamente abren la puerta para que todos salgamos y la cremallera del abrigo no la hemos cerrado. Nosotros sabemos hacerlo. ¿Cómo puedes ayudar?

5ª Fase: *Banco de ideas de ayuda*

Crear un "banco de ideas de ayuda" utilizando una aplicación de lluvia de ideas visual, donde los niños puedan añadir sus propuestas de forma creativa con dibujos, emojis o grabaciones de voz.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- Aprendemos a cuidar y a ser cuidados (Empatía).
- El método caracol (Empatía.)

PROPUESTA DE CONTINUIDAD 1:

De la misma forma que se está planteando la actividad para su repercusión y beneficio en la dinámica de convivencia en el hogar, sugerimos hacer lo mismo pensando en el día a día en el centro educativo (mayores y menores en el aula, en el patio, en el comedor, cuando vamos de excursión, al hacer una fila a la salida o la entrada...).

- Diseñar un "Diario digital de empatía" donde los niños puedan registrar diariamente sus actos de ayuda tanto en casa como en la escuela, utilizando una aplicación simple con iconos y emojis.
- Crear un podcast del aula donde compartan historias sobre cómo han ayudado a otros, fomentando la expresión oral y la reflexión sobre la empatía.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD 2:

Se plantea esta sugerencia de continuidad en caso de que se quieran trabajar los miedos a través de la nana que presenta el anuncio incorporando las siguientes acciones creativas:

- **Creación musical colaborativa:** Los niños pueden crear su propia versión de la nana utilizando instrumentos sencillos o aplicaciones de música digital. Esto fomentará su creatividad y les ayudará a comprender mejor el mensaje de cuidado y empatía.
- **Teatro de sombras:** Utilizar un proyector para crear un teatro de sombras donde los niños representen la escena de la nana. Pueden crear siluetas de padres durmiendo y "almohadas con alas" para visualizar la letra de la canción.
- **Dibujo interpretativo:** Pedir a los niños que dibujen lo que imaginan al escuchar la nana. Esto puede incluir "almohadas con alas" o un hogar sin monstruos, permitiéndoles expresar visualmente su interpretación de la seguridad y tranquilidad.

"Duerme mamá, duerme papá.
Lo malo que pasa, aquí dentro no está.
Aquí no hay monstruos, ni cosas raras.
Aquí solo hay almohadas que tienen alas.
Tenéis derecho a dormir tranquilos."

Se puede ampliar esta fase con las siguientes actividades:

- Yo mataré monstruos por ti (Identificación, expresión y regulación emocional).
- Caja atrapa miedos (Guía para familias).

TÍTULO:
LO MÍO ES TUYO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Niños y niñas acuden a una sesión de fotos pero, según les explican, el fotógrafo "se retrasa", así que les ponen merienda para ocupar la espera. En realidad lo que se pretende es crear una situación en la que deberán decidir si comparten su merienda o no con otros, ya que no habrá suficiente.

REFERENTE TEÓRICO: Compartir es uno de los gestos que enseñamos a los menores desde edades tempranas. Es un valor altamente enfatizado en los entornos escolares que facilita la adaptación al grupo y a las actividades propuestas en el colegio. Igualmente, en el entorno familiar, la convivencia se basa de forma muy importante en la capacidad de compartir lo que se tiene, y es además una habilidad que será importante generalizar a otros ámbitos (por ejemplo, en las relaciones entre iguales, cuando juegan en el parque...) No es posible compartir, sin embargo, de forma genuina (es decir, sin que alguien nos obligue a hacerlo) si no hay empatía de por medio, es decir, sin ser capaces de sentir algo de lo que la otra persona siente ante una situación de desigualdad.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta pretende situar al alumnado ante una situación de desventaja, donde deberán pensar en lo que sienten los y las demás ante esa desigualdad y qué pueden aportar a esta realidad a través del noble gesto de compartir y renunciar a una parte de lo que se tiene en favor del que no tiene.

DESARROLLO

1ª Fase

La actividad comienza comentando con la clase algunas situaciones "difíciles" en las que deberán decidir qué hacer. Algunos ejemplos:

- *Estás desde hace un buen rato en el columpio del parque. A tu lado hay un niño o niña que lleva un buen rato esperando ¿Qué harías?*
- *Hoy es el cumple de uno de los compañeros de clase. Ha repartido caramelos, pero él se ha quedado sin ninguno ¿Qué harías?*
- *Una compañera se está poniendo malita y dice todo el rato que tiene frío. Tú tienes una sudadera y un chaquetón que no estás usando ¿Qué harías?*
- *Un amiguito tuyo ha estado jugando toda la tarde contigo y su mamá se ha olvidado de traer agua al parque. Tú, sin embargo, tienes la botella de agua que te ha traído mamá ¿Qué harías?*

Se permitirá un tiempo de debate para que puedan expresar sus intenciones y las razones para actuar como dicen que lo harían.

2ª Fase

En esta fase se visiona la secuencia escogida. Les pedimos que, con mucha atención, se fijen en lo que ocurre en la escena. Es importante no adelantarles lo que verán, para no eliminar el factor sorpresa de descubrir que la merienda no es suficiente.

Después del visionado se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué han hecho estos niños y niñas? ¿Qué os parece?*

- *¿Cómo os sentiríais si al levantar la tapa vierais que tenéis merienda?*
- *¿Cómo pensáis que se ha sentido el niño o niña que ha descubierto que su plato estaba vacío?*
- *¿Hubieseis compartido vuestra merienda, si os hubiese tocado? ¿O quizás os hubiese costado trabajo hacerlo?*
- *¿Cómo pensáis que se ha sentido quien no tenía nada cuando se le ha dado medio bocadillo?*
- *¿Pensáis que quien ha compartido también se ha sentido bien (alegre, a gusto, satisfecho...)?¿Os ha pasado esto alguna vez?*

Se comentarán las respuestas fomentando la capacidad de ponerse en el lugar de las demás personas, resaltando lo que se puede sentir antes, durante y después del acto de compartir (enfatizando las emociones positivas que se desprenden de la empatía, aunque efectivamente compartir signifique un cierto acto de renuncia).

3ª Fase

Es posible que surjan diferencias desde el principio entre lo que saben que deberían hacer y lo que harían en realidad (Efecto de la deseabilidad social). También en cuanto a la generalización de estos principios a su vida cotidiana, sobre todo cuando cambian las condiciones (las situaciones a las que se enfrenten no serán exactamente iguales a la que han visto).

Igualmente, entre lo que dicen que harían y lo que el profesorado sabe que hacen normalmente puede haber diferencias y, en ese sentido, es interesante hacerles ver que nos cuesta compartir porque muchas veces no nos damos cuenta de que las demás personas no tienen o porque, aunque nos damos cuenta, no nos importa lo suficiente.

Para finalizar esta actividad, se propone un juego. Se seleccionará a una pareja que se colocará frente al resto de la clase. El educador o la educadora habrá llevado chucherías (unas serán pequeñas y otras claramente mayores de tamaño, y blanditas, para que se puedan partir, por ejemplo nubes). Delante de la pareja participante, se colocarán dos caramelos (uno pequeño y otro grande) y se pedirá a uno de los miembros de la pareja que coja uno.

Si coge el pequeño, le felicitaremos por la empatía que ha demostrado hacia su pareja e invitaremos al otro a compartir una parte de su caramelo grande (pero no obligándole, solo preguntándole si quiere hacerlo).

TÍTULO:

EL ROCK DE LAS EMOCIONES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El Rock de las emociones explica de un modo sencillo cómo se relacionan pensamiento, emoción y conducta para ayudar a entender el mecanismo que nos lleva a actuar de un modo u otro.

REFERENTE TEÓRICO: Hoy en día nadie duda ya de la íntima relación entre pensamiento, emoción y conducta. Las tres áreas interactúan estrechamente modulando la intensidad, frecuencia y duración de nuestras emociones. Esto implica que, si conocemos la manera en que se produce esa relación, las posibilidades de control emocional, incluso en edades tempranas, aumentan.

RAZÓN DE SER: El Rock de las emociones permite que los participantes se acerquen de manera sencilla al concepto y funcionamiento de la inteligencia emocional y, particularmente, al primer paso del camino, que es la empatía, ayudándoles a reconocer emociones propias y ajenas, y también qué hacer en cada caso al respecto.

DESARROLLO

1ª Fase

"Hoy vamos a hablar de las emociones…

- *¿Alguien sabe qué son? (Reacciones involuntarias asociadas a sentimientos que surgen ante cosas que nos pasan)*
- *¿Podemos poner algún ejemplo? (Tristeza, ira, sorpresa, alegría, miedo, asco…)*
- *¿Para qué creéis que sirven? (Sirven como "termómetro" que nos indica qué pasa fuera y dentro de nuestro cuerpo y nos avisa de que algo tenemos que hacer)*
- *¿Alguien sabe en qué parte del cuerpo se encuentran?*

Nuestras emociones, al igual que nuestros pensamientos, se encuentran en el cerebro, en nuestra mente. Como a veces nos hacen sentir dolor y malestar, también alegría y diversión, el ritmo de nuestro corazón cambia con nuestras emociones y por ello muchas personas dicen que sentimos con el corazón (aunque en realidad esas emociones estén, como decimos, en la mente).

Independientemente de esto, lo importante es saber que pensamos y sentimos, que además estas dos áreas que funcionan juntas, también se relacionan con lo que hacemos, ya que de alguna manera dirigen nuestra conducta".

2ª Fase

"Vamos a ver a continuación un vídeo en el que nos explican esto mucho mejor. Y no solo eso, también nos hacen propuestas sobre cómo acompañarnos mutuamente cuando sentimos determinadas emociones. Vamos a verlo con atención…"

(Visionar la secuencia, reafirmando la parte ya explicada en la 1ª Fase y deteniéndonos en explicar un poco más cada uno de los tres abordajes emocionales que el vídeo menciona, hacia la tristeza, la alegría y el enfado).

En primer lugar, se plantea una pausa activa deteniendo el vídeo en momentos clave para que el grupo-clase identifique, imite y sienta las emociones mostradas, reforzando así la conexión mente-cuerpo.

"Muchas veces, las personas que tenemos cerca nos preguntan qué nos pasa porque nos miran y ven en nuestras caras, voces o cuerpos señales que no son las habituales en nosotros. Hacer eso, darse cuenta de que algo nos puede estar pasando, es tener empatía".

Se comentará qué les parece la forma en la que las niñas y los niños del rock actúan sobre las emociones de quienes tienen cerca.

Para ello, se podrán utilizar las siguientes preguntas:

- *¿Pensáis que han actuado con empatía? (darse cuenta de lo que sienten las y los demás).*
- *¿Cómo se nota que una persona está... (triste, alegre, enfadada...)?*
- *¿Han sabido qué hacer con esas emociones?*

3ª Fase

En esta última fase de la actividad, se presentarán situaciones emocionales que tendrá que representar el alumnado. El profesorado podrá asumir el papel de la persona que tenga la emoción y el alumnado propondrá maneras de manejar esa situación.

Algunos ejemplos:

- Un niño está preocupado porque no sabe si a su mamá le gustará el regalo que ha preparado para el día de la madre.
- Una niña está en el comedor, pero le da mucho asco la comida que tiene delante y no sabe si se la podrá comer.
- Noelia está muy contenta porque la profesora le ha dicho que su dibujo es precioso.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

El interés principal de este tipo de actividad se centra en que, en algún momento, pueda generalizarse al ámbito cotidiano, a su vida día a día. Así, en esta misma línea sugerimos que se aprovechen situaciones en el aula (imaginemos, por ejemplo, que ha habido una situación de enfado entre dos niños de clase que podemos analizar conjuntamente como aula y buscar soluciones inteligentes emocionalmente) para, de vez en cuando o de forma más o menos sistemática, recordar lo que se ha comentado en la actividad: que pensamos, sentimos y actuamos de forma relacionada, y que podemos ejercer control sobre nuestras emociones, además de expresarlas con nuestro cuerpo.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Canción de las emociones (Identificación, expresión y regulación emocional).
- Y tú, ¿qué sientes? (Identificación, expresión y regulación emocional).

TÍTULO:

QUEREMOS AYUDAR

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Pensamiento creativo; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Atención a la diversidad.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
"Cuerdas" es un conmovedor cortometraje de animación que narra la historia de María, una niña creativa y empática que establece un vínculo muy especial con un nuevo compañero con parálisis cerebral. A través de su imaginación y afecto, María encuentra formas únicas de incluir a su amigo en juegos y actividades, utilizando cuerdas como un ingenioso método para ayudarle a "moverse" y participar.

REFERENTE TEÓRICO: El desarrollo socioemocional en la etapa de educación infantil (3-6 años) es fundamental para la formación de una personalidad solidaria y empática. Aunque el egocentrismo es una característica natural en estas edades, es crucial fomentar la empatía y la comprensión de las necesidades de los demás. Esto permitirá la construcción de una personalidad solidaria y comprometida con los demás.

RAZÓN DE SER: El educador abordará con los alumnos el tema de la cooperación y la ayuda mediante un comentario y algunas preguntas de aproximación. En una posterior dinámica se animará al alumnado a que reflexionen colectivamente en torno a posibilidades de ayuda a personas en situaciones difíciles o carenciales a partir de una "bolsa mágica" capaz de solucionar problemas.

Finalmente se desarrollará un juego en el que los niños, empleando materiales utilizados en la fase anterior (papeles con "soluciones") se divertirán formando una oruga y lanzando al aire sus propuestas de ayuda a los demás.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro/a introduce la actividad con un comentario y varias **preguntas de aproximación**:

- *"Aunque aún sois pequeños, podéis ayudar a los demás. Si os fijáis, hay muchas ocasiones para hacerlo, tanto en casa como en el colegio. Algún día, cuando seáis mayores, podréis ayudar también para construir un mundo mejor, más bonito y en el que todos seamos felices".*
- *Si mamá o papá están recogiendo tu habitación ¿en qué les puedes ayudar?*
- *Si a tu amigo se le ha caído una bolsa llena de canicas por el suelo ¿cómo le puedes ayudar?*
- *Si un niño de clase está llorando porque se le ha perdido el estuche ¿cómo le puedes ayudar?*
- *Si ves a un niño triste en clase, ¿qué harías para hacerle sonreír?*
- *¿Te gusta cuando alguien te ayuda? ¿Cómo te hace sentir?*
- *¿Cómo te sientes cuando ayudas a mamá o papá en casa?*

2ª Fase

Se introduce el audiovisual: *Hoy vamos a ver un cortometraje muy especial sobre dos amigos. María es una niña que conoce a un nuevo compañero que no puede moverse como nosotros, pero encuentra formas divertidas de jugar juntos.*

Se proyecta el audiovisual seleccionado y se plantean preguntas para fijar la comprensión del mensaje orientadas a fomentar la empatía,

la reflexión sobre las emociones propias y ajenas, y la importancia de la inclusión y la ayuda mutua

- *¿Qué hace María cuando conoce al niño nuevo?*
- *¿Qué usa María para ayudar a su amigo a jugar?*
- *¿Por qué crees que María quiere jugar con el niño nuevo? (Pregunta para el alumnado de 4 o 5 años)*
- *¿Cómo crees que se siente el niño nuevo cuando María juega con él?*

3ª Fase

El maestro pide a los alumnos que imaginen que tienen una bolsa mágica. Únicamente podrá ser utilizada para "cosas importantes". Les plantea que han decidido ayudar a todo el mundo con su bolsa.

Se desarrollará una **dinámica** muy participativa. De forma previa, se tendrá preparada una bolsa de tela no transparente de tamaño medio. El maestro plantea situaciones de posible ayuda, y los niños responderán cómo prestar auxilio, apoyo y ayuda con su bolsa mágica:

- *"Imaginemos que tenemos un amigo como el niño de 'Cuerdas' que no puede moverse. ¿Qué podemos meter en nuestra bolsa mágica para jugar con él?"*
- *"Queremos que nuestro amigo en silla de ruedas pueda jugar en el patio. ¿Qué podemos sacar de la bolsa mágica para ayudarle?" (Los niños pueden dibujar rampas, juegos adaptados)*
- *"Nuestro amigo no puede hablar. ¿Qué podemos poner en la bolsa mágica para comunicarnos con él?" (Pistas: dibujos de caras con emociones, tableros de comunicación)*
- *"Nuestro amigo no puede ver. ¿Qué podemos poner en la bolsa mágica para jugar con él?"* (Pistas: juguetes con sonidos, libros en braille) [Adecuado para niños de 5 ó 6 años]

De igual manera, se pueden plantear otro tipo de situaciones como por ejemplo:

"Todos sabemos que hay muchos niños que pasan hambre. Vamos a imaginar que un grupo de niños nos rodean pidiendo algo para comer. ¿Qué podemos hacer?"

La respuesta de los niños será, muy posiblemente, darles comida de la bolsa. El educador explica que antes tienen que "meter" comida en la bolsa, proponiéndoles que dibujen y coloreen alimentos, como pan, fruta, pescado o carne.

Si el grupo lo componen alumnos de 3 años, el maestro les proporcionará tarjetas con diferentes alimentos dibujados y ellos elegirán cuáles meter en la bolsa. A continuación, se propone una nueva situación:

"Muchas personas están enfermas y no tienen dinero para comprar medicinas. ¿Cómo podemos ayudarles con nuestra bolsa?".

Los niños dibujarán (o introducirán tarjetas) medicinas: tabletas, pastillas, botes con jarabe, etc., introduciendo las producciones dobladas varias veces dentro de la bolsa. Otras situaciones posibles:

"Las ciudades están sucias de tanto humo que sale de los coches ¿cómo podemos ayudar a limpiar el ambiente con nuestra bolsa mágica?" (Pistas: pintar bicicletas, patines, zapatillas). [Supuesto adecuado para grupos a partir de 4 años de edad].

"Los incendios han quemado árboles y plantas. ¿Cómo podemos ayudar con nuestra bolsa mágica?" (los niños pintan flores, árboles y plantas para "repoblar" el entorno).

"Algunas veces un terremoto o un huracán destruye las casas de las personas, que tienen que vivir sin poder protegerse del frío, la lluvia o la nieve ¿qué podemos hacer con nuestra bolsa mágica? (los niños dibujan o copian casas, muebles, camas, etc.) [Supuesto adecuado para niños de 5 ó 6 años].

3ª Fase

Se planteará un **juego**: los niños formarán una única fila agarrando al de delante por la cintura. Al son de la música, la "oruga" se moverá formando ondas por la sala.

Cuando se pare la música, los niños se aproximaran a la "bolsa mágica" (previamente depositada en el centro del aula), y lanzarán al aire algunos de los papeles depositados en ella (pueden desdoblarlos antes de tirarlos hacia arriba).

Se hará sonar la música y los niños se unirán nuevamente formando la oruga, desplazándose cada vez a mayor velocidad (se puede cambiar de música o subir el volumen). Cada vez que se pare, los niños volverán a lanzar al aire nuevos papeles.

Para finalizar la actividad, el maestro invitará a los niños a sentarse; se planteará una **rueda de intervenciones** en la que cada alumno dirá qué es lo que más le ha gustado o cómo se sienten.

El educador cerrará la actividad trasladando la importancia de ayudar a los demás: *"Como María en 'Cuerdas', todos podemos ser creativos y encontrar formas de incluir y ayudar a nuestros amigos, sin importar cómo sean. Cuando ayudamos a los demás, todos nos sentimos más felices".*

TÍTULO:

VAMOS A CONTAR MENTIRAS

CANCIÓN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años. [Recomendable para grupos de 5 ó 6 años]

SINOPSIS:
La canción narra las travesuras de unos niños que tiran piedras a los árboles y las advertencias que les hace un adulto. El contenido de la canción está elaborado en clave de "imposibles" o tal como se señala en su inicio, de mentiras.

Ahora que vamos despacio (bis)
vamos a contar mentiras tra-la-rá (2 veces)
vamos a contar mentiras.
Por el mar corren las liebres (bis)
por el monte las sardinas tra-la-rá (2 veces)
por el monte las sardinas.
Salí de mi campamento (bis) con hambre de seis semanas tra-la-rá (2 veces)
con hambre de seis semanas.
Me encontré con un ciruelo (bis)
cargadito de manzanas tra-la-rá (2 veces)
cargadito de manzanas.
(música)
Empecé a tirarle piedras (bis)
y caían avellanas tra-la-rá (2 veces)
y caían avellanas.
Con el ruido de las nueces (bis)
salió el amo del peral tra-la-rá (2 veces)
salió el amo del peral.
Chiquillo, no tires piedras (bis)
que no es mío el melonar tra-la-rá (2 veces)
que no es mío el melonar.
Que es de una pobre señora (bis)
que vive en El Escorial tra-la-rá (2 veces)
que vive en El Escorial.

Ahora que vamos despacio

REFERENTE TEÓRICO: La mentira o la ocultación de la verdad ("mentir a medias") son tentaciones que rondan a los pequeños cuando se han comportado de forma inadecuada. El educador puede trabajar el valor de la sinceridad transmitiendo a los alumnos que al decir la verdad se sentirán mejor, y podrán evitar las consecuencias derivadas de la mentira.

RAZÓN DE SER: Una canción popular sirve al educador para trabajar la temática de la mentira y la sinceridad. Mediante comentarios y preguntas, se transmite a los alumnos la importancia de ser sincero y las desventajas de mentir.

En una dinámica posterior, los niños tratarán de descubrir si las afirmaciones que hace el maestro son verdad o mentira. En un juego final, los niños construirán una *"máquina de lavar mentiras".*

DESARROLLO

1ª Fase

Se **explica** a los alumnos que es importante decir la verdad tanto a los mayores como a sus compañeros de clase o amigos. Las razones fundamentales son:

1. Ser sincero es importante para que los demás se fíen de ti. Si cuentas mentiras, acabarán por pensar que cualquier cosa que digas tal vez sea otra mentira.
2. Decir mentiras puede hacer que los mayores (padres o maestros) se enfaden contigo y te castiguen.
3. Mentir hace sentir mal a los demás.

2ª Fase

Se escucha la canción *"Ahora que vamos despacio"*. Los niños que la conozcan pueden cantarla mientras suena. A continuación se formulan algunas de las siguientes preguntas:

- *¿Podéis decirme qué mentiras se dicen en la canción?* [a los más pequeños se les pueden sugerir].
- *Jugar a contar mentiras no es malo, pero contar una mentira sin avisar de que lo es puede molestar.* ¿Qué te dicen tus padres o maestros si descubren que les has mentido? [pregunta para grupos a partir de 4 años de edad].
- *Los niños que dicen casi siempre la verdad ¿son más queridos por los demás?* [pregunta para grupos de 6 años].

Se propone una **dinámica** en la que el profesor dice una frase; acto seguido pregunta: "¿verdad o mentira?". Los alumnos responden lo que creen oportuno. Ejemplos:

- *Los animales "de verdad" hablan. ¿Verdad o mentira?*
- *Los animales de los cuentos hablan. ¿Verdad o mentira?*
- *Los amigos se ayudan entre sí. ¿Verdad o mentira?*
- *Puedo aguantar sin comer un mes seguido. ¿Verdad o mentira?*
- *Si no duermes nada una noche, al día siguiente estás cansado. ¿Verdad o mentira?*

3ª Fase

Se comenta con los alumnos que en la canción unos niños hacen gamberradas. Se pregunta cuáles. El maestro explica a los alumnos que una gamberrada es todo lo que hagas que pueda molestar o hacer daño a los demás.

Se plantea un **juego colectivo** con las siguientes reglas:

- El maestro selecciona a seis niños, que deberán formar dos filas a un metro de distancia la una de la otra dándose las caras; son *"la máquina de lavar mentiras"* .
- Los demás alumnos se sentarán en el suelo en el otro extremo del aula. El maestro hará una pregunta a cada niño. Si aciertan, se salvan. Si fallan, deberán pasar entre las dos filas mientras los seis niños les hacen cosquillas.

Posibles preguntas:

- *Hay animales que hablan como las personas ¿verdad o mentira? (Verdad: los loros)* [pregunta para grupos con 5 ó 6 años].
- *Todos los perros son enemigos de los gatos ¿verdad o mentira?* (Mentira).
- *Ponerle la zancadilla a un compañero es una broma como otra cualquiera ¿verdad o mentira?* (Mentira: puede hacerse heridas serias en la cabeza).
- *Contar una "trola" de vez en cuando no está mal ¿verdad o mentira?* (Mentira: hay que procurar decir siempre la verdad, aunque te regañen después).
- *Existen animales que son capaces de nadar, andar y volar ¿verdad o mentira?* (Verdad: los patos, los gansos, los cisnes) [pregunta para grupos de 5 años].
- *Los ogros solo existen en los cuentos. En la vida real no hay ogros ¿verdad o mentira?* (Verdad).

TÍTULO:

¡SHHHHH! ¡ESTOY DURMIENDO!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación, Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
La cigarra canta a todas horas, incluso de noche. Los vecinos le arrojan agua desde la ventana, pero no consiguen que se calle.

REFERENTE TEÓRICO: El respeto a los demás tiene mucho que ver, en edades tempranas, con el desarrollo de la regulación emocional e inhibición de los impulsos y con la empatía, que permite a los niños detectar qué acciones pueden resultar desagradables a los demás. Una de las formas a través de las cuales se puede inculcar en los pequeños el valor del respeto a los demás es plantear alternativas de acción a comportamientos que atentan contra el bienestar de los demás.

RAZÓN DE SER: Esta actividad es un cóctel perfecto de diversión y aprendizaje. Los niños no solo aprenden sobre el respeto, ¡lo viven! Cada fase está diseñada para que los pequeños descubran por sí mismos la importancia de considerar a los demás. Un viaje en cuatro etapas:

1. Despertar la curiosidad: Iniciamos con preguntas intrigantes que hacen a los niños reflexionar sobre sus acciones.
2. Aventura audiovisual: Un corto animado sobre una cigarra ruidosa desencadenará conversaciones fascinantes sobre el respeto.
3. Juego de roles: Los niños se convertirán en actores, practicando situaciones de la vida real de manera divertida.
4. El gran desafío del silencio: Un juego emocionante donde el sigilo es la clave del éxito.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro/a introduce la actividad con **comentarios y preguntas de aproximación:**

- *Muchas veces cuando tenéis ganas de hacer algo, como cantar, lo hacéis y ya está. Pero puede ser que no os hayáis dado cuenta de que estáis molestando a los demás. Por ejemplo, si alguien está viendo la tele o hablando por teléfono.*
- *¿Alguien me dice a quién molestaría si, por ejemplo, os ponéis a jugar al escondite en el cuarto de tus padres revolviéndolo todo?* [pregunta para niños de 3 y 4 años].
- *¿En qué sitios se debe hablar bajito? (hospitales, bibliotecas, iglesias, etc.)* [pregunta para grupos de 5 y 6 años].

2ª Fase

Se invita a los alumnos a ver la secuencia de la película *"Las Tres Mellizas, la cigarra y la hormiga".*

A continuación, se plantean preguntas para para fomentar la empatía, el respeto y la consideración hacia los demás, ayudando al alumnado a reflexionar sobre sus acciones y cómo estas pueden afectar a quienes les rodean.

- *¿Qué comportamientos identificas en la cigarra que no son adecuados?*
- *¿Cómo crees que se sienten los vecinos cuando la cigarra canta por la noche?*
- *¿Por qué piensas que los vecinos le tiran agua a la cigarra?*
- *Si fueras uno de los vecinos, ¿cómo le pedirías a la cigarra que dejara de cantar?*
- *Si fueras amigo de la cigarra, ¿cómo le explicarías que su canto molesta a los demás?*

- *¿Qué podría hacer la cigarra para no molestar a sus vecinos por la noche?*
- *¿Alguna vez te ha molestado el ruido cuando intentabas dormir? ¿Cómo te sentiste?*
- *¿Cómo te sientes cuando alguien te pide que hables más bajito?*
- *¿Puedes pensar en un lugar donde debamos estar muy callados? ¿Por qué es importante estar en silencio allí?*
- *Si ves a un amigo durmiendo, ¿qué harías para no despertarlo?*
- *¿Cómo te sentirías si alguien hiciera mucho ruido mientras intentas concentrarte en una tarea?*

3ª Fase

Se desarrolla la siguiente **dinámica** para favorecer un aprendizaje experiencial sobre el respeto y la consideración hacia los demás. Cada escenario presentado (jugar en casa, ver la televisión, pasear por el parque) ofrece una oportunidad para que los niños practiquen la toma de decisiones consideradas y respetuosas en situaciones de la vida cotidiana.

- *"Estáis jugando en el salón de casa a <tú-la-ligas>. Hacedlo". Ahora viene vuestro papá o vuestra mamá y os dice que le duele la cabeza y se va a acostar un rato. ¿Cómo jugáis?".*
- *Vuestro hermano mayor está estudiando mientras vosotros veis la tele. Os dice que está demasiado alta. Imaginad que yo soy la tele (el maestro se pone a hablar). El botón para bajar el volumen es éste (se señala la nariz). ¿Qué hacéis? (cuando los niños le hagan girar la nariz, hablará más bajo) … Ahora os piden que la bajéis más… Ahora ya podéis subirla porque vuestro hermano se ha ido… Os vais a la cama y me apagáis. El botón es mi ombligo.* [Para niños de 3 y 4 años].
- *Estáis paseando por un parque, y sin querer pisáis las flores. Un señor os dice que miréis bien dónde pisáis. Andad mirando antes de pisar dónde vais a poner el pie.*

4ª Fase

Se pone en práctica un **juego de atención** para concluir la actividad y contribuir al desarrollo de los siguientes objetivos:

- Desarrollar la inhibición de impulsos, al tener que moverse sigilosamente para no ser detectados.
- Fomentar la empatía y el respeto hacia los demás, en este caso, hacia el niño que simula estar dormido.
- Practicar habilidades de motricidad fina y coordinación al dejar objetos pequeños dentro del círculo sin hacer ruido.
- Estimular la atención y la concentración, tanto en el niño "dormido" como en los que intentan acercarse sin ser detectados.
- Promover el aprendizaje experiencial sobre la importancia de respetar el descanso de los demás.
- Reforzar el concepto de sigilo y su importancia en situaciones cotidianas donde se requiere silencio.
- Desarrollar la percepción auditiva del niño "dormido" al tener que identificar la dirección de los sonidos.

El profesor pinta con tiza un círculo en el suelo de unos dos metros de diámetro. Elige un niño, que simule estar dormido. Para asegurarse que no mira, se le vendan los ojos y se tumba en el suelo.

Los demás niños se acercarán sigilosamente, intentando dejar dentro del círculo un objeto pequeño (un lápiz, una goma, un muñequito, una moneda). Si el niño "dormido" escucha algo, señalará en la dirección que crea. Si acierta, el niño reconocido ocupará su lugar.

Se puede introducir una variante más competitiva dándoles un tiempo determinado, o contando el número de objetos que cada alumno haya colocado sin ser descubierto.

TÍTULO:

EL MÉTODO CARACOL

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Promoción de hábitos saludables; Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Cada vez tenemos más claro que hay que reducir la distancia que hay entre nuestras aulas y los entornos naturales.

Por eso en esta actividad proponemos adoptar en el aula uno de los animales más fáciles de cuidar, presente en múltiples ocasiones en la literatura infantil, y con el que los niños y niñas de nuestras aulas habrán tenido ya más de un contacto: el caracol.

Se propondrán en esta actividad los cuidados necesarios para que nuestro caracol crezca sano, así como una serie de fichas a través de las cuales iremos observando los hábitos del caracol.

Por último, iremos anotando todos los aprendizajes que vayamos realizando en nuestra ficha de campo: ¿qué necesita un caracol? ¿qué le gusta más? ¿qué hábitos tiene? ¿qué cosas le hacen mal?

REFERENTE TEÓRICO: Podemos definir la empatía como el "proceso cognitivo y emocional a partir del cual somos capaces de ponernos en el lugar del otro, interpretar y sintonizar con su lenguaje corporal, imaginar cómo se siente". En definitiva, cuando empatizamos, las emociones del otro (humano o animal), resuenan en nosotros.

Múltiples estudios demuestran el efecto positivo que el cuidado de mascotas tiene en el desarrollo de la empatía por parte de los niños. La interacción con animales mejora la comunicación no verbal, las habilidades psicomotoras y del lenguaje, y la capacidad de relacionarse con los demás.

RAZÓN DE SER: Todos somos conscientes de la atracción que sienten los niños y niñas desde edades tempranas hacia los animales, y lo podemos ver día a día fuera de nuestras aulas.

Pero una atención adecuada de las mascotas es una habilidad que se aprende, y que por tanto podemos reforzar desde las escuelas, al tiempo que aprovechamos todos los beneficios que la presencia de animales en las aulas tiene sobre nuestros alumnos.

Favorecer los vínculos de los niños y niñas hacia los animales nos va a permitir educarles en valores como la ayuda al que más lo necesita, el respeto hacia los demás y la mejora de la autoestima.

DESARROLLO

1ª Fase: *Nuestras mascotas/nuestra mascota*

Empezaremos a poner las bases de esta actividad planteando una serie de preguntas a la clase, para que se vayan contestando de manera ordenada:

- *¿Cuáles son vuestros animales preferidos?*
- *¿Tenéis mascotas en casa?*
- *¿Cómo se llaman?*
- *¿Qué cosas le gustan?*
- *¿Cómo cuidamos de nuestras mascotas?*
- *¿Alguien tiene alguna mascota que no sea un perro o un gato?*

A continuación, le mostraremos a la clase el vídeo que acompaña esta actividad (a partir del minuto 48,40) y de nuevo reflexionaremos en grupo sobre las siguientes preguntas:

- *¿Qué animales han salido?*
- *¿Podríamos tener como mascota a alguno de estos animales?*
- *¿Cómo tendríamos que cuidarlo?*

Finalmente, le propondremos a la clase la tarea de cuidar un caracol, y de ir anotando en una ficha de campo* todo lo que vayamos aprendiendo sobre él.

2ª Fase: *Una tarea de todos*

Lo primero que tendremos que hacer entonces es conseguir nuestro caracol. Encontrar caracoles es sencillo si sabemos dónde buscarlos, y además nos puede servir para empezar a conocer más sobre la que va a ser nuestra mascota de clase.

Algunas ideas para encontrar caracoles:

- Los caracoles tienen hábitos nocturnos, puesto que huyen de la luz directa del sol y se esconden de la presencia de depredadores. Por lo tanto, es mejor buscarlos al atardecer o en días nublados.
- Sus escondites preferidos son los lugares húmedos y sombreados (debajo de algún elemento sólido como unas tablas, una maceta...)
- Como buenos detectives, podemos detectar sus escondites por los rastros de baba que van dejando.
- Para que salgan a la luz podemos humedecer con una regadera los alrededores de sus posibles escondites.
- Si tenemos huerto en el cole, los podremos encontrar más fácilmente.

Una vez que tengamos nuestro caracol, el siguiente paso será ponerle un nombre, y crearle las condiciones adecuadas dentro de nuestra aula.

Cuidar un caracol es una tarea sencilla, pero requiere de una serie de cuestiones a tener en cuenta:

- Espacio adecuado: construiremos un terrario con unos dos o tres centímetros de tierra de jardín y bien aireado (pero sin agujeros por los que se pueda escapar).
- Luz: colocaremos el terrario en un lugar donde no le dé la luz solar directa.
- Escondites: podemos añadir alguna corteza, o algún pedazo de olla de barro, que le sirva de escondite, lejos de la luz.
- Alimentación: a los caracoles les encanta la lechuga, pero, como todos, para crecer sanos necesitan una dieta variada. Hay que incluir distintos tipos de verdura y de fruta, así como de hojas de plantas de jardín. Cuando no encuentran otro alimento, pueden llegar a comer tierra, e incluso papel (por su alto contenido en fibra).
- Calcio: los caracoles en su hábitat natural van a buscar alimentos ricos en calcio, que es fundamental para mantener una concha dura. Si les falta este elemento, su concha se volverá quebradiza. Por eso es importante añadir calcio a su alimentación. Podemos hacerlo con cáscara de huevo molida, o con calcio para tortugas o pájaros.
- Cosas a evitar: a los caracoles no se les puede dar ningún tipo de alimento que contenga sal o azúcar, ya que eso les mataría. Deberemos evitar los cítricos y el maíz, así como cualquier tipo de alimento procesado.
- Agua y humedad: podemos colocar en el terrario un platito poco profundo con agua, aunque no es imprescindible. Sí que deberemos mantener la tierra húmeda, sin que llegue a encharcarse, y es recomendable mojar las frutas y verduras que le pongamos como alimento. Es de ahí de donde los caracoles van a coger la mayor parte del agua que necesitan. El agua que utilicemos debe ser agua mineral y no del grifo, por su alto contenido en cloro.
- Limpieza del terrario: tenemos que mantener limpio su terrario, y para ello hay que quitar los restos de frutas y verduras que no se haya comido, para evitar la aparición de hongos y bacterias. También hay que cambiarle la tierra cada cierto tiempo, para evitar que se acumulen sus excrementos. Es una buena idea introducir en el terrario un

par de lombrices que, además de dar compañía, se encargarán de mantener la tierra limpia y aireada.

3ª Fase: *La ficha de campo**

Una vez que tenemos al caracol bien acondicionado en su nuevo entorno, pasaremos a la fase de cuidados y de observación de los hábitos de nuestra mascota.

Podremos crear turnos para conseguir la alimentación del caracol y mantener su terrario limpio todos los días. Y le daremos ración extra los viernes para que tenga comida para todo el fin de semana.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- Aprendemos a cuidar (Empatía).
- Duerme mamá, duerme papá (Empatía).
- ReflejArte 24/25: Juguetes para no humanos.

Si tenemos huerto escolar, podemos aprovechar para utilizar las verduras de temporada que crezcan en nuestro huerto. También podemos aprovechar lo que se desecha en el comedor escolar para conseguir más variedad en la alimentación del caracol.

Durante esta fase dedicaremos algún tiempo a observar los hábitos de nuestro caracol. Cada mañana podremos ver qué alimentos ha comido, observando los pequeños mordiscos que haya ido dejando; dónde ha pasado la noche; o su crecimiento semanal. Para esto último podemos marcar un punto con un rotulador en el extremo de su concha (con mucho cuidado para no hacerle daño), y a la semana siguiente observar en qué lugar está el punto. ¡En períodos de crecimiento nos sorprenderá lo rápido que aumentan de tamaño!

Con toda esta información vamos rellenando nuestra ficha de campo con dibujos que respondan a las siguientes preguntas:

- *¿Qué necesita?* - comida, agua, luz, calcio...
- *¿Qué le gusta?* - dormir en los lugares más oscuros, la lluvia, la fruta y la verdura...
- *¿Qué prefiere?* - la lechuga iceberg a la escarola, comer de noche a comer de día, el pepino a las uvas...
- *¿Qué le hace mal?* - la sal, la harina, el calor excesivo...

Como los caracoles tienen hábitos nocturnos es probable que en las horas de clase estén metidos en sus conchas, y escondidos de la luz. Para activarlos lo mejor es ponerles la comida a primera hora de la mañana y humedecer el terrario, e incluso su concha, con una botella pulverizadora. Veremos cómo salen de su concha, descubren la comida y van hacia ella. Pero... ¡hay que tener paciencia!

4ª Fase: *¿Y si yo fuera un caracol?*

Ahora que conocemos bien a nuestro caracol y que hemos empatizado con él, podemos dar el siguiente paso y utilizar todo lo que hemos aprendido para empatizar con nuestros compañeros y compañeras de clase.

Por grupos, o con toda la clase, trataremos de averiguar para cada alumno lo que necesita, lo que le gusta, lo que prefiere y lo que le hace mal, y rellenaremos con esos datos su *ficha personal***.

De esta manera, cuando surjan conflictos en el aula, podremos hacer ver a nuestros alumnos la necesidad de entender cómo se sienten los demás, sus necesidades y sus gustos, para así evaluar nuestros comportamientos con ellos.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Donde mejor están los animales, sean estos grandes o pequeños, es en libertad. Así que, una vez hayamos terminado con nuestra actividad, deberemos liberar al caracol en un entorno que sea propicio para que siga viviendo sano y feliz.

Podemos organizar una fiesta de despedida, que ayudará a nuestros alumnos a entender la necesidad de libertad y autonomía de aquellos a los que queremos.

* Ficha de campo:

Nombre de nuestro caracol	
Lo que necesita	Lo que más le gusta
Lo que prefiere	Lo que le hace mal

** Ficha personal:

Nombre del alumno/a	
Dibujo del alumno	
Lo que necesita	Lo que más le gusta
Lo que prefiere	Lo que le hace mal

TÍTULO:

PIEDRA, PAPEL Y TIJERA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Autoestima; Habilidades de relación; Asertividad.

CONTEXTO ESCOLAR:
Plan matemático; Convivencia escolar; Atención a la diversidad; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El papel llega nuevo a su colegio y se ve rodeado por un grupo de tijeras que cree, a primera vista, diferentes, así que procede a integrarse con los que cree a priori sus iguales. Para su sorpresa estos abusan de él quien es salvado por uno de sus diferentes. Pero la acción no acaba aquí ya que él mismo se ve sorprendido cuando ha de ayudar a su salvador ante un grupo de piedras con una de las cuales, y contra todo pronóstico, empatiza.

REFERENTE TEÓRICO: No somos conscientes de las propias limitaciones que sesgan nuestra auto percepción. Nos creemos diferentes sin serlo. Hemos de trabajar la autoestima y la empatía, nuestras habilidades de asertividad, la expresión emocional y darnos cuenta de que no estamos solos. Unas veces ayudaremos y otras seremos ayudados. Es necesario relacionarse con los demás y adquirir pautas de convivencia, relación social y aprender a resolver conflictos.

RAZÓN DE SER: La actividad busca fomentar la empatía y la reflexión sobre las relaciones interpersonales entre los estudiantes, utilizando un juego y un audiovisual que representan las dinámicas de poder y ayuda entre diferentes personajes (tijeras, papel y piedra). Además, se refuerzan habilidades matemáticas básicas.

DESARROLLO

1ª Fase

Antes de proyectar el audiovisual, como introducción y para que los alumnos entiendan parte de lo que pasa se les explicarán las reglas y se jugará en parejas o grupos de tres a "Piedra, papel o tijera". Han de interiorizar gracias al juego que la tijera gana al papel ya que lo corta; el papel, a la piedra porque la envuelve; y la piedra, a la tijera porque la golpea y la rompe.

2ª Fase

Se proyecta el audiovisual una vez. A continuación, se vuelve a proyectar con la técnica del vídeo stop para que los alumnos puedan contar cuantos personajes hay en cada momento. Así, lo detendremos en el minuto 0:06 y preguntaremos *¿Cuántas tijeras hay? Vamos a contarlas entre todos. ¿Y cuántos personajes hay? ¿Y cuántos papeles? Volvemos a pararlo en el minuto 0:16 ¿Cuántos papeles hay?* Detenemos de nuevo en el 0:19 *¿Y ahora? ¿Ha cambiado el número de papeles? ¿En cuántos se ha incrementado?* Una nueva parada ha de hacerse en el minuto 0:34 *¿Cuántos personajes hay? ¿Son del mismo tipo? ¿Cuántos hay de cada tipo?* Volvemos a parar la imagen en el minuto 0:44 *¿Cuántas piedras hay?* Buscamos que los alumnos sean capaces de categorizar a la par que cuentan los personajes. Recordamos ahora cuántas tijeras, cuántos papeles y cuántas piedras hemos visto. *¿Cuántos personajes hay en total? ¿De qué tipo hay más? ¿Cuántas más tijeras que papeles? ¿Cuántos más tijeras que piedras? ¿Hay más papeles o son más las piedras? ¿Cuántos más hay?*

3ª Fase

Volvemos a proyectar el audiovisual para luego analizar cada una de las acciones de los personajes. Todos han de enfrentarse a una toma de decisiones y se pregunta a los alumnos por qué opción optarían ellos.

Así, preguntaremos *¿qué creéis que le pasa al papel cuando se cruza con las tijeras?* Tiene miedo de ellas y corre a integrarse con los que él considera su grupo y que ve como sus iguales. *¿Acierta con esta elección de compañeros?* No porque no lo reciben bien. ¿Quién lo ayuda? Una tijera, que aprovecha su superioridad en este caso para ayudar, no para sacar ventaja gratuita de ella. *¿Qué le pasa a la piedra más pequeña?* No le devuelven su mochila. *¿Quién acude esta vez en su ayuda?* El papel que antes había sido ayudado por la tijera, la última persona que él pensaba que actuaría de ese modo. *¿Pueden ser amigos los tres (el papel, la piedra y la tijera) a pesar de sus diferencias? ¿Qué les ha unido?* Que todos han ayudado y sido ayudados.

4ª Fase

Se hará reflexionar a los alumnos sobre cómo no hay ningún elemento de los del audiovisual y juego que gane siempre, todos son vulnerables a otro, como en la vida, donde todos tenemos unas vulnerabilidades que pueden ser aprovechadas en ocasiones para herirnos si no sabemos protegernos adecuadamente, pero no necesariamente ha de ser así, ya que uno siempre puede elegir ayudar al compañero en apuros.

- *Si veis a un compañero apurado ¿qué haríais? ¿acudiríais en su ayuda?*
- *¿Os habéis sentido en apuros como el papel alguna vez? ¿Qué pasó que os hizo sentir así?*
- *¿A quién pedisteis ayuda? A un profesor, a vuestros padres, hermanos, abuelos, a un compañero....*
- *¿Habéis tenido miedo en alguna situación concreta? ¿Era fundado o estabais dando importancia a cosas que no tenían tanta?*

Aprovechando el contenido del audiovisual y las situaciones que en este se reflejan se remarcará a los alumnos el hecho de que es muy importante denunciar casos y problemas como los que se ven en el vídeo. Nadie ha de quedarse callado si es conocedor de una situación de abuso o bullying a un compañero. Todos somos capaces de echar una mano y ayudar.

TITLE:

ITSY BITSY SPIDER

AUDIOVISUAL

TOPIC:
Empathy.

SCHOOL CONTEXT:
Bilingualism; Personal identity.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 5 years old.

SUMMARY:
This song tells the story of a very persistent spider who strives to reach his goal despite repeated setbacks.

THEORETICAL BASIS: From a very young age, humans can recognise basic emotions in others through facial expressions and gestures. This is partly thanks to mirror neurons, which are activated both when we perform an action and when we see someone else perform it. Over time, this mechanism helps develop empathy.

PURPOSE: Using the audiovisual, we help pupils reflect on how the little spider might feel as it tries to climb the waterspout and is repeatedly knocked down by rain. Then, we play a mirror neuron game and end with an activity where each pupil makes a gift drawing for a classmate, considering what that classmate might like.

LESSON PLAN

Stage 1

Start by learning the vocabulary: spider, house, rooftop, waterspout, and the expressions: "What's the weather like? It's sunny. It's rainy." Use flashcards to support understanding.

Watch the video up to 1:27 and ask the following:

- *What can you see? A spider going up the waterspout.*
- *What's the weather like? It's sunny.*
- *What happens when the spider is halfway up? It starts to rain.*
- *What happens to the spider when it rains? It must start again.*
- *How does it feel? Happy? Sad? Frustrated?*
- *How would you feel?*

Then, finish the video and ask:

- *Why is Itsy Bitsy Spider trying to climb up the waterspout? Is he going to reach the rooftop? Yes, because his love is waiting for him.*
- *How does it feel now? Does it feel happy? Sad? Frustrated? Proud?*
- *How would you feel? Would you feel happy? Sad? Frustrated? Proud?*

End this phase by singing the song:

Itsy bitsy spider went up the waterspout.

Down came the rain

and washed the spider out.

Out came the sunshine

and dried up all the rain

and itsy bitsy spider climbed up the spout again. (x4)

Stage 2

Play the mirror neuron game. Explain:

"Now we are going to play a game pretending to be mirror neurons. Do you know what a mirror is?" (Show a mirror.) "What happens when you dance in front of a mirror? You see yourself.

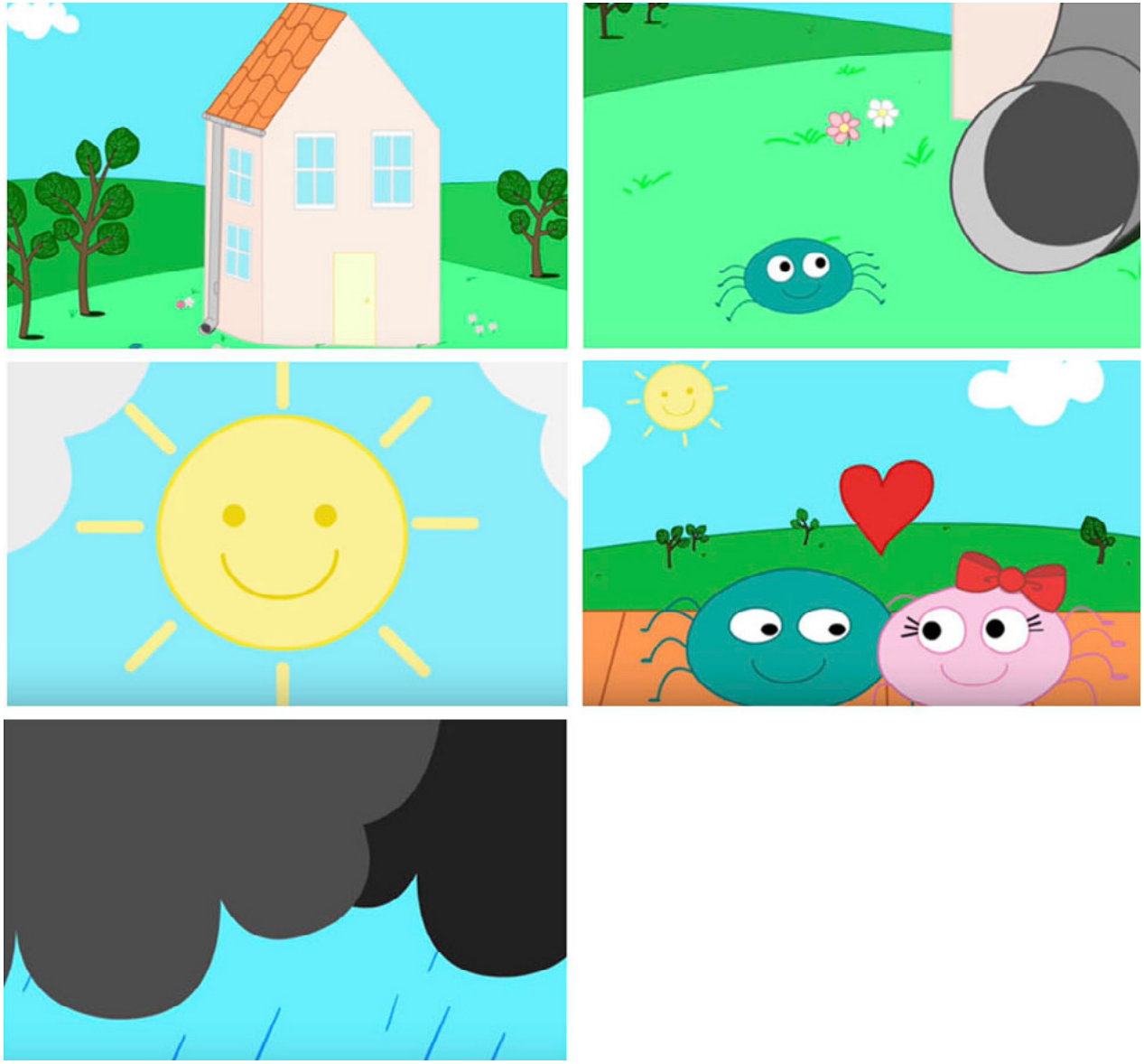
Now in pairs, one is the mirror neuron and the other is the person doing actions. If I smile, the mirror must smile. If I cry, the mirror must cry. You have to copy each other."

3º Fase

Each child creates a drawing for a classmate. Randomly assign partners and explain:

"We're going to give a present—a drawing—to a classmate. But this is special. You won't draw what YOU like, but what your classmate likes. That way, it's truly a gift for them.

For example, I like flowers but if X doesn't like them, I won't draw flowers for him. If he likes birds and I don't, I'll draw birds—because it will make him happy."



TITLE:

LET'S SHARE

RESOURCE TO USE:
"THE SMARTEST GIANT IN THE TOWN"
Julia Donaldson & Axel Scheffler (2002).

VIDEO

SONG

TOPIC:
Empathy; Emotional identification, expression and regulation; Communication skills.

SCHOOL CONTEXT:
Bilingualism; Coexistence plan; Reading plan.

RECOMMENDED AGE:
5 years old.

SUMMARY:
"A giant makes friends because he shares." The protagonist, George, is a giant tired of always wearing the same old white tunic and sandals. He decides to buy new, elegant clothes to become the smartest giant in town. As he walks around to show off his new look, he meets animals who need help (or more precisely, his clothes) to solve their problems.

THEORETICAL BASIS: Learning to share is important in early chilhood. Children naturally seek to satisfy their own needs. The school is the most important place where they learn to share. Sharing is a long process requiring learning, but it helps children socialise.

At first, children want everything for themselves because they are egocentric and cannot put themselves in others' shoes. Around age three, they begin to show affection and start to share their belongings. By age five, they enjoy group games more than individual ones, which helps them broaden their social relationships. The giant in the story makes friends in the end because he shares.

PURPOSE: Using the video story, the focus is placed on the importance of sharing. In the second phase, we work on English vocabulary related to clothing and animals. The activity concludes with a creative task and games to ensure comprehension and reflection on the topic.

LESSON PLAN

Stage 1

Watch the video and ask the children to focus on the giant's behaviour.

Stage 2

This stage promotes English vocabulary related to clothes and animals.

Retell the story in English, pausing and highlighting the moments when the giant chooses not to keep everything for himself.

We extract the moral while reinforcing vocabulary: the giant gives up his newly bought clothes to help animals in need. The conclusion should be that the giant shares what he has, even if he ends up with nothing, and yet he is happy because the animals are very grateful and give him a lovely thank-you card.

Then, through a video-song, we delve into the idea of sharing, so children internalise the positive aspects of this action. Ask them to notice the child's facial expression in the video (emotional identification and expression): at first, the child is hesitant and not happy, but after sharing, he becomes cheerful. Sharing doesn't always bring an immediate reward, but it fills us with a sense of fulfilment.

Sharing Song |
CoComelon Nursery Rhymes & Kids Songs

Chorus:

We can share
Sharing make us all so happy
We can share
Sharing make us all so happy
Sharing is caring
Sharing is fun
We can all share together
Be kind to everyone

Stage 3

Proposal for real-life application:

- Children draw the part of the story they liked best and explain why to their classmates.
- Play a game where the teacher picks two children who exchange their drawings and thank each other.
- In a circle time session, tell children that the next day they should share something they really like and consider their own with the class. Ask them the following day if they did it and what emotions they felt. Use an "emotiometer" like the one in Reading and Emotions to reflect on feelings experienced through sharing.
- Rewatch the story another day, asking children to observe what the animals gained from the giant's generosity. Expect answers like:
  - *The giraffe is no longer cold.*
  - *The goat can now sail.*
  - *The mice have a home.*
  - *The fox can sleep in a warm bed.*
  - *The dog can cross the river.*
- Give a toy that inspires imagination to each pair or trio of children and ask them to invent a game where everyone can participate.

CONTINUITY PROPOSAL

- Share classroom materials when someone is missing something.
- Promote situations where pupils help each other.
- Ask the daily helper to bring a toy to play with and share during free play.
- Encourage children to reflect on times they received something from a peer (a rubber, a pencil, a turn in a game) and teach them to feel and express gratitude. Make a poster where they can add smiley faces whenever they feel grateful or someone thanks them.
- Through smiley faces, they will internalise through experience that sharing brings joy.

Activity designed by: Concepción Baeza-Díaz Moreno. Colegio San Joaquín y Santa Ana (Alcalá de Henares, Madrid).

TÍTULO:

¡PONTE EN MI LUGAR!

Cuento digitalizado en castellano:

Cuento digitalizado en inglés:

Actividad basada en el álbum ilustrado titulado *"Ponte en mi lugar"* escrito por Susanna Isern, ilustrado por Mylène Rigaudie y publicado por NubeOcho ediciones en febrero de 2020. ISBN: 978-84-17673-36-9

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de comunicación; Toma de decisiones.

ÁMBITOS DE EXPERIENCIA:
Lenguajes: comunicación y representación, Conocimiento de sí mismo y autonomía personal y Conocimiento del entorno. Conciencia corporal, emociones, adquisición de valores, trabajo colaborativo, normas de relación y convivencia, estrategias para una correcta resolución de conflictos, vocabulario del reino animal y natural.
Por último, la Transición a la Etapa de Primaria. Período que constituye un momento educativo clave que, lejos de la improvisación, debe estar planificado y debidamente planeado. Esta actividad puede beneficiar notablemente dicho proceso debido a la gestión emocional que se trabaja en ella asegurando el bienestar psico-emocional del alumnado.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Trabajo por proyectos; Plan Lector.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
A través del álbum ¡Ponte en mi lugar!, señor grillo y sus amigos (la mariquita, la abeja, el ciempiés, la araña y la pulga) nos enseñaran la importancia de entender y así poder ayudar a los demás.

Grillo empieza su espléndida mañana saltando por el campo y se cruza con varios amigos. Cada uno está empeñado en cómo solucionar un problema: araña en hacer más madejas de hilo, mariquita en encontrar un lunar en su espalda, ciempiés en hacer un zapato para cada uno de sus pies. Grillo le resta importancia a todas esas preocupaciones: en el fondo no son cosas tan importantes. Al llegar la noche, grillo se prepara para dar su habitual concierto nocturno, pero vaya sorpresa cuando descubre que las cuerdas de su violín están rotas. Sus amigos le ofrecerán su ayuda, entendiendo que para él esas cuerdas son muy importantes. Juntos disfrutarán de su maravillosa música.

REFERENTE TEÓRICO: La empatía emocional surge en los dos primeros años de vida y es entre los 5 y los 6 años cuando el niño/a desarrolla la empatía cognitiva. En este momento es capaz de reconocer que sus sentimientos y emociones son diferentes de quienes les rodean.

Además, la empatía es una variable personal relevante en la explicación del desarrollo moral y social, convirtiéndose en un constructo clave para la conducta prosocial. Que es toda conducta voluntaria dirigida a beneficiar a otros. La cual constituye un comportamiento que facilita las interacciones positivas con los otros; incluyendo la ayuda, el compartir, la colaboración y/o el apoyo a las demás personas.

La empatía es un pilar esencial en la sociedad. El cual se debe de trabajar a fondo desde la comunidad educativa, para educar alumnos/as empáticos que construyan relaciones sanas y sólidas.

Los cuentos son una ventana en el crecimiento de los niños, pues les permiten empatizar con el mundo, desarrollar su imaginación y resolver conflictos. De ahí la importancia de utilizar un cuento como eje central de la actividad.

RAZÓN DE SER: La actividad gira en torno a GRILLO, personaje principal del cuento ¡Ponte en mi lugar!, que será el eje central de la actividad. Se dividirá el cuento en varios fragmentos a modo de pistas. Con cada fragmento encontraremos el insecto protagonista, el cual nos contará su problemática y su cualidad (emoción).

Previamente a la actividad tendremos que tener las pistas y pruebas escondidas y preparadas. Las cuales se tendrán que adaptar en función de la edad madurativa del alumnado.

Se puede trabajar en todas las estancias del colegio, tanto en exterior como en interior. Lo más recomendable es hacerlo en el exterior, ya que los personajes del cuento son insectos y sería una buena forma de ambientar la actividad.

DESARROLLO

1ª Fase

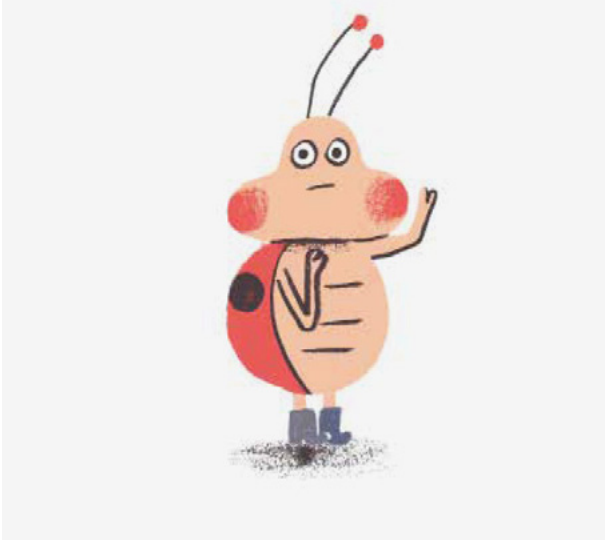
Un día llegamos a clase y nos encontramos a Grillo, en su casita (grillera), con un mensaje que dice:

"Hola amiguitos/as, me llamo Grillo y os quiero presentar a mis amigos. ¿Os gustaría conocerlos? Decidle a vuestro profe que os lea el mensaje y en él encontraréis un juego de pistas muy divertido para hacer todos juntos.

Si adiviináis todas las pistas y pasáis todas las pruebas, me tenéis que hacer el favor de abrir la puerta de mi casa, para que pueda irme a jugar con mis amigos. Así que necesito de vuestra ayuda. Gracias y ... ¡Adelante! Lee la primera pista..."

1º pista: *"Creo que mis amigos se han podido enfadar porque después de mucho pensar, creo que algo he tenido que hacer mal. Ayúdame a buscarlos porque sin ellos mi violín no cantará. Adivina cual es el animal que primero tienes que buscar: "Me gusta estar ALEGRE para poder volar, con mi vestido rojo que lleno de lunares negros está, Pero Los lunares he perdido y Grillo no me ha querido ayudar. ¿Quién soy?* LA MARIQUITA. Resuelve el puzzle* que la profe te dará".

*Cada profesor elaborará un puzzle sobre un mariquita, adaptado a su grupo. Detrás del puzzle estará escrito el lugar de la siguiente pista.

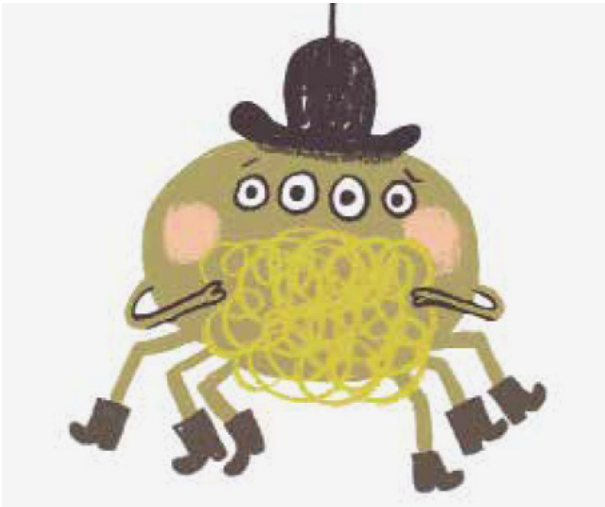


2ª Fase

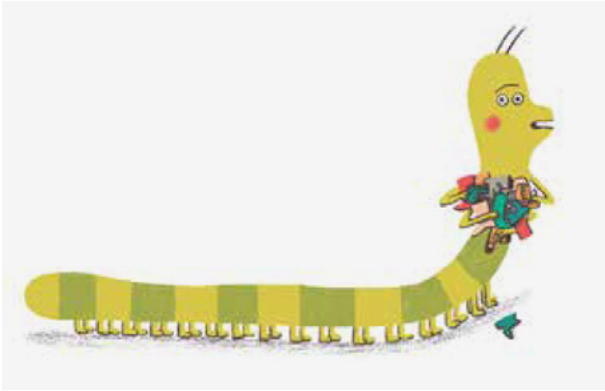
En esta fase irán conociendo el resto de personajes, su problemática y la emoción que representan. Los cuales aparecerán con las pistas y pruebas (que cada profesor diseñará) como ha sucedido con la mariquita.

El 2º personaje en aparecer será LA ABEJA *"Estoy **ENFADADA** porque Grillo no me ha ayudado a desenredar mi ala del hilo que llevo colgado. Por su culpa no podré hacer miel, ni posarme en un clavel".*

El 3º personaje en aparecer será LA ARAÑA *"Tengo mucho **MIEDO** porque sin casa me he quedado. Y a tejer ovillos de seda El Señor Grillo no me ha ayudado" .*



El 4º personaje en aparecer será EL CIEMPIES *"Me siento muy **TRISTE** porque no podré salir a pasear, por culpa de Grillo que a fabricar zapatos no me ha querido ayudar".*



El 5º y último personaje en aparecer será LA PULGA *"Ay Grillo, **SORPRENDIDA** me acabas de dejar, con esa frase tan bonita que te acabo de escuchar: ¡Ponte en mí lugar!".*

3ª Fase

Cuando lleguemos al final, los niños tendrán caracterizadas 5 emociones y habrán resuelto la historia todos juntos.

En la última pista encontrarán el cuento ¡Ponte en mi lugar! y el profesor se lo leerá en un lugar al exterior donde, después de escuchar el cuento, todos juntos abrirán la puerta de la casita del Señor Grillo. Así él irá en busca de sus amigos para tocarles su violín y contarles todo lo que ha aprendido sobre el valor de la empatía.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

- Crear los insectos a modo de manualidad para después hacer un rincón de emociones en el aula.
- También puede hacerse la manualidad desde el plano individual, escogiendo cada alumno/a el insecto que más le guste. O el que más se identifica con su forma de ser o con lo que quiere mejorar o aprender.
- Se pueden hacer con calcetines, globos de arroz, etc. Cobrando importancia el aprendizaje sensorial.
- Una vez creados los insectos pueden representar, contar, etc. el cuento a otro grupo de alumnos/as.
- Podemos pegar la imagen de cada personaje en un bote o caja y dentro de él guardaremos las características que los diferencian del resto. Para así conocer el mundo de los insectos.
- Una propuesta ideal como cierre sería poder llevar al aula a un alumno/a con necesidades educativas para que el alumnado que ha realizado la actividad pueda poner en práctica, desde una situación real, el valor de la empatía.

Actividad diseñada por: Marta Fernández Saiz. C.C. Sagrada Familia. (Herrera de Camargo, Cantabria).

RECURSOS RELACIONADOS:

- LEE: Ponte en mi lugar.

TÍTULO:

MI PEQUEÑA LOICA Y LOS RATONCILLOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de comunicación; Pensamiento creativo; Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, emociones y creatividad; Interculturalidad; Convivencia escolar; STEAM; Plan Lector.

EDAD RECOMENDADA:
Infantil (5 años) y Primaria (6 a 8 años).

SINOPSIS: (01:13:00 – 01:17:00)
Malén[1] está muy triste porque la malvada Kalku[2] le hizo un hechizo, transformando su cara en una calavera. Los ratoncillos van desesperados a pedirle ayuda a Malén porque uno de ellos se está ahogando en un río amarillo. Ella con su gran corazón, sigue a los ratoncillos por el senderillo y ofrece ayuda al ratoncillo que está en apuros.

El resto le agradecen mucho que sea tan buena y generosa y en retribución a su lindo acto, le dicen que si mueve la tierra encontrará sorpresas. Al hacerlo, encuentra los huesos que le permitirán revertir el hechizo de la Kalku.

LETRA DEL DIÁLOGO

Ratoncillos:

Malen, Malén, Malén,
nuestro hermanillo el ratoncillo.
Se nos ahoga en un río amarillo.
Necesitamos de tu ayudilla.
Tu fuerza de mujer.
De gran corazoncillo.

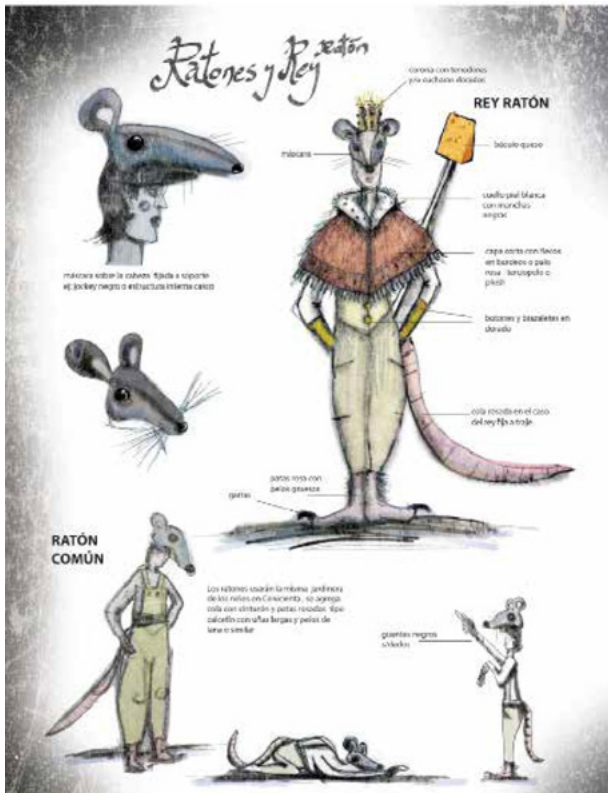
Malen:

¿Dónde está ese río?
¿Dónde el ratoncillo?
¿Dónde las corrientes
que lo ponen amarillo?

Ratoncillos:

Vamos juntos por el senderillo.
Has sido buena y generosa.
Mueve esta tierra, tiene sorpresas.
Has sido buena, linda Malén.
Busca en la tierra con fe.

1. Hija de un Lonko (líder político y espiritual de una unidad social) está muy triste porque la malvada Kalku.
2. En la cultura mapuche, brujo o bruja que invoca y trabaja con espíritus malignos para provocar daño a otras personas o seres le hizo un hechizo, transformando su cara en una calavera. Los ratoncillos van desesperados a pedirle ayuda a Malén porque uno de ellos se está ahogando en un río amarillo. Ella con su gran corazón, sigue a los ratoncillos por el senderillo y ofrece ayuda al ratoncillo que está en apuros. El resto le agradecen mucho que sea tan buena y generosa y en retribución a su lindo acto, le dicen que si mueve la tierra encontrará sorpresas. Al hacerlo, encuentra los huesos que le permitirán revertir el hechizo de la Kalku.



DESARROLLO

1ª Fase

El docente introduce la actividad y antes de ver el vídeo hace unas preguntas de aproximación para descubrir el nivel de conocimiento del alumnado.

- *¿Sabes que es una ópera?*
- *¿Te gusta la música? ¿Has estado alguna vez en un concierto en vivo?*

A continuación, visionamos la cápsula de vídeo, mirando con atención su expresión facial porque seguramente para muchos será la primera vez que vean algo así. Indagamos a través de algunas preguntas qué les ha parecido, qué han entendido y si fuera necesario volvemos a visionar el vídeo.

- *¿Qué te ha parecido?*
- *¿Qué crees que está pasando?*
- *¿Cómo se mueven los ratoncillos? ¿Son todos iguales?*
- *¿Cómo crees que se sienten? ¿Preocupados, contentos, tristes, unidos…? ¿Por qué?*
- *¿Cómo va vestida Malén? ¿Y cómo se siente?*
- *¿Si encuentras a alguien en esa situación le ayudarías o pedirías ayuda?*
- *¿Cómo crees que se siente ese ratoncillo?*
- *¿Qué dirías tú para animar a alguien en esa situación?*

Recogemos las respuestas que se han ido dando y recomponemos la situación explicándoles aquello que no hayan entendido y aprovechamos su lenguaje para dar algunas pinceladas sobre los distintos miembros de la sociedad mapuche (Lonko, Machi, Kalku, Papai), su vestimenta y joyas típicas para irnos familiarizando con ella. **(Ciencias sociales; Interculturalidad)**

2ª Fase

Sigamos haciendo hincapié en uno de los aspectos que aparece en este audiovisual; se trata de la colaboración entre todos los ratones para pedir ayuda y salvar a su amigo que está en peligro; y la ayuda prestada por Malén.

Pongámonos en una situación cercana a nuestro alumnado e imaginemos por ejemplo que se ha perdido el perro de uno de nuestros compañeros de la clase y está llorando desconsoladamente. ¿Cómo podríamos ayudar toda la clase a buscarlo?

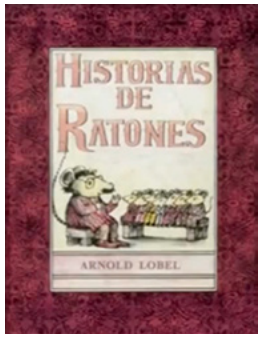
- *¿Qué se te da mejor hacer para ayudar en la búsqueda?: dibujar carteles, decírselo a la policía, buscar por el barrio con alguna persona mayor, animar a mi compañero/amigo para que no se preocupe…*
- *¿Cómo se te ocurre organizar la búsqueda?*

- *¿Pedirías ayuda a alguien?*
- *¿Cómo se sentirá tu amigo?*
- *¿Y nosotros cuando le encontremos?*
- *¿Crees que es más fácil encontrar al perro de uno en uno o con la ayuda de la clase?*

Recogemos las respuestas y ponemos en valor la ayuda del grupo para hacer más fácil la tarea que nos ocupa y reforzar el compañerismo y amistad en nuestra clase. **(Convivencia escolar)**

3ª Fase

En el recurso *Lectura y Emociones* hemos podido trabajar con el álbum ilustrado *"Historias de ratones"* que os recomendamos volváis a leer.



Título: Historias de ratones
Autor e ilustrador: Arnold Lobel
Traducción: Xosé Manuel González
Editorial: Kalandraka, 2000 Colección: Libros para soñar

A partir de esta segunda lectura creemos nuestra octava historia con el argumento que se nos presenta en esta cápsula de vídeo. Podemos hacerlo de diversas maneras montando su dramatización, cantando, dibujando o haciendo un mural al estilo del que nos presenta la Fundación Germán Sánchez Rupérez en este vídeo contado por Luis Miguel Cencerrado.

Otra atractiva idea de formato aparece en esta grabación de la representación a través del kamishibai de La Malen elaborado por Verónica Musa Rachid, encargada de la biblioteca de la Casona Cultural de Panguipulli y gran contadora de cuentos como podemos ver en el blog de la casona cultural.

Tengamos en cuenta la imaginación y aptitudes artísticas de nuestro alumnado y creemos divirtiéndonos.

Se puede grabar el proceso y hacer un pequeño vídeo para compartirlo con las familias, el resto del alumnado o bien representarlo directamente cuando estemos preparados. (Lengua y Literatura, Expresión Artística; STEAM, Plan Lector)

Actividad diseñada por: Corporación Municipal de Educación de Panguipulli y la Corporación de Adelanto Amigos de Panguipulli, (ER Chile).

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- Amigos hasta el final (Identificación, expresión y regulación emocional. Educación Primaria de 6 a 8 años).

RECURSOS RELACIONADOS:

- Historia de ratones (LEE).

TITLE:

I LIKE YOU JUST AS YOU ARE

AUDIOVISUAL RESOURCE

TOPIC:
Empathy; Relationship Skills.

SCHOOL CONTEXT:
Bilinguism, school coexistence.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
A hedgehog goes to school but its friends are afraid of its spikes. They try to come close, but they end up getting hurt. In the end, they think of a way to help the hedgehog feel accepted.

THEORETICAL BASIS: Empathy implies developing the capacity to recognize feelings in others and imagine what kind of action or response might help a person feel better. These feelings include suffering and wellbeing. A child who is able to identify positive aspects in others, will also be able to understand their own feelings and emotions.

PURPOSE: Some scenes in the video can be used by the teacher to help pupils name the character's feelings or emotions. Later on, the activity will propose certain situations in which people express different emotions and the children will have to explain what happens. As a final activity, children will dramatize different emotions pretending to be animals or plants.

LESSON PLAN

Stage 1

The video is introduced to the pupils by explaining they will see how a hedgehog feels when it goes to school.

They watch the video and the teacher asks some questions:

- *Why didn´t anyone like the hedgehog because of its spikes?*
- *Did the hedgehog want to hurt its friends?*
- *In the end, the hedgehog's friends help it. How?*

Stage 2

The teacher will propose an activity. *Did you know that plants and animals can feel happy, sad and angry?*

- *Sometimes it seems the sky is angry, what happens then?* (3 or 4 year-old pupils will need some help to answer e.g. drawings or flashcards of rain, thunder or lightning.
- *Mum and Dad get happy when I....* (3 or 4 year-old pupils can get some help using flashcards or acting e.g. tidying their room, giving a hug, finishing their food, helping with chores...)
- *A river "sings" as if it were happy when...* (it makes a waterfall...)
- *My teacher gets angry when I... or we... and they get happy when I or we....*
- *Plants get sad when... (they dry out, they are cut, or stepped on) and they get happy when...(we water them, they receive sun...)*

Stage 3

Suggest a game to act out different situations:

- A plant gets happy when the sun comes out (they bend down and slowly stand up); feels sad when someone pulls it up (they shrink and show sad faces); and happy when they plant it again.

- A dog is happy and plays (pupils get on four legs and run when they throw it a stick); gets sad when it is hungry or you don´t give it food (it moans or groans); gets happy and jumps when you take it for a walk (show its leash).
- A happy bird sings in its cage; feels cold when you leave it outside at night (shiver and show sad faces).

When working with 3 or 4 year old pupils, the teacher will do the actions and the pupils will imitate him/ her. With 5 or 6 year-old pupils they will have more autonomy because at this age they are more creative.

Six year-old pupils can prepare a "surprise scene" and their classmates can try to guess.

Activity designed by: Gabriela Castro Ascencio, Highlands School Los Fresnos (Madrid).

TÍTULO:

DE MAYOR VOY A SER

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Autoestima; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Convivencia social.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El primer audiovisual muestra la historia de la cigarra, una cantante talentosa y algo presumida que se vuelve famosa por su habilidad para cantar. En la historia, la cigarra recibe aplausos y reconocimiento de su público, llegando incluso a ser llamada "toda una estrella" por la bruja.

El segundo audiovisual ¡A jugar con las profesiones! invita a jugar un juego de adivinanzas sobre oficios y profesiones.

REFERENTE TEÓRICO: La autoestima y el autoconcepto del alumnado se desarrolla a partir de lo que creen que son, las cosas que creen hacer bien, y la forma en que piensan que son valorados por los demás.

Sin embargo, también forman parte del autoconcepto las capacidades que estiman que podrán desarrollar en el futuro (su expectativa de éxito). Pese a la tendencia a fabular acerca de sí mismos, es positivo que imaginen características suyas que pueda ser reconocidas por los demás cuando sean mayores.

Los docentes procurarán que a lo largo de la actividad los alumnos no solo se contemplen como héroes y triunfadores, sino también como seres humanos con capacidad de aportar algo a los demás.

RAZÓN DE SER: A través de una combinación de estímulos audiovisuales, preguntas guiadas y juegos interactivos, la actividad busca:

- Estimular la imaginación de los niños sobre sus posibles roles futuros en la sociedad.
- Ayudar a los alumnos a identificar sus habilidades actuales y cómo podrían desarrollarse en el futuro.
- Fomentar la reflexión sobre cómo diferentes profesiones contribuyen positivamente a la comunidad.
- Promover una visión equilibrada del éxito, que incluya tanto el reconocimiento personal como la capacidad de ayudar a los demás.
- Desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo a través de juegos de rol y discusiones grupales.
- Ampliar el conocimiento sobre diversas profesiones y sus funciones en la sociedad.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce el tema de la visión de sí mismos en el futuro mediante **preguntas de aproximación y comentarios**:

- *Cada uno de nosotros hacemos cosas muy bien. Por ejemplo (se dirige a un alumno) ¿qué haces tú muy bien?* [pregunta para grupos de 5 y 6 años].
- *¿Qué haces mejor, cantar o correr?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años].
- *¿Qué te gustaría ser de mayor?* [pregunta para grupos a partir de 4 años].
- *¿Prefieres de mayor ser cantante o artista de cine?; ¿deportista o inventor?*
- *¿Mago o médico?; ¿por qué?* [ésta última pregunta se recomienda para grupos de 5 y 6 años]

En esta fase, al formular preguntas sobre profesiones futuras, se recomienda también emplear ejemplos que desafíen los estereotipos de género:

- ¿Prefieres de mayor ser pilota de avión o enfermero?
- ¿Te gustaría ser científica o mecánico?

2ª Fase

Se comenta a los alumnos que van a ver una secuencia de la película *"Las Tres Mellizas, la cigarra y la hormiga"* en la que una cigarra se vuelve famosa. Se proyecta el audiovisual.

Al finalizar, se formulan preguntas para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué hemos visto en este trocito de película?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años].
- *¿Os gusta cómo canta la cigarra?; ¿también aplaudiríais?; ¿os gustaría cantar tan bien como ella cuando seáis mayores?* [pregunta para grupos de3 ó 4 años].

Nota para el docente: Enfatizar que tanto niños como niñas pueden ser artistas exitosos.

Se plantean **preguntas dicotómicas** al grupo para facilitar sus respuestas.

- *¿Qué haces tú muy bien, dibujar, cantar, correr o jugar al balón? ¿Qué te gustaría ser de mayor? ¿Por qué?*
- *¿Te gustaría que cuando seas mayor a los demás les gustara mucho lo que haces (construir casas, apagar incendios, arreglar coches, etc.)?*
- *En lo que hayas elegido ser de mayor ¿cómo podrías ayudar a los demás?* [el maestro puede dar pistas. Pregunta para grupos de 5 y 6 años].
- *Un bombero ¿ayuda a los demás porque va vestido muy guapo o porque salva personas y animales de los incendios?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años].
- *Elige una de estas profesiones: maestro, cantante de guitarra, futbolista o pintor; ¿por qué la has elegido?* [pregunta para grupos de 5 y 6 años].

A continuación, se plantea una batería de cuestiones para profundizar más en torno al audiovisual proyectado:

- *¿Cómo crees que se siente la cigarra cuando todos la aplauden?*
- *¿Te has sentido alguna vez como la cigarra cuando haces algo que te gusta mucho?*
- *¿Qué emociones crees que experimenta la cigarra cuando la bruja le dice que es "toda una estrella"?*
- *Si fueras la cigarra, ¿cómo te sentirías al ver que mucha gente paga por verte cantar?*
- *¿Alguna vez te has sentido orgulloso por hacer algo muy bien, como la cigarra con su canto?*
- *¿Cómo crees que se sentiría la cigarra si alguien le dijera que no canta bien?*
- *¿Qué emoción sientes tú cuando piensas en lo que quieres ser de mayor?*
- *Si pudieras ser tan bueno en algo como la cigarra en cantar, ¿cómo te haría sentir eso?*
- *¿Crees que la cigarra se siente feliz compartiendo su talento con los demás?*
- *¿Cómo te sientes cuando imaginas que de mayor podrás ayudar a otras personas con tu trabajo?*

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: se divide el grupo en equipos de tres alumnos. Entre ellos elegirán una profesión (aunque no sea la que particularmente prefiera cada uno tener en el futuro). Prepararán una representación.

Si se pone en práctica con grupos de 3 ó 4 años, el profesorado les asignará una profesión, y les ayudará a preparar la representación. También les permitirá hablar entre ellos o al público.

A partir de la actuación de cada uno, el resto del grupo tendrá que adivinar la profesión representada.

Con grupos de 5 ó 6 años, éstos deberán preparar la dramatización sin ayuda, pero con la condición de que participen los tres del equipo en la representación.

Al finalizar el juego, cada uno pintará en una hoja de papel (a su manera) la profesión representada, y el profesorado les fijará el dibujo en la espalda con cinta adhesiva. Durante el resto de la jornada, todos se comportarán según la profesión asignada.

Nota para el docente: Es recomendable asegurar una distribución equilibrada de niños y niñas en cada equipo, así como ampliar la lista de profesiones para incluir opciones que desafíen los estereotipos:

- Cuidador de niños.
- Ingeniera.
- Bailarín.
- Bombera.
- Chef (sin especificar género).
- Atleta profesional (sin especificar género).

Al finalizar la actividad, tener una breve discusión sobre cómo tanto los niños como las niñas pueden ser lo que quieran ser cuando sean mayores, sin limitaciones basadas en su género.

Para dicho fin es importante destacar las habilidades y no el género al discutir las profesiones.

Estas situaciones de aprendizaje ayudarán a los niños a explorar las profesiones de manera inclusiva, desafiando los estereotipos de género y fomentando la igualdad de oportunidades desde una edad temprana.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

A través del siguiente audiovisual "¡A jugar con las profesiones!" se puede profundizar esta temática a través de las siguientes situaciones de aprendizaje:

Situación de aprendizaje 1: *Adivina la profesión*

Utilizar las siluetas del vídeo como base para el juego de adivinanzas, asegurándose de incluir profesiones diversas y libres de estereotipos de género.

Al dar pistas, usar lenguaje inclusivo. Por ejemplo: "Esta persona se encarga de apagar incendios" en lugar de "bombero".

Animar a los niños a pensar en personas de cualquier género que conozcan en esas profesiones.

Situación de aprendizaje 2: *Dramatización*

Dividir a los niños en grupos mixtos para representar las profesiones del vídeo y otras adicionales.

Asignar roles de manera aleatoria, independientemente del género.

Proporcionar accesorios neutros que no refuercen estereotipos de género.

Situación de aprendizaje 3: *Dibujo y exposición*

Pedir que dibujen a personas de diferentes géneros ejerciendo las profesiones del vídeo.

Crear un mural colectivo titulado "Todas las personas pueden ser lo que quieran ser".

Situación de aprendizaje 4: *Discusión guiada*

Estas preguntas están diseñadas para fomentar la reflexión sobre las habilidades y cualidades necesarias para diferentes profesiones, sin hacer énfasis en el género. Además, promueven la idea de que todas las profesiones son valiosas y contribuyen a la sociedad de diferentes maneras:

- *¿Por qué creen que Renato puede ser un buen médico?*
- *¿Qué cualidades necesita Lili para ser astronauta?"*
- *¿Qué habilidades crees que necesita Lili para ser una buena doctora?*
- *¿Por qué piensas que Renato podría ser un excelente maestro de infantil?*
- *¿Cómo crees que un veterinario o veterinaria ayuda a los animales?*

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- Soñamos que somos (Toma de decisiones).
- Soy un ganador (Asertividad).

TÍTULO:

EL PATITO FEO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Autoestima; Empatía; Habilidades de comunicación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar, Identidad personal; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El cuento de Andersen narra las desventuras de un patito distinto a todos los demás. Rechazado por gansos, pollitos, gallinas, pavos y otros animales, el patito acaba por convencerse de que todo es por su culpa; que es feo y torpe, grandote y ridículo. Finalmente encuentra un grupo de cisnes, comprendiendo que es uno de ellos. Feliz por su descubrimiento, vivirá en paz y en familia toda su vida.

REFERENTE TEÓRICO: Una de las formas de fortalecer la autoestima infantil es orientar al alumnado hacia la reflexión sobre la importancia de la forma de ser más que de la apariencia externa. No resulta fácil, pues su egocentrismo les impide distinguir "lo de dentro" de "lo de fuera". Para avanzar en este proceso, el profesorado debe resaltar los aspectos positivos de lo que cada uno hace, sin restar importancia a su apariencia externa.

RAZÓN DE SER: Es muy probable que el alumnado conozca el cuento, pese a lo cual, a estas edades disfrutan con idéntica intensidad cada vez que lo escuchan. A partir de la narración, el profesorado empleará una dinámica en la que todos distingan cómo son "por fuera" de su forma de ser "por dentro" (es decir, los aspectos de su personalidad), facilitando que los demás elogien sus características individuales.

En un juego final todos mostrarán físicamente su cariño hacia sus compañeros. El objetivo es que manifiesten afecto a todos aquellos a quienes previamente se les han reconocido valores.

DESARROLLO

1ª Fase: *Mis superpoderes*

A través de la siguiente propuesta cada niño recibe una cartulina para dibujar su silueta e identificar sus cualidades positivas como "superpoderes", tales como ser buen amigo, valiente, cariñoso, hacer reír, ayudar a otros.... Durante la presentación, cada niño comparte su superpoder con el grupo, recibiendo refuerzo positivo del maestro y aplausos de sus compañeros, lo que permite fortalecer su autoconcepto de manera divertida y significativa. La facilidad o dificultad con la que los niños identifican sus cualidades positivas puede proporcionar una idea de cómo se perciben a sí mismos.

2ª Fase

Se lee o cuenta la historia del patito feo. Si alguien dice conocerla, se le invitará a participar en la tarea de narrar. A continuación, se pregunta si hubo alguna palabra que no entendieron, procediéndose a aclarar su significado.

3ª Fase

A continuación, se formulan preguntas de corte emocional y empático sobre el cuento con el objetivo de ayudar a reflexionar sobre las emociones de los personajes y a desarrollar empatía, conectando la historia con sus propias experiencias y sentimientos.

- *¿Cómo crees que se sintió el patito cuando los demás animales se burlaban de él?*
- *¿El patito está contento o triste?* (para alumnos 3 o 4 años).
- *¿Qué harías tú si vieras a alguien triste porque los demás se ríen de su apariencia?*

- *¿Por qué piensas que la mamá pata defendía al patito feo aunque fuera diferente?*
- *¿Alguna vez te has sentido diferente a los demás? ¿Cómo te hizo sentir eso?*
- *¿Qué le dirías al patito feo para hacerlo sentir mejor cuando estaba triste y solo?*
- *¿Cómo crees que se sintió el patito cuando descubrió que era un hermoso cisne?*
- *¿Por qué es importante ser amable con todos, aunque sean diferentes a nosotros?*

4ª Fase

Se explica al grupo que todos somos distintos "por fuera" (haciendo referencia a los distintos animales del cuento). Pondrá ejemplos: más altos o más bajos, con pelo rubio, castaño o moreno, con ojos azules o negros, etc. Se animará al alumnado a buscar otras diferencias. Con el grupo de 3 años, se les dirá una característica externa (por ejemplo: "unos usan gafas, y otros..."; "a unos se les da bien jugar con la pelota, a otros se les da bien...", etc.). Se pueden poner ejemplos: *"María tiene los ojos marrones y Daniel los tiene azules"*

El docente procurará que todas las aportaciones se refieran a aspectos externos del niño. Finaliza esta parte comentando que todo lo que son "por fuera" es bueno en todos y cada uno de ellos. En esta parte de la dinámica será interesante que el docente comente: *"A mí me gusta mucho cómo es Jesús, ¿a qué a todos nos gusta cómo es por fuera Jesús?".* Todos gritarán, animados por el maestro: "síííí".

A continuación, se pide a los componentes del grupo que piensen en cosas buenas de sí mismos, pero en esta ocasión referidas a lo que son "por dentro". Pondrá ejemplos variados: *¿simpático?; ¿buen amigo?; ¿buen hermano?; ¿buen alumno?; ¿alegre?,* etc. Cada vez que alguien diga algo positivo de sí mismo, recibirá un aplauso del grupo. El docente puede poner en la pizarra adjetivos que ayudarán a los niños en sus respuestas.

5ª Fase

Se da fin a la actividad con un **juego**:

- El docente pone música animada e invita a los niños a bailar libremente por el aula.
- Cuando tropiecen con alguien, tendrán que darle un fuerte abrazo. A partir de entonces bailarán de la mano *buscando* el contacto físico con un tercero.
- Cuando lo consigan, se abrazan los tres, y forman un pequeño corro, que girará sobre sí mismo alrededor del aula. A medida que vayan chocando con otros, los círculos se irán fusionando y creciendo en tamaño.
- Cuando se haya formado un único corro, el docente se unirá a él y bailarán todos de la mano.

Con grupos de 5 ó 6 años uno se situará en el centro de cada corro. Girará sobre sí mismo, mientras el resto que le rodean giran en sentido inverso. La persona situada en el centro podrá cambiar el sentido de su giro, obligando a los que le rodean a hacer lo propio.

TEXTO DEL CUENTO:

En una zona pantanosa de un país cualquiera, una pata se puso a empollar sus huevos. Poco a poco las cáscaras se iban rompiendo, y unos preciosos patitos amarillos fueron saliendo. Andaban como patos, hacían sonido de pato ("cuá, cuá, cuá") y nadaban como patos.

La mamá pata estaba muy orgullosa de sus hijitos; tanto, que no se dio cuenta de que un huevo quedaba por romperse; era un huevo grande, distinto a los demás. Al poco tiempo, se rompió el cascarón y salió el último de los patitos. Pero en lugar de amarillo era gris, y su tamaño era mucho mayor que el de sus hermanitos. Las demás mamá patas se horrorizaron:

-¡Qué feo es!- dijo una.

-¡Además es enorme y ridículo!- dijo otra.

-Seguro que es un pavo- aseguró la más vieja de las patas.

Sin embargo, mamá pata defendía a su bebé:

-Aunque sea oscuro y grandote es mi hijito y le quiero mucho.-

Al día siguiente fueron todos a nadar al lago. El patito feo fue el último en entrar en el agua. Tenía miedo de todo, porque hasta sus hermanitos se burlaban de él; incluso pensó que se ahogaría. Por suerte, nadaba tan bien como los demás, aunque su gran tamaño le hacía sentirse extraño en medio de los demás patitos chiquititos. Sus hermanos seguían riéndose de él, así que el patito feo salió del agua y se escondió entre los arbustos. Cuando se secó, buscó a su mamá, que seguía discutiendo con las demás patas. Éstas decían:

-¡Qué se vaya!-

-No es como nosotros. ¡Fuera de aquí!-

El patito aprovechó un momento en que su mamá estaba distraída para alejarse del grupo. Sentía tanta pena y vergüenza que decidió escapar y no volver nunca más.

Andando y nadando, se encontró con un grupo de gallinas con sus hijos pollitos. Al verle tan distinto, empezaron a picotearle y a gritarle:

-¡Lárgate de aquí!. No te queremos con nosotros.

Eres un monstruo.-

El patito escapó corriendo torpemente, mientras pensaba:

"Soy feo; nadie me quiere, y seguro que es por mi culpa. Pero no sé que hacer... ¡no puedo cambiar mi cuerpo!".

Andando andandito se encontró esta vez con un grupo de pavos y pavas con sus hijitos. Pero también le expulsaron en medio de picoteos y risas burlonas:

-¡Eres feo y tonto!- cantaban a coro todos.

Otra vez tuvo que escapar. Y de esta triste manera fue pasando el tiempo. Se encontró con otros animales, los gansos, que también le expulsaron. Incluso una bandada de patos salvajes le insultaron.

El patito estaba convencido de ser un monstruo. Al fin y al cabo, todos se lo decían, así que sería verdad, pensaba. "Me iré al lugar más lejano del mundo, un sitio solitario donde nadie se meta conmigo, y allí viviré el resto de mis días, hasta que me muera" se dijo a sí mismo.

Pasó el invierno y llegó el otoño. Después la primavera, y el patito fue creciendo. Una mañana oyó el ruido de unos pájaros junto a un pequeño lago cerca de su refugio. Lleno de miedo, se escondió, pero asomó su cabeza por un agujero para verles. ¡Eran muy hermosos!. Tenían largos y bonitos cuellos, y flotaban con facilidad sobre el agua.

El patito feo, cansado de esconderse, prefirió acercarse a ellos. Ya no le importaba que le insultaran o picotearan. Pero sintió la extraña necesidad de estar con ese grupo de aves, que le parecieron los más hermosos animales del mundo.

Se acercó a ellos sin miedo. Les saludó, imaginando que se asustarían al verle. Sin embargo, no solo no lo hicieron, sino que uno de ellos dijo:

-¡El que faltaba!. Ya estamos todos.

El patito no entendía nada. Solo cuando vio su imagen reflejada en el agua se dio cuenta de que era igualito a ellos. Les preguntó:

-¿Quiénes sois?.-

-¡Querrás decir que quiénes "somos"!. ¿cómo es posible que no lo sepas?. Somos cisnes, y tú eres uno de nosotros. ¡Ven, nadaremos y jugaremos!.

El patito feo dejó de ser patito y de ser feo, para convertirse en un hermoso cisne. Desde entonces vivió feliz con los suyos. Pero nunca se le olvidarían las palabras que le dijo la primera noche el cisne mayor:

-Nunca tengas vergüenza de cómo eres por fuera. Lo que importa es como eres por dentro. Eso sí que lo puedes cambiar: sé bueno, amable, cariñoso. Si lo haces, serás muy feliz.-

[Adaptación de un cuento de Andersen]

TÍTULO:

THE UGLY DUCKLING

TOPIC:
Self-esteem; Empathy; Communication skills.

SCHOOL CONTEXT:
School coexistence; Personal identity; Reading plan.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
Andersen's tale tells of a duckling who suffers for being different. Rejected by geese, chicks, hens, turkeys, and other animals, the duckling blames himself for being ugly, clumsy, big, and ridiculous. Eventually, he meets a group of swans and realises he belongs with them. Happy with this discovery, he lives peacefully among his kind for the rest of his life.

THEORETICAL BASIS: One way to boost children's self-esteem is to help them reflect on the value of who they are rather than how they appear. This is challenging, as their egocentrism makes it hard to distinguish between "inside" and "outside". To support this process, teachers should highlight each child's positive actions without ignoring their physical appearance.

PURPOSE: Although children are likely to already know this story, they enjoy hearing it again at this age. Using the tale as a base, the teacher leads an activity in which everyone distinguishes their outward features from inner traits, fostering appreciation for individual qualities.

The final game allows everyone to express affection towards peers whose inner values have been recognised.

LESSON PLAN

Stage 1: *My Superpowers*

Each child receives a piece of card to draw their silhouette and list their positive traits as "superpowers" – being a good friend, brave, kind, funny, helpful, etc. During the group presentation, children share their superpower, receiving encouragement from the teacher and applause from classmates. This strengthens self-concept in a fun, meaningful way. How easily children identify their strengths may reflect their self-perception.

Stage 2

The story of the Ugly Duckling is read or told. If someone knows it, they are invited to help tell it. Afterwards, the teacher clarifies any unfamiliar words.

Stage 3

Emotional and empathetic questions are asked to prompt reflection and help children relate the characters' feelings to their own:

- *How did the duckling feel when the other animals mocked him?*
- *Was the duckling happy or sad?* (for 3- or 4-year-olds).
- *What would you do if you saw someone upset because of how they look?*
- *Why do you think Mother Duck defended the ugly duckling even though he was different?*
- *Have you ever felt different? How did that feel?*

- *What would you say to comfort the ugly duckling when he was sad and alone?*
- *How did the duckling feel when he discovered he was a swan?*
- *Why is it important to be kind to everyone, even if they are different?*

Stage 4

Children learn that we are all different "on the outside", like the animals in the story. The teacher gives examples: height, hair and eye colour, etc., and encourages children to add more. For younger children, the teacher names external traits: "some wear glasses, others..."; "some are good at football, others at...", etc. Examples: "María has brown eyes; Daniel has blue eyes".

The teacher ensures the discussion stays focused on external features. This stage ends with affirming statements like: "I really like how Jesús looks on the outside – don't we all?" and the children shout: "Yeeees!"

Then they're invited to think about their good internal traits: Are you kind? A good friend? A good sibling? Cheerful? Each positive answer gets applause. The teacher may write adjectives on the board to help.

Stage 5

The final activity is a game:

The teacher plays lively music and the children dance freely around the room.

When they meet someone, they hug and continue dancing together. Upon joining a third child, all three hug and spin in a circle.

As groups meet, circles grow. Once a single circle forms, the teacher joins in.

For 5- or 6-year-olds, one child stands in the centre of each circle and spins while the others spin the opposite way. The centre child can change direction, making the others follow.

STORY:

In a swampy area of a faraway country, a duck be- gan to nest its eggs. Little by little the shells were breaking, and beautiful yellow ducklings were born. They walked like ducks, made duck sounds ("quack, quack, quack") and swam like ducks. The mother duck was very proud of her little ones, so much so that she did not realize that one egg that was about to break was a big egg, different from the others. Af- ter a short time, the shell broke and the last of the ducklings was born. But instead of yellow it was gray, and its size was way bigger than that of its si- blings. The other mother ducks were horrified. "He's so ugly," said one. "He's huge and ridiculous," said another. "I'm sure it's a turkey," said the oldest of the mother ducks. However, mother duck defended her baby. "Even though he is dark and big, he is my little boy and I love him very much." Next day, everyo- ne went to swim to the lake. The ugly duckling was the last one to get into the water. He was afraid of everything because even his little siblings made fun of him; he even thought he would drown. Luckily, he swam as well as the others although his large size made him feel strange in the middle of the other li- ttle ducklings. His siblings kept laughing at him, so the ugly duckling got out of the water and hid in the bushes. When he was dry, he looked for his mother, who was still arguing with the other ducks. They aid, "Let him go! He's not like us. Get out of here!" The duckling took advantage of a moment when his mother was distracted to get away from the group. He felt so sorry and ashamed that he decided to run away and never come back. Walking and swimming, he came across a group of hens with their baby chic- ks. Seeing him so different, they began to pick at him and shout at him,"Get out of here! We don't want you here with us. You're a monster!" The duckling ran away clumsily, thinking, "I'm ugly; no one loves me, and I'm sure it's my fault. But I don't know what to do... I can't change my body!" This time he ran into a group of turkeys with their little children. But they also rejected him in the middle of pecks and teasing laughs: "You're ugly and stupid!" Once again he had to escape. And in this sad way time went by. He met other animals, like the geese, who also chased him away. Even a flock of wild ducks insulted him. The duckling was convinced that he was a monster. Af- ter all, everyone told him so, so it must be true, he thought.

"I will go to the furthest place in the world, a lonely place where no one will mess with me, and there I will live the rest of my days, until I die," he said to himself. Fall passed and winter came. Then spring came, and the duckling grew. One morning, he heard birds by a small lake near his shelter. Full of fear, he hid, but looked out of a hole to see them. They were so beautiful!

They had long, beautiful necks, and floated easi- ly on the water. The ugly duckling, tired of hiding, decided to approach them. He no longer cared if they insulted or pecked him. But he felt the strange need to be with that group of birds, which seemed to him the most beautiful animals in the world. He approached them without fear. He waved to them, imagining that they would be frightened at the si- ght of him. However, not only did they not, but one of them said, "The one that was missing! We are all here." The duckling didn't understand. Only when he saw his image reflected in the water did he realice that he looked just like them. He asked them, "Who are you?" "You mean who "we" are; how can you not know? We are swans, and you are one of us. Come, let's swim and play!" The ugly duckling stopped be- ing a duckling and stopped being ugly and became a beautiful swan.

From then on, he lived happily with his family. But he would never forget the words the older swan had said to him on the first night: "Never be ashamed of what you look like on the outside. What matters is what you look like on the inside. You can change that: be good, be kind, be loving. If you do, you will be very happy."

[Adapted from a fairy tale by Andersen]

TÍTULO:

LOS SENTIDOS

POESÍA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Plan lector; Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Un niño responde al ser preguntado para qué sirven los sentidos corporales. También expresa la utilidad del alma: querer, sentir y pensar.

Niño, vamos a cantar una bonita canción;
yo te voy a preguntar, tú me vas a responder.

- Los ojos, ¿para qué son?
- Los ojos son para ver.
- ¿Y el tacto?-Para tocar.
- ¿Y el oído?-Para oír.
- ¿Y el gusto?-Para gusta.
- ¿Y el olfato?-Para oler.
- ¿Y el alma?-Para sentir, para querer y pensar. (bis)

[Amado Nervo]

REFERENTE TEÓRICO: La autoestima comprende tanto aspectos corporales como factores de la propia personalidad. El educador puede facilitar que los alumnos sean conscientes del potencial que poseen, tanto desde una óptica meramente física como desde un enfoque emocional y cognitivo. Saber que el cuerpo puede ser utilizado para dar y recibir cariño, y la mente para idear estrategias, etc. es importante porque brinda oportunidades para experimentar el bienestar en sí mismos y en los demás.

RAZÓN DE SER: Una poesía sirve al profesorado como estímulo para acompañar al grupo en un recorrido por las distintas partes de su propio cuerpo entendidas como "herramientas corporales" capaces de hacer sentir emociones positivas en sí mismos y en otras personas.

Mediante la creación de un "Rincón de los Sentidos" y juegos de adivinanzas sensoriales, los niños experimentan con sus cinco sentidos, relacionándolos con emociones y experiencias positivas. A través de dinámicas interactivas y juegos, los niños aprenden a distinguir entre acciones positivas y negativas, y a expresar afecto utilizando sus sentidos. Esta aproximación multisensorial y reflexiva busca que los niños desarrollen una mayor conciencia de su cuerpo, sus emociones y sus capacidades, fortaleciendo así su autoestima y habilidades de relación.

DESARROLLO

1ª Fase: *Rincón de los Sentidos*

Cree cinco estaciones, una para cada sentido. En cada estación, los niños experimentan con objetos relacionados con el sentido correspondiente. Por ejemplo:

- Estación del tacto: Objetos con diferentes texturas (suave, áspero, rugoso, blando), bandejas con arena o gelatina.
- Estación de la vista: Imágenes coloridas, espejos, lupas, linternas.
- Estación del oído: Instrumentos musicales sencillos (maracas, tambores), grabaciones de sonidos (animales, naturaleza).
- Estación del gusto: Pequeñas muestras de alimentos con sabores distintos (dulce, salado, ácido).
- Estación del olfato: Frascos con aromas (flores, frutas, especias).

Otra variación consiste en jugar a adivinar los sentidos presentando al grupo-clase diferentes estímulos (sonidos, olores, objetos para tocar) y solicitando posteriormente que identifiquen qué sentido están utilizando.

A continuación, se crea un clima de participación centrando la atención y el interés del grupo en torno a aspectos físicos y emocionales de su cuerpo y mente. Mediante **comentarios y preguntas de aproximación** guía al alumnado en el descubrimiento de sus propias capacidades:

- *¿Qué es esto?* [muestra una mano]*; ¿qué puedo hacer con ella?* [tocar, coger algo]
- *Con la mano puedo hacer muchas cosas ¿puedo hacer algo malo?* [pegar, empujar, pellizcar]; *¿qué cosas buenas puedo hacer con ella?* [acariciar, dar palmaditas, hacer cosquillas]

2ª Fase

Se introduce el poema explicando lo que van a escuchar: un niño diciendo para qué sirven las diferentes partes de sí mismo.

Se escucha el poema. Al finalizar, se formulan preguntas para asentar la comprensión, reflexionar sobre cómo sus sentidos se relacionan con sus emociones y experiencias, fomentando así la comprensión emocional y la empatía.

- *¿Qué puede hacer con los ojos?; ¿y con los oídos?; ¿y con el olfato?*
- *¿Cómo te sientes cuando ves algo bonito con tus ojos?*
- *¿Qué emociones sientes cuando tocas algo suave?*
- *¿Qué sonidos te hacen sentir feliz?*
- *¿Cómo te sientes cuando pruebas tu comida favorita?*
- *¿Qué olores te hacen sentir contento?*
- *¿Puedes nombrar algo que te haga sentir amor?*
- *¿Qué pensamientos te hacen sonreír?*
- *¿Cómo usas tus sentidos para mostrar cariño a alguien?*
- *¿Qué parte de tu cuerpo usas para dar un abrazo?*
- *¿Cómo sabes si alguien está triste o feliz mirando sus ojos?*
- *¿Qué puede hacer con el alma?*

El profesorado explica que el alma es lo que llevamos dentro; con el alma podemos hacer muchas cosas: querer, pensar, soñar, sentir, recordar, imaginar...

3ª Fase

Se introduce una dinámica: el grupo se sienta en el suelo formando un corro. El profesorado formula preguntas que discriminen acciones positivas y negativas a partir de distintas partes de su cuerpo:

- *¿Qué podemos hacer con la boca?; ¿qué cosas malas podemos hacer?* [escupir, insultar]*; ¿y buenas?* [besar, sonreír]. *¡Vamos a hacer cosas buenas con la boca!. Juan, sonríe a Miguel; Luis, dale un beso a Sonia; Adrián, dile a Marcos que eres amigo suyo.*
- *Ahora vamos a fijarnos en los oídos: podemos escuchar cosas malas* [como cuando nos insultan o se ríen de nosotros] o cosas que nos asustan [un trueno, un bocinazo]*; pero también podemos escuchar cosas bonitas* [que nos quieren]. *¡Vamos a escuchar cosas buenas! Manuel, dile a Javier que es muy bueno. Natalia, dile a Julia que te gusta jugar con ella.*
- *Ahora con las manos: Daniel, acaricia a Jorge; Enrique, hazle cosquillas a Cristina; Laura, dale palmaditas a Sara.*

4ª Fase

Se desarrolla un **juego**: todos se sientan en el suelo del aula formando un amplio corro. Se coloca un alumno en el centro con los ojos vendados. Se explica que le harán cosas buenas, intentando adivinar quién o quiénes se lo hacen.

Se dan instrucciones por señas y susurrará al oído del resto para que hagan gestos y digan cosas agradables a la persona que está sentado en el centro. Cuando éste adivine quién fue, otro ocupará su lugar.

Instrucciones (de dos en dos):

- Dar masajes en la cara y en las manos y decir “somos tus amigos”.
- Dar besos y decir “te queremos mucho”.
- Hacer cosquillas y reírse.
- Dar un abrazo y decir “somos tus amigos invisibles”.

Con grupos de 5 ó 6 años pueden omitirse las palabras, pero hay que permitir al que está con los ojos vendados tocar la cara de quienes se aproximen a él para facilitarle averiguar su identidad.

Al finalizar el juego, se preguntará qué les pareció más emocionante, y se pedirá que digan de nuevo las cosas buenas que se pueden hacer con el cuerpo.

TÍTULO:

LAS GAFAS CORRECTAS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Autoestima; Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Maya es una abejita recién nacida. No le ha dado tiempo a conocer el prado ni a hacer amistades, pero ella cree que tiene un problema. Sin embargo, Flip, el saltamontes al que acaba de conocer, le muestra de manera muy sencilla que es una abeja única y especial, y que no tiene por qué tener ninguna dificultad.

REFERENTE TEÓRICO: La forma en la que nos vemos a menudo no reposa sobre una lógica objetiva. Algunas veces nos dejamos guiar por sentimientos negativos que nos pueden llevar a pensar que tenemos algún problema, por ejemplo, en nuestras relaciones con otras personas. Sin embargo, dentro de esos razonamientos suele haber varios errores de fondo que conviene desmantelar. Para ello, usaremos las "gafas correctas" con las que se pondrán a prueba esas ideas negativas.

RAZÓN DE SER: La actividad pretende centrar la atención del alumnado en aspectos personales positivos, tanto internos como externos, propios o ajenos.

DESARROLLO

1ª Fase *"Las gafas positivas"*

Este juego permite a los más pequeños recibir una gran cantidad de estímulos positivos, que les pueden servir para ir creando una imagen más positiva de sí mismos. Se puede realizar a partir de los cinco o seis años, pero podemos adaptarlo para niños más pequeños.

Entregue a cada alumno unas gafas de cartón sin cristales y explique que son "gafas mágicas" que nos permiten ver lo bueno en nosotros mismos y en los demás. Pida que se las pongan y miren a sus compañeros.

Guíe a los alumnos para que digan algo positivo sobre el compañero que están mirando, por ejemplo: *"Veo que Juan es muy bueno dibujando"* o *"Ana siempre sonríe"*.

2ª Fase

"Maya es una abejita recién nacida. Todo lo que ve a su alrededor le encanta, pero aún no ha tenido tiempo de hacer amistades y está un poco triste por ello. El problema es que, demasiado rápidamente, ella ha decidido que el problema debe ser ella, que "no es una buena abeja". A ver qué le dice su nuevo amigo, el saltamontes Flip..."

En este momento se proyecta la secuencia y se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Está Flip de acuerdo con lo que piensa Maya de sí misma?*
- *¿Qué hace Flip cuando Maya le cuenta el problema que tiene?*
- *¿Pensáis que Flip y Maya tienen la misma forma de ver el problema o usan "gafas diferentes" para mirar lo que ocurre a su alrededor?*

Veamos lo que Flip descubre en Maya al usar sus "gafas"...

3ª Fase

"En cuanto Maya le explica que cree que no cae bien a nadie en la colmena, Flip se hace pasar por un médico que le va a hacer un reconocimiento. Vamos a volver a ver la secuencia y cuando encontréis algo en lo que Flip se fija acerca de Maya, me lo decís, paramos el vídeo y lo apuntamos..."

(Se parará varias veces la secuencia hasta que se tome nota de las diferentes cosas en las que Flip se fija):

- *"Tienes buen corazón".*
- *"¡Hay que ver... las abejas tienen dientes!"*
- *"Cera de abeja... prometedor").*

Flip identifica tanto aspectos internos (en primer lugar, mucho más importantes), como externos (aunque se centra, no tanto en el aspecto, sino en la utilidad que puedan tener esos elementos externos). Así, no diría "Qué piernas tan bonitas", sino "Esas piernas son geniales para correr". Es importante que cuando valoremos a otras personas tengamos también esos elementos en cuenta.

De ahí que, en su "opinión profesional" el "diagnóstico" sea "muy positivo", con lo que le transmite a Maya que el problema no es ella, sino la forma que tiene de verse a sí misma. No ve lo positivo que tiene, y esto puede hacer que sea difícil que pueda mostrar esas virtudes al exterior. Su conclusión es que Maya es una buena abeja y no debe dejar que nadie diga lo contrario, algo que también es válido para las personas.

- *¿Qué os parece lo que le dice Flip?*
- *¿Maya estará más contenta ahora? ¿Por qué?*
- *¿Qué gafas tenemos que utilizar? (las de ver lo positivo que tenemos nosotros y las demás personas).*

4ª Fase

"Vamos ahora a imaginarnos que tenemos que hacer lo mismo que Flip: reconocer los aspectos positivos que tiene cada uno de vosotros en la clase, algunos muy visibles, que se perciben desde fuera, y otros más escondidos, porque están dentro y no se ven. Vamos a ponernos las gafas correctas para poder ayudar a nuestros amigos a saber que tienen cosas buenas y valiosas, al igual que Maya".

Se utilizarán las fotos del grupo de clase y cuando se levante uno de ellos, respetando el turno de palabra y utilizando la mano alzada para solicitarlo, se irán diciendo cosas positivas. El docente las irá apuntando detrás de cada foto con el fin de que puedan llevarla a casa como recuerdo bonito de la actividad realizada.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- El patito feo (Autoestima).

TÍTULO:

PODEMOS SER SUPERHÉROES

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Autoestima; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 5 años.

SINOPSIS:
Ben, Holly y su grupo deciden jugar a ser superhéroes, y aprovechan para destacar sus virtudes decidiendo ayudar a las personas que lo necesiten con sus súperpoderes (cualidades).

REFERENTE TEÓRICO: Mirar hacia dentro y descubrir que hay áreas en las que nos desempeñamos bien es algo que nos gusta, ya desde corta edad. Y no solo esto, sino que se constituye como un elemento fundamental que sustenta la estructura de nuestra autoestima: conocer nuestros puntos fuertes y nuestros puntos débiles, usando lo que nos resulta natural, potenciándolo para bien propio y ajeno y procurando fortalecer aquellas áreas que son más frágiles pero en las que podemos seguir avanzando.

RAZÓN DE SER: ¿Te imaginas un aula llena de pequeños superhéroes descubriendo sus superpoderes ocultos? Eso es exactamente lo que "Podemos ser Superhéroes" hace posible. Esta actividad es como una lupa mágica que ayuda a los niños a ver lo extraordinarios que son en su día a día. Al jugar a ser superhéroes, los pequeños se embarcan en una aventura de autodescubrimiento. De repente, ser rápido recogiendo juguetes o tener una risa contagiosa se convierte en un superpoder valioso. Y lo mejor es que no se queda solo en el juego: los niños aprenden a usar sus "poderes" de manera creativa para ayudar a otros, convirtiendo el aula y el hogar en un mundo mejor. Es una forma divertida y poderosa de construir su autoestima y mostrarles que cada uno de ellos tiene algo especial que ofrecer al mundo.

DESARROLLO

1ª Fase

"Hoy vamos a hablar de los superhéroes/heroínas... Os voy a hacer algunas preguntas"

- *¿Alguien sabe qué son?*
- *¿Conocéis el nombre de algún superhéroe/heroína de los cuentos, la tele o los libros? ¿Qué poderes tienen?" (Mencionar ejemplos como Spiderman, Wonder Woman, etc.).*
- *¿Os gustan? ¿Por qué?*
- *Si pudierais elegir un súper poder, ¿cuál elegiríais?*

Dedicar tiempo a comentar en grupo, explicando que los superhéroes y superheroínas son personas como cualquiera de nosotros, que han descubierto una habilidad especial y eligen usarla para ayudar a los demás.

2ª Fase

A continuación, se explica que van a ver un vídeo sobre niños que juegan a ser superhéroes/heroinas y descubren sus propios poderes especiales: *"Vamos a estar muy atentos para descubrir qué hacen estos niños y qué podemos aprender de ellos."*

Se proyecta el vídeo.

3ª Fase: *De Ben y Holly a Nosotros: ¡Todos Somos Especiales!*

Después de ver el vídeo, dedicaremos un tiempo a reflexionar juntos sobre la historia de "Duendeman" y sus amigos. A través de preguntas sencillas, exploraremos qué es un superpoder para ellos, cómo se sintieron los personajes al descubrir sus habilidades y cómo podemos aplicar estas ideas a nuestras propias vidas para ayudarnos mutuamente.

Preguntas de Comprensión:

- **Sobre Duendeman:**
  - *¿Quién era Duendeman en el vídeo?*
  - *¿Qué cosas podía hacer Duendeman? (correr, saltar, volar).*
  - *¿Por qué creéis que Duendeman pensaba que podía correr, saltar y volar? (Porque se le daba muy bien).*
- **Sobre los demás personajes:**
  - *¿Qué pasó cuando Duendeman dijo sus súper poderes?*
  - *¿Los demás amigos también querían tener súper poderes?*
  - *¿Se les ocurrió a los demás qué súper poderes tenían?*
  - *¿Qué es un súper poder, según el vídeo? (algo bueno que se te da bien hacer).*

Preguntas de Corte Emocional:

- **Sobre Duendeman:**
  - *¿Cómo creéis que se sentía Duendeman al poder correr, saltar y volar?*
  - *¿Os gustaría poder hacer lo mismo que Duendeman?*
- **Sobre el grupo:**
  - *¿Por qué los amigos se contagiaron de la alegría de Duendeman?*
  - *¿Os gusta cuando vuestros amigos están contentos?*
- **Sobre la experiencia personal:**
  - *¿Os gustaría descubrir vuestro súper poder?*
  - *¿Os pone contentos cuando hacéis algo bien?*
  - *¿Creéis que todos tenéis algo especial que se os da muy bien hacer?*
  - *¿Os gustaría usar vuestro "súper poder" para ayudar a alguien?*
  - *¿Qué súper poder os gustaría tener para hacer feliz a otra persona?*

La reflexión comienza focalizando la atención en uno de los amigos, "Duendeman". Él dice que puede correr, saltar y volar. Quizá ha descubierto que esas son cosas que sabe hacer muy bien y, de alguna forma, serían los poderes que como superhéroe tendría. Se ve cómo, poco a poco, el resto se va contagiando de su entusiasmo, llegando a la conclusión de que tienen cosas buenas que se pueden convertir en sus súper poderes, como le ha ocurrido a Duendeman.

Al igual que todos los personajes de la secuencia, se dedicarán unos minutos para que el alumnado piense y exprese cuál podría ser su súper poder (cualquier cosa vale, desde pintar muy bien a colocar las cosas rápidamente en su sitio, doblar el brazo de una forma extraña o mover los ojos de una determinada manera). Por orden, el alumnado irá exponiendo su súper poder (puede empezar el profesorado la ronda diciendo que es Súperprofe y su poder es que explica las cosas súper rápido y súper bien!...).

El profesorado deberá estar preparado para ayudar al alumnado que le cueste encontrar cualidades (súper poderes) indicándolas directamente y dándole ideas.

4ª Fase: *¡Superhéroes Creativos en Acción!*

En esta fase animamos a que el alumnado emplee sus propios "súper poderes" para crear algo útil. De esta manera, verán el valor de sus habilidades y se sentirán orgullosos de sí mismos. El reconocimiento de los compañeros durante las presentaciones reforzará su autoestima.

Esta dinámica les invita a pensar en problemas reales y a buscar soluciones originales, utilizando su imaginación y sus propias habilidades.

- **Parte 1: Aplicando los Súper Poderes (Como en el original):**
  - En el vídeo, los personajes piensan no solo en el súper poder con que cuentan, sino con la posibilidad de poder ayudar a otras personas con él. Por ello, se pedirá al alumnado que durante unos días intenten aplicar sus poderes para hacer feliz a otra persona.

    Ejemplos: "Con mi súper poder de ser rápido en recoger he podido ayudar a la profe o a mi papá, y con mi súper poder de contar chistes, he hecho reír a mis compañeros en el patio".
- **Parte 2: Dinámica Creativa "Diseñando un Súper Invento para Ayudar a Alguien"**
  - **Introducción:** *"Ahora que sabemos cuáles son nuestros súper poderes, vamos a ser aún más creativos. ¡Vamos a inventar algo increíble para ayudar a alguien!"*
  - **Brainstorming:** En grupos pequeños (o individualmente si prefieres), los niños piensan en un problema que ven en su entorno (en el aula, en casa, en el patio...). Ejemplos:
    - "Hay niños que se sienten solos en el recreo."
    - "A veces es difícil recoger los juguetes."
    - "A mi abuela le cuesta llegar a las cosas en la estantería."
  - **Diseño del Súper Invento:**
    - Cada niño (o grupo) dibuja o construye con materiales reciclados un "súper invento" que solucione el problema que han identificado.
    - **Importante:** El invento debe utilizar *al menos uno* de los "súper poderes" que identificaron en las fases anteriores.

      Ejemplo: Si el súper poder es "dibujar muy bien", pueden diseñar un libro con dibujos bonitos para animar a los niños que están tristes. Si el súper poder es "ser muy rápido", pueden inventar un "recoge-todo automático" para ordenar los juguetes.
  - **Presentación del Súper Invento:**
    - Cada niño (o grupo) presenta su invento a la clase, explicando: *¿Qué problema soluciona su invento? ¿Cómo funciona el invento? ¿Qué súper poder han utilizado para crear el invento?*
- **Cierre de la Dinámica:**
  - Después de cada presentación, animar a los demás niños a dar un aplauso y decir algo positivo sobre el invento *(ej: "¡Qué buena idea!". "¡Es muy útil!". "¡Qué bonito!").*

5ª Fase: *¡Somos Creativos! (Exhibición y Celebración)*

Con el objetivo de dar visibilidad a los inventos de los niños y reconocer su esfuerzo y creatividad se propone crear un Espacio *"Somos Creativos":*

- Designar un lugar visible en el aula (una pared, una mesa, etc.) como "Espacio Somos Creativos" para exhibir los "súper inventos" creados por los niños.
- Junto al invento, se puede colocar un cartelito con el nombre del niño/grupo, el nombre del invento, el problema que soluciona, y el súper poder que se ha utilizado.
- Se puede organizar una "visita guiada" al "Espacio Somos Creativos".
- El alumnado junto al docente puede guiar la visita, destacando la creatividad y utilidad de cada invento.

TÍTULO:

POLÍGONOS Y RECTAS CON SOL LEWITT

AUDIOVISUAL

Obras seleccionadas:
• Wall drawing 614 (Julio, 1989).

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación.

CONTENIDOS MATEMÁTICOS:
Semejanzas, traslaciones, cuadrado, rectángulo, rectas, paralelas, conteo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Plan matemático; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

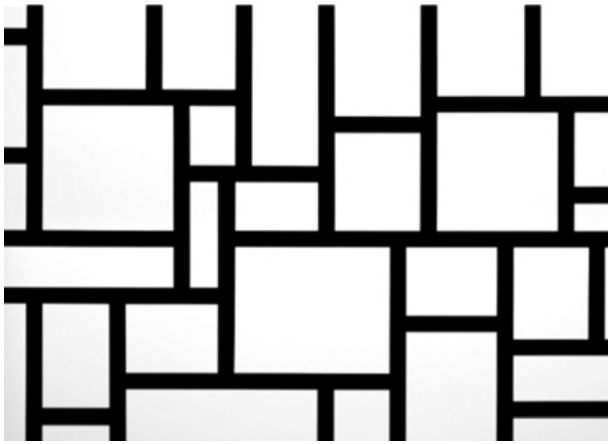
SINOPSIS:
De la obra de Sol Lewitt optamos por la pieza Wall Drawing 614 (Julio, 1989) que consideramos adecuada para educación infantil por su sencillez y armonía geométrica fácilmente apreciables. Además, se basa en cuadrados, rectángulos y rectas, reforzando así los mismos contenidos matemáticos.

REFERENTE TEÓRICO: La geometría a través del arte es un vehículo muy poderoso. A través de la contemplación y creación de formas artísticas ayuda al alumnado a intuir nociones geométricas al mismo tiempo que a identificar y expresar sentimientos y emociones estéticas.

RAZÓN DE SER: Con las imágenes de la exposición que aparecen como ejemplo en el recurso ReflejArte se iniciará a los alumnos en el estudio de las figuras semejantes, las traslaciones y los giros. La actividad facilitará la generación de situaciones de aprendizaje que integre dos áreas de conocimiento, la educación plástica y visual y las nociones geométricas

DESARROLLO

Propuesta 1: *Cuadrados y rectángulos*



Wall Drawing 614 Rectángulos formados por bandas de tinta china de 3 pulgadas de ancho (8 cm) que se encuentran en ángulos rectos. Tinta china. Dibujado por primera vez por: David Higginbotham, Liam Longman, Philip Riley, Jim Rogers, Elizabeth Sacre. Primera instalación: Lisson Gallery, Londres Julio de 1989 Yale University Art Gallery, Newhaven. Donación del artista.

1ª Fase

Se mostrará la obra Wall drawing 614 (Julio, 1989) y dejaremos un tiempo para la observación de la obra.

A continuación, pediremos a los alumnos que describan de manera objetiva los elementos que se presentan. Dejamos un turno de palabras para que cada alumno de rienda suelta a su imaginación ¿Qué veis en la imagen?

A continuación, pediremos a los alumnos que describan lo que les sugiere la obra: ¿Qué puede ser cada forma que aparece? ¿Os recuerda a algún objeto? ¿Qué sentís al ver esta imagen?

2ª Fase

En esta fase abordaremos términos geométricos como las formas, el color, la posición, cuántos cuadrados y rectángulos aparecen.

Se trata de explorar y analizar cuántos cuadrados hay en la imagen. El profesor distingue el caso del cuadrado del caso del rectángulo. Ambos son paralelogramos, poseen lados paralelos dos a dos, con cuatro ángulos rectos pero el cuadrado tiene los cuatro lados iguales mientras que el rectángulo los tiene iguales dos a dos. Con un compás se toma la medida de un lado y se va probando hasta encontrar los dos cuadrados ocultos en la misma. Una vez hecho esto procedemos a contar el número de rectángulos en la imagen. ¿En cuánto aumenta este si dibujamos los bordes? ¿Cuántos rectángulos nuevos aparecen? ¿Hay algún rectángulo igual a otro? ¿Son los cuadrados iguales? ¿Qué tienen en común todos los rectángulos?

3ª Fase

Aprovecharemos la fase anterior para hacernos reflexionar sobre cómo somos de diferentes y a la vez de iguales.

Aparentemente un cuadrado y un rectángulo podrían ser la misma cosa, comparten suficientes propiedades, pero no todas. Al igual que todos nosotros que somos personas y compartimos lo suficiente salvo nuestros rasgos físicos y nuestra manera de ser que nos hacen únicos y especiales. ¿Qué aspecto destacarías de tu manera ser que te hace especial?

¿Por qué lo crees así? Pediremos que todos los alumnos resalten una cualidad y se reforzará en grupo para destacar la idea de que todos somos diferentes, valiosos e iguales.

4ª Fase: *Somos creativos*

A modo de cierre proponemos la creación de un mural colaborativo al estilo de Sol Lewitt. Cada alumno tendrá que diseñar y representar una figura geométrica con la que se sienta representado. Todos formarán parte del mural colaborativo. Es importante hacer hincapié en que la diversidad significa reconocerla, respetarla y valorarla.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se puede continuar la actividad con las actividades:

- ¡Me gusto!

TITLE:

THE LION AND THE MOUSE

AUDIOVISUAL

TOPIC:
Self-esteem.

SCHOOL CONTEXT::
Bilingualism; Personal identity; School co-existence.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 6 years old (Recommended for 5-year-olds).

SUMMARY:
A little mouse comes across a sleeping lion and decides to climb over his back. "He's asleep, he'll never know I'm here," the mouse thinks, and begins to climb up and down the lion's back. As soon as the lion wakes up, he grabs the mouse with his claws, very angry. The mouse begs to be let go and promises to help the lion one day. The lion laughs, doubting that a small mouse could ever help a big, fierce animal like him, but lets him go. A few days later, the lion is caught in a net by hunters, and the little mouse has the chance to keep his promise. The mouse gnaws through the net, setting the lion free.

THEORETICAL BASIS: At this age, children's self-esteem is strongly influenced by what they observe. They often link physical characteristics with personality traits, talents or abilities—for example, thinking big means brave, thin means weak, or wearing glasses means smart. It is important to help children reflect on who they really are based on their actions, not appearances.

PURPOSE: The main objective is to help children understand that everyone has value in their own way. This story shows how the smallest character—the mouse—helps a big, fierce, powerful animal—the lion. Through questions and reflections on the video, pupils will explore this idea, ending with positive reinforcement and a hands-on activity where they help free toy animals.

LESSON PLAN

Stage 1

Before watching the video, introduce vocabulary with flashcards (nouns and adjectives) and use mime and Total Physical Response (TPR) to teach verbs:

- **Set 1 flashcards:** Lion, mouse, small, big, net, hunter, the king (crown).
- **Set 2 TPR verbs:** Sleep, run up and down, wake up, laugh.

Stage 2

Watch the video and pause at two points. First pause when the lion says: "You're so small! How could you ever help me?" Ask: "Can the small mouse help the big lion?" Use gestures and expression to aid understanding and encourage answers.

Continue the video until the lion is caught in the net (2:44), then ask: "Is the mouse going to help the lion? How?" Accept answers in Spanish and translate as needed. Ensure comprehension. Watch the video again from the start without interruptions.

Stage 3

The story ends with the moral: "Everything has its own value." Ask what this means. Guide children:

"The lion is big, fierce, the king of the savannah. Everyone likes lions. Do you like lions? I do! They are amazing! And the small mouse? Do you like him? Is he big? No. Is he fierce? No. But he's clever, isn't he? So, do you like the small mouse? Everything and everyone is valuable in their own way."

Finish by praising the children: *"X, you are great!"* Use other adjectives they know, like friendly or funny.

Stage 4: *Try to Save the Animals*

Using toy animals or plush toys, tie them up with ribbons, string, or rubber bands. Ask the pupils to help free them. Depending on age, they can use scissors, tongs or just their hands.

EXTENSION ACTIVITIES

Create stick puppets of the characters. You'll need:

- Wooden craft sticks.
- Coloured yarn for the mouse's tail or lion's mane.
- Cardstock.
- Glue.
- Paints or colouring pens.

Flashcards and puppet templates are included with this activity.

DESARROLLO SOCIAL

- Habilidades de comunicación
- Habilidades de relación
- Asertividad

TÍTULO:

¡EL SR. INDIFERENTE APRENDE A SONREÍR!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de comunicación; Habilidades de relación; Empatía; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Un hombre, el Sr. Indiferente, vive sin prestar atención a las necesidades de los demás. Su actitud cambia cuando ayuda a una anciana, descubriendo la alegría de la solidaridad y conectando con los demás.

REFERENTE TEÓRICO: La espontaneidad en las relaciones entre iguales en la infancia es una de las claves para una interacción satisfactoria. En ocasiones, algunos niños tienen dificultades para conectar y establecer vínculos con sus compañeros. Por esta razón, es esencial que el docente trabaje con los alumnos la aceptación de sus iguales, el valor de compartir, de ayudar y la iniciativa para superar la timidez y el miedo al rechazo. Las habilidades de comunicación son un puente para iniciar y mantener relaciones positivas.

RAZÓN DE SER: ¿Te imaginas un aula donde la comunicación sea un puente hacia la amistad y la alegría? Con esta actividad, transformaremos el aula en un espacio donde los niños aprenderán a conectar entre sí de manera significativa.

A través de la reflexión sobre el corto, actividades prácticas y juegos, se busca desarrollar habilidades de escucha activa, expresión de emociones (especialmente la alegría) y empatía, promoviendo la inclusión y el bienestar en el aula. En definitiva, se busca fomentar actitudes de compañerismo y generosidad, resaltando la felicidad que se siente al interactuar positivamente con los demás.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesor centra la atención de los alumnos sobre las relaciones entre amigos con **comentarios y preguntas de aproximación:**

- *Nos gusta jugar con nuestros amigos; es muy divertido. ¿A qué juegos se puede jugar con muchos amigos?* [pregunta para grupos de 5 ó 6 años].
- *¿Podéis jugar todos los niños de la clase a la Gallinita Ciega, a Ratón que te pilla el Gato o al Escondite?* [pregunta adecuada para grupos de 3 ó 4 años].
- *A veces un niño está solo. ¿Qué le puede pasar para que esté solo?* [Pregunta para niños de 5 ó 6años]. *¿Está triste?, ¿no conoce a nadie?, ¿es nuevo?, ¿no entiende nuestro idioma?*
- ¿Qué podemos hacer para ayudar a nuestros amigos en la clase?

2ª Fase

Se propone el visionado del audiovisual seleccionado. Pedimos que presten mucha atención al Sr. Indiferente, observando cómo se comporta al principio y cómo cambia.

Se puede aplicar la técnica del Video-Stop, pausando el cortometraje en momentos clave:

- *Cuando el Sr. Indiferente ignora a alguien que necesita ayuda: ¿Cómo se siente esa persona? ¿Qué vemos en su cara?*
- *Cuando ayuda a la anciana: ¿Cómo se ve que se siente el Sr. Indiferente ahora? ¿Qué hace con su cuerpo? ¿Creéis que está empezando a sentir alegría?*
- *Cuando comienza a sonreír y ayudar a otros: ¿Qué está comunicando con su sonrisa? ¿Qué palabras o acciones usa?*

3ª Fase

Se desarrolla una **dinámica** a partir de **preguntas-caso:**

- *Si un amigo se cae, ¿qué podemos hacer?* (Para todos).
- *¿Lo ayudamos a levantarse?* (Se puede representar).
- *Si alguien no tiene con qué dibujar, ¿compartimos nuestros colores? ¿Cómo se sentiría el amigo?* (Se puede representar).

4ª Fase: *Juego de Roles "El Semáforo de la Comunicación Alegre"*

Se crean tarjetas con situaciones cotidianas en el aula, pero enfocadas en oportunidades para expresar alegría y amabilidad. Por ejemplo:

- Un amigo te regala un dibujo.
- Logras hacer algo difícil y te sientes contento.
- Un amigo te cuenta un chiste divertido.
- Ves a alguien triste en el patio.

A continuación, cada pareja elige una tarjeta y representa la situación usando el "Semáforo de la Comunicación Alegre":

Rojo: ¿Qué NO debemos hacer o decir que quite la alegría? (Ignorar, burlarse, ser grosero).

Amarillo: ¿Cómo podemos calmarnos y pensar en algo positivo? (Respirar, recordar algo feliz).

Verde: ¿Qué podemos decir o hacer para compartir la alegría y hacer sentir bien al otro? (Sonreír, dar un abrazo, decir palabras amables).

POSIBLES ADAPTACIONES:

Para alumnos de **3 años se sugiere:**

- Usar imágenes grandes y coloridas para representar las emociones.
- Simplificar las preguntas y usar frases cortas.
- Centrarse en la imitación de expresiones faciales y gestos de alegría.

Para alumnos de **4-5 años se sugiere:**

- Fomentar la expresión de ideas y opiniones sobre cómo se sienten los personajes.
- Animarlos a inventar sus propias situaciones para el juego de roles.
- Hablar sobre cómo se sienten cuando hacen nuevos amigos o cuando ayudan a alguien.

Después de cada representación, el resto de la clase da retroalimentación positiva: *¿Qué hicieron bien? ¿Qué podrían hacer diferente?*

TÍTULO:

CÓGETE DE MÍ

CANCIÓN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de comunicación; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Unos niños juegan a simular un viaje en tren. Dialogan con el conductor.

Cógete de mí, vamos a jugar.
Éramos un tren Chaca-chaca-chá.
Coge mi cintura, coge la de Juan,
todos enganchados que este tren se va.
A dónde va el tren, dígame señor.
Va corre que corre hasta San Poto.
Toca la campana
Ti-tilín-tilín
que este trenecito pronto va a salir.
Va para Laredo no lo sabes tú,
no lo sabes tú.
Dónde va este tren. Va por sus carriles
hasta Monte Rey.
Todos los vagones apretados van.
Llevan pasajeros hasta la ciudad.
Es un trenecito viejo de vapor.
el que va delante es el conductor.
Cógete de mí

REFERENTE TEÓRICO: Las habilidades de relación son recursos de comunicación muy necesarios para los niños en edades tempranas. Así como muchos niños se manifiestan espontáneamente en el juego entre iguales, otros experimentan ciertos bloqueos que dificultan una relación satisfactoria.

Es misión del docente generar en su alumnado el deseo de participar en los juegos colectivos, así como la puesta en práctica de recursos de comunicación sencillos que faciliten que sean aceptados por los demás en el contexto de la interacción lúdica.

RAZÓN DE SER: A partir de una canción, los niños se involucrarán en diversas modalidades de juego colectivo con distintos grados de complejidad. En las puestas en común se facilitará que identifiquen y expresen las emociones experimentadas.

En la última fase el docente enseñará a los alumnos habilidades de comunicación que faciliten al niño ser admitido en los juegos.

DESARROLLO

1ª Fase

El maestro pide a los alumnos que escuchen desde su asiento la canción "*Cógete de mí*". A continuación les propone un **juego** divertido: formarán un trenecito poniéndose en fila (sujetan al compañero de delante poniendo las manos en su cintura). Se escuchará de nuevo la canción y el "tren" de niños se pondrá en marcha paseando por el aula. En determinado momento se imprimirá más ritmo y velocidad al "viaje", para enlentecerse unos instantes después. El educador puede "conducir" el tren (situándose el primero de la fila).

Una vez finalizado el juego (cuando termina la canción), se pondrán en común las impresiones y sensaciones experimentadas. Preguntas favorecedoras de la participación:

- *¿Qué era más agradable: que te sujetaran o sujetar tú?*
- *¿Fue emocionante ir más deprisa?; ¿alguno se soltó del compañero?*
- *Al ir de repente más despacio ¿alguien chocó con el compañero de delante o el de detrás?; ¿cómo te sentiste?*

2ª Fase

Se desarrolla una segunda parte del juego: esta vez deberá formarse un tren con los ojos de todos los niños vendados. Se les pide que tengan especial cuidado en mantenerse sujetos al compañero de delante, puesto que si se sueltan lo más probable es que se desconecten del tren (al estar a ciegas).

Finalizado el juego, se hará una puesta en común de las emociones experimentadas, así como las particulares experiencias de cada cuál (se soltaron, retomaron el contacto, chocaron, se cayeron, abrieron los ojos, etc.)

El docente explica a los alumnos que en los juegos colectivos es muy importante colaborar con los demás y confiar en ellos. De lo contrario no resulta tan divertido.

3ª Fase

En la tercera parte del juego, el educador pedirá a los niños que formen de nuevo el tren, pero esta vez él permanecerá aparte. Les invitará a imaginar que él no es un mayor, sino un niño de su edad que quiere participar con ellos en el juego. El adulto hará un modelado de la situación. A continuación, explicará a los niños que se puede solicitar entrar en un juego con diversas fórmulas. Ejemplos:

- *"¡Qué divertido! ¿Puedo jugar con vosotros?"*
- *"Sé una forma más divertida de continuar el juego* (formar dos trenes, o saltar cada vez que suene el "silbato" del tren, por ejemplo). *Si queréis, puedo enseñaros cómo se hace".* [Expresión verbal adecuada para niños de 5 ó 6 años].
- *"¿Os importa que yo sea el último vagón?".*
- *"Podríamos ir turnándonos en la posición de locomotora (primer niño), o ser varios los que guíen el tren. ¿Y si hacemos que el tren se pare en un paso a nivel?; ¿qué pasaría?; ¿probamos?"* [fórmula de comunicación adecuada para grupos de 6 años].

Se indicará a los alumnos que, si se añade una propuesta a la petición de ser admitido en el juego, se tendrán mayores posibilidades de ser aceptado por el grupo.

4ª Fase

Para poner en práctica las fórmulas aprendidas en la fase anterior, el docente entrará a formar parte de un tren con, más o menos, la mitad de los alumnos. El resto, tendrá que utilizar las fórmulas mencionadas (el docente puede escribirlas en la pizarra para que sirva de apoyo o poner imágenes) para entrar en el tren.

TÍTULO:

LA ARDILLA

POESÍA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de comunicación;
Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Diálogo entre un niño y su madre sobre una ardilla que acaba de conocer.

La ardilla corre, la ardilla vuela.
la ardilla salta como locuela.
-Mamá, la ardilla
¿no va a la escuela?
Ven, ardillita, tengo una jaula
que es muy bonita.
-No, yo prefiero mi tronco de árbol y mi agujero.

La ardilla
[Amado Nervo]

REFERENTE TEÓRICO: La armonía que rige las relaciones con los animales es un buen modelo para que los alumnos entiendan mejor la importancia de relacionarse positivamente con los seres de su entorno y para asumir que las diferencias interindividuales no han de ser un obstáculo para un estilo de relación satisfactoria.

RAZÓN DE SER: A partir de una poesía en la que una ardilla y un niño traban amistad, el educador guía la reflexión y el diálogo de los niños hacia la consideración del respeto y la armonía con los seres de su entorno.

Un juego en el que los niños representan diversos animales que colaboran entre sí servirá al maestro para concluir que las diferencias no son un problema para experimentar el bienestar de forma colectiva.

DESARROLLO

1ª Fase

Se explica a los alumnos que van a escuchar una poesía en la que un niño habla con una ardilla y le invita a quedarse con él y acudir juntos a la escuela.

Se escucha el poema. A continuación, el maestro formula preguntas y comentarios que ayuden a los alumnos a comprender el sentido de la poesía escuchada. De esta manera los alumnos responden, practicando así su expresión oral y comprensión auditiva.

- *¿Qué cosas sabe hacer la ardilla?*
- *¿Dónde le ofrece el niño vivir a la ardilla?; ¿qué le responde ésta?*
- *¿Cuál es la casa de las ardillas?; ¿sabrían vivir en una casa para personas?; ¿sabrían los niños vivir en las casas de las ardillas?*

2ª Fase

Se explica a los alumnos que la "casa" de muchos animales es el bosque o la selva. Allí viven y, aunque son distintos, se llevan bien. Las personas debemos aprender de los animales a respetarnos, aunque seamos distintos.

- *¿Cómo se mueven las ardillas? (recordad la poesía). Vamos a movernos como las ardillas: corramos y saltemos "como locuelos".*
- *¿Cómo se mueven los orangutanes?* [el maestro imita la forma de moverse de un orangután]. *Ahora vamos a ser todos orangutanes.*
- *¿Cómo se mueven los patos? Andemos como ellos.*

Se procederá de la misma manera con distintos animales del bosque, la pradera y la selva: leones, elefantes, canguros, cocodrilos, grullas (en equilibrio con una pata alzada), etc.

3ª Fase

Se propone un **juego** de comunicación: se divide el grupo de alumnos por parejas. El docente indica a cada pareja de alumnos que asuman el papel de uno de los animales imitados previamente. Deberán moverse como el animal que se les asignó, hacer los mismos sonidos e imitar sus gestos.

Tras un breve ensayo por parejas, se mezclan todos los alumnos. A una señal dada, cada uno imitará el animal que le correspondió, debiendo buscar a su "pareja". Cuando la encuentren, se moverán al mismo son. [Esta fase se omitirá con alumnos de 3 años de edad por resultarles algo complicado "actuar como no son" a la par que "actuar distinto a los demás"].

Por parejas, los animales irán buscando "amigos" con la ayuda del maestro:

- *"Ahora los patos se dan la mano y buscan como amigos a los monos" [se les conduce al encuentro de sus nuevos amigos]. "Juntos irán a buscar a otros amigos"*
- *"Patos y monos buscan a jirafas"....*

Los niños irán sumándose al grupo de amigos. En un momento dado, el maestro dice:

"¡Todos a cubierto, que viene una tormenta!"

Los alumnos se esconderán debajo de las mesas. Una alternativa más divertida consiste en preparar varias mantas que sirvan como "refugio" bajo el que se guarecerán los niños. Una vez "pasada la tormenta", volverán al juego.

Con alumnos de 5 y 6 años se pueden añadir más fases intercambiando roles. Al finalizar el juego, el maestro resaltará que *"siendo todos diferentes, podemos llevarnos muy bien y pasarlo genial".*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Creación de versos: En pequeños grupos, los niños inventan un nuevo verso para añadir al poema, describiendo otra acción que podría hacer la ardilla. A continuación, cada grupo comparte su verso con la clase, practicando la expresión oral y la creatividad lingüística.

TÍTULO:
MI COMPAÑERO, MI AMIGO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de comunicación; Habilidades de relación; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Dos amigos, Rodrigo y Sancho, se pelean en broma. Sancho le regala a Rodrigo un caballo.

REFERENTE TEÓRICO: Las relaciones entre iguales en etapas infantiles tempranas se caracterizan por la alternancia entre momentos de diversión y juego y fugaces situaciones de conflicto. En este contexto, es importante que los niños se percaten de los relativos riesgos que presentan determinados juegos, como las "peleas en broma", que a menudo desembocan en peleas "en serio" o en daños físicos mutuos, aunque éstos se produzcan de forma no intencionada.

Por otra parte, compartir objetos y espacios, manifestar físicamente el cariño y obsequiarse mutuamente con regalos son estilos de relación amistosa que han de ser promovidos por los docentes para que los lazos de amistad se consoliden.

RAZÓN DE SER: Empleando un estímulo audiovisual, y formulando comentarios y preguntas, el docente facilita el diálogo de los niños a propósito de las "personas especiales" y las muestras de afecto, como hacerse regalos. En una segunda fase, a partir de preguntas-caso, se abordan los comportamientos que de forma no intencionada pueden suponer un riesgo para la salud de los niños.

Un juego final invita a los alumnos a hacer un regalo a un compañero de clase, sin distinguir entre amigos íntimos o simples conocidos. Se pretende de esta forma que los alumnos experimenten el placer de dar algo sea quien sea el destinatario.

DESARROLLO

1ª Fase

Se introduce la actividad formulando comentarios y **preguntas de aproximación**:

"Todos tenemos personas especiales a quienes queremos mucho, y a la vez nos encanta que ellos nos quieran. Una de las cosas más bonitas de quererse mucho es estar a gusto juntos, jugar, y también ¿por qué no? regalarse cosas"

- [Dirigiéndose a distintos niños de forma individual]: *¿A quién quieres tú mucho?; ¿y te gusta que esa persona te quiera?* [pregunta para grupos de 3 y 4 años]
- *¿Qué es lo que más te gusta de esa persona especial?; ¿jugar con ella?; ¿qué te haga caso?*
- *¿Cuándo fue la última vez que te regalaron algo?;¿te hizo ilusión?. Y tú ¿has hecho alguna vez un regalo a alguien?*

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver cómo dos amigos juegan a pelearse, debiendo fijarse bien en el regalo final que uno de ellos le hace al otro.

2ª Fase

Se proyecta el audiovisual seleccionado. Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- *¿Se pelean en broma Rodrigo y Sancho?; ¿tú también juegas a veces a pelearte en broma?*
- *¿Qué le regala Sancho a Rodrigo?; ¿le has hecho alguna vez un regalo a un amigo tuyo?*

3ª Fase

Se desarrolla una **dinámica**. El docente dialoga con los alumnos a propósito del juego entre amigos, procurando que tomen conciencia de las precauciones que han de tomar ante determinados estilos lúdicos, como jugar a pelearse. Esta temática se aborda mediante **preguntas-caso:**

- *Si estás jugando con Guillermo, Álvaro y Paloma a tiraros unos encima de otros y lo hacéis cada vez cayendo de forma más fuerte ¿qué puede pasar?*
- *Si estáis jugando a policías y ladrones y cada uno lleváis un palo en la mano ¿qué puede pasar?*
- *Si jugáis a "conquistar" lo alto del tobogán y no tenéis cuidado ¿qué puede pasar?*

A partir de las respuestas de los alumnos, el docente concluirá esta fase especificando que es mejor no implicarse en juegos muy agresivos, porque *"puedes hacer daño a un amigo tuyo, y eso da un poco de pena ¿verdad?".*

4ª Fase

El docente explica que hay muchas posibles "personas especiales": padres, hermanos, primos... y amigos. Comenta que con éstos lo más divertido es jugar, pero que también es bonito hacerse regalos, sobre todo si son "regalos sorpresa", que son los que uno no espera.

Se propone un **juego**. Para desarrollarlo, el docente hace una breve introducción:

"Amigos especiales son unos pocos, pero podemos tener muchos amigos; incluso todos los niños de la clase pueden serlo. ¿Por qué no os hacéis unos a otros regalos sorpresa?".

El docente tendrá preparados pequeños trozos de papel con un nombre cada uno, tantos como alumnos haya, entregando al azar uno a cada niño para que le haga un regalo personalizado al alumno que le haya tocado ("amigo especial").

Para evitar que algún niño se queje o rechace al compañero a quien debe hacer el regalo, el maestro advertirá previamente que tal cosa está prohibida, porque se trata de una sorpresa que, seguro que a todos les hace mucha ilusión, y pedirá la conformidad previa de los niños:

"¿A que os parece bien hacer un regalo sorpresa a quien te toque, sea quien sea? ¡es un secreto que no debe averiguar!, así que nadie dirá nada ¿de acuerdo?"

Se proveerá a cada niño con una tarjeta tamaño postal y material para la confección de un dibujo libre (con lápices, ceras, plastilina, etc.). Una vez finalizadas las producciones, el maestro las recogerá (o se guardarán en los pupitres). A continuación, se pide a los niños que para el día siguiente lleven algo de su casa para añadir, como regalo, a la postal, con la condición de que no cueste dinero. Puede ser una flor o un objeto personal de escaso valor (un muñequito, un anillo, etc.)

En la sesión siguiente cada niño adjuntará su pequeño regalo a la tarjeta y la depositará (sin que nadie pueda mirar) junto a la pared trasera del aula, con el papel del nombre del niño destinatario. Finalmente, cada niño recogerá su regalo, pudiendo jugar a adivinar de quién cree cada cual que procede.

TÍTULO:
¡BIENVENIDA, EMILY!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de comunicación; Habilidades de relación; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Emily Elephant es una elefantita muy tímida que acaba de llegar al cole donde la clase de Peppa Pig la recibirá de mil amores y rápidamente le hará sentir genial e integrada.

REFERENTE TEÓRICO: Los principios no son sencillos para nadie y tampoco lo son los cambios. A corta edad, además, tenemos muy pocos recursos y experiencias que nos ayuden a saber qué hay que hacer para integrarse. Por eso es tan importante encontrar a personas que nos lo pongan fácil cuando llegamos a lugares nuevos, personas que nos acojan, que nos hagan sentir como en casa y que se preocupen por nuestro bienestar. Aprender estas habilidades de "anfitrión" les ayudará, no solo a integrar a otras personas, sino a sentirse mejor en grupo e integrarse con mayor facilidad en situaciones sociales nuevas.

RAZÓN DE SER: Las habilidades que Peppa y su grupo ponen en marcha en la secuencia, junto con su aplicación práctica al contexto del alumnado participante en la actividad, proporcionará modelos sencillos pero eficaces de algunas de las habilidades de comunicación más importantes relacionadas con la capacidad de hacer amigos y la integración en el grupo social (presentarse a sí mismo ante un grupo de iguales, unirse al juego con otros, cooperar y compartir).

DESARROLLO

1ª Fase

"Hoy vamos a empezar recordando cómo fue nuestro primer día de clase. Los primeros días nunca son muy fáciles, porque no conocemos a nadie... Todo nos resulta nuevo, y un poco raro, y a veces nos gustaría salir corriendo para volver a casa, ¿a que sí? Pero cuando pasan unos cuantos días, todo funciona mucho mejor y nos sentimos bien".

Se dejará un rato para comentar las experiencias individuales, con el fin de que todo el mundo pueda contar su vivencia si quiere. Será importante resaltar qué fue lo que les ayudó a ir pasándolo mejor cada vez.

Algunas preguntas que pueden ayudar:

- *¿Cómo fue vuestro primer día de cole? ¿Cómo os sentíais?*
- *¿Con quién os sentasteis? ¿Con quién jugasteis ese día?¿Os acordáis?*
- *¿De qué manera os ayudaron las personas mayores a sentiros mejor?¿Qué os dijeron? ¿Os dieron besos? ¿Abrazos?*
- *Si ahora viniese un niño o una niña a nuestra clase para quedarse, ¿qué podríamos hacer para que se sintiera bien?*

2ª Fase

"Vamos a ver cómo vivió Emily Elephant su primer día de clase. La verdad es que tuvo mucha suerte, porque fue recibida de maravilla por la clase de Peppa Pig que le ayudó mucho a que se sintiera bien. Veamos cómo lo hizo..."

Se proyecta la secuencia para posteriormente hablar en el corro sobre las formas utilizadas para hacer que Emily se sintiera bien, tanto por parte de la profesora como por parte de toda la clase (le saludan, hablan con ella, prestan atención a sus necesidades e intervenciones, le ayudan, le llevan de la mano, juegan con ella, ...).

"¿Pensáis que Emily también ha puesto de su parte para que las cosas fueran bien? (Recordemos que es muy tímida, pero que a pesar de eso ha estado dispuesta a participar. Será importante detenerse un poco para explicar qué es ser tímido)".

"¿Cómo pensáis que se siente Emily al final de su primer día de cole? ¿Creéis que ha sido un gran día para ella?".

3ª Fase

La actividad finaliza proponiendo un juego sencillo. El alumnado tendrá que buscar a un niño o niña con los que no suela jugar, le cogerá de la mano y se irán a un rincón para iniciar un juego. El profesorado apoyará esta actividad sirviendo de guía y de modelo con el objetivo de que nadie se quede sin saber qué hacer (será importante que supervise las interacciones, les motive para que se relacionen y hablen, les proponga juegos, les refuerce, entre otras cuestiones).

Como cierre se lanzará la siguiente pregunta: *"¿Cómo os habéis sentido?"* y se resaltará lo importante que es jugar con todo el mundo, ya que de esta manera nos sentiremos bien y podremos conocer nuevos amigos y nuevas amigas.

TÍTULO:

EL VALOR DE LO QUE SOY

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de relación; Empatía; Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional; Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Transición entre etapas.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
Un pequeño erizo llega a la escuela con la ilusión de hacer amigos. Sin embargo, sus afiladas púas se convierten en un obstáculo para relacionarse con sus compañeros. Los demás animales, temerosos de lastimarse, comienzan a alejarse de él, provocando que el erizo se sienta triste y solitario.

Afortunadamente, una compasiva ardilla encuentra una solución creativa: ayudar al erizo a cubrir sus púas con trozos de corcho. De esta manera, el pequeño erizo puede finalmente jugar e interactuar con sus nuevos compañeros sin el riesgo de lastimarlos, permitiéndole integrarse y disfrutar de la compañía de los demás.

REFERENTE TEÓRICO: Aquello que nos hace especiales o distintos a veces puede ser rechazado por uno mismo o por el entorno, por distintos motivos. La sensación de soledad, de estar fuera de lugar o de no pertenecer altera nuestra autoestima y la manera en la que nos vinculamos. Construir un sentido de pertenencia se vuelve una necesidad afectiva básica, reconociendo nuestro propio valor y siendo reconocido por el grupo.

RAZÓN DE SER: Buscamos con esta actividad que los alumnos/as puedan conectar con sus particularidades y singularidades y, con las diferencias que existen entre seres, entendiéndolas como riquezas. Buscamos también construir la empatía y la aceptación en relación a aquellas cosas que son distintas, incluso cuando puedan generar algo de miedo o rechazo. Asimismo, trabajar sobre la pertenencia y las características de cada uno puede ayudar a gestionar o enfrentar mejor los cambios, tales como la transición entre la etapa Inicial y la Primaria.

Aunque puede realizarse de manera independiente, esta actividad es un complemento de la Fase 1 de la actividad "Lo que esconde una caja", la cual también ahonda en la recuperación de la individualidad y singularidad.

DESARROLLO

1ª Fase: *El juego de las diferencias especiales*

Se propone una actividad previa a la visualización del vídeo con un triple objetivo: Que los alumnos aprendan a reconocer y valorar sus propias características únicas; Apreciar la diversidad en el aula y desarrollar empatía hacia las diferencias de los demás.

Reunimos a los niños en un círculo y presentamos una caja decorada llamada "La caja de las características especiales".

Desarrollo:

1. Explica a los niños que cada uno tiene algo único y especial.

2. Se pide a cada niño que piense en una característica que lo hace diferente o especial. Puede ser algo físico, una habilidad o un rasgo de personalidad.

3. Por turnos, cada niño se acercará a la caja y simulará depositar su característica especial, diciendo en voz alta: "Yo soy especial porque...". Por ejemplo: "Yo soy especial porque tengo pecas" o "Yo soy especial porque sé silbar muy fuerte".

4. Después de que todos hayan participado, el docente "mezclará" todas las características en la caja. (A medida que los niños van participando, tendrá que escribirlas)

5. Luego, el docente sacará algunas características al azar y preguntará:

   - *¿Cómo sería si todos tuviéramos esta característica?*
   - *¿Qué pasaría si nadie la tuviera?*

6. Finalmente, reflexiona con el grupo-clase:

   - *¿Por qué es importante que seamos diferentes?*
   - *¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos acepta como somos?*

Después de esta actividad, los niños estarán mejor preparados para conectarse con el mensaje del vídeo sobre el erizo y comprender la importancia de aceptar y valorar las diferencias.

2ª Fase

Se introduce la actividad con el visionado del audiovisual (si el grupo ya ha visto el vídeo, se puede volver a reproducir o recordar la historia).

Luego de verlo se pregunta al grupo:

- *¿Cómo se sintieron los animales cuando se pinchó la pelota? ¿Y el erizo, qué crees que sintió él cuando se pinchó la pelota?*
- *¿Y cuando no lo pudieron hamacar, cómo se habrá sentido?*
- *¿Alguna vez te sentiste solo/a, rechazado/a o sentiste vergüenza?*
- *¿Cómo te gustaría que te traten a ti si tuvieras una característica como esta?*
- *¿Qué creen que sintió el Erizo al ver que en la caja "no había nada"?*
- *¿Han sentido miedo o sorpresa? ¿Han sentido miedo y sorpresa al mismo tiempo?*

La idea es trabajar la identificación, expresión y regulación emocional, reconociendo emociones transmitidas por el cortometraje y a la vez, vincularlas con los cambios y situaciones del nuevo contexto escolar al que se enfrentarán los niños y niñas al pasar a Primaria.

Temáticas: aceptación, vergüenza, miedo, empatía, tristeza, cambios...

3ª Fase

Se trabajará sobre las diferencias y lo singular de cada uno, aquello que nos hace especiales y únicos.

- *¿Qué hay de especial en ti? Algo que no sea demasiado común o normativo.*
- *¿Qué cosas sentís que son propias de tu ser, te hacen único?*
- *¿Si pudieras cambiar cualquier cosa sobre ti, cambiarías algo?*
- *¿Qué cambiarías?* (dejar abierto para la posibilidad de identificar características que quizás no nos gusten tanto o bien, características de las cuales sintamos orgullo)

Se propone que cada niña o niño piense y escribas características que sientan que los hace especiales; distintas al resto de sus compañeros o familias (al menos una). Escribirla o hacer un dibujo que lo represente.

4ª Fase

Se propone tomar el dibujo o la expresión escrita sobre las características de cada uno/a realizadas y se propone explorar el valor de ellas.

- *¿Qué puede tener de bueno tener esta cualidad? ¿Cómo me puede ayudar a lo largo de mi vida?*
- *Si me enfrento con situaciones nuevas o cambios, ¿puedo usar este "superpoder"?*

Una vez identificado el valor de nuestras singularidades, se propone agruparlas para descubrir el valor especial que tiene el grupo/clase.

¿Qué hay de especial en esta escuela? ¿Y en esta clase? ¿Qué hay de especial en el grupo?

¿Sería igual si la escuela, el grupo o tú mismo/a no tuvieran esas características?

5ª Fase

Se propone que puedan visitar las clases donde hayan hecho esta actividad, y así conocer las características y lo "especial" de los grupos y personas del centro educativo.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

Estas situaciones de aprendizaje fomentan el pensamiento creativo y la búsqueda de situaciones creativas para la inclusión al animar a los niños a: Buscar soluciones originales a problemas; Expresar su individualidad de formas únicas; Valorar las diferencias como fuentes de fortaleza y creatividad; Colaborar y combinar ideas para crear algo nuevo.

Juego de rol con obstáculos: Dividir a los niños en grupos pequeños y asignarles diferentes "características especiales" (como las púas del erizo). Deben inventar formas creativas de jugar juntos sin que estas características sean un problema.

Taller de inventos: Inspirados en la solución del corcho para el erizo, los niños diseñan "inventos" para ayudar a personajes con características únicas a integrarse mejor. Pueden usar materiales reciclados para crear prototipos.

Crear una galería de superpoderes: Cada niño dibuja o modela con plastilina su "superpoder" especial, basado en sus características únicas. Luego, se crea una galería donde explican cómo su superpoder podría ayudar en situaciones nuevas o cambios. Esta sugerencia promueve la expresión artística de la singularidad a partir de lo trabajado en la Fase 1.

Cuentos colaborativos: En grupos pequeños, los niños inventan historias cortas donde los personajes principales tienen características únicas que inicialmente parecen obstáculos, pero terminan siendo ventajas.

ACTIVIDAD RELACIONADA:

- Lo que esconde una caja (Identificación, expresión y regulación emocional).
- ¡Bienvenida, Emily! (Habilidades de comunicación).

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).

TÍTULO:

EL GALLO, EL PERRO, EL BASTÓN Y LA AGUJA

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de relación; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar, Promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
En este relato animales y objetos se hacen amigos para viajar por el mundo, pero se comprometen solemnemente a ayudarse entre sí si se ven en apuros. Cuando esto sucede, todos colaboran para prestarse auxilio.

REFERENTE TEÓRICO: De forma espontánea, el niño de corta edad entiende la relación con sus iguales desde un prisma casi exclusivamente lúdico. Por ello, es necesario que el educador procure que los niños descubran que la amistad sirve para algo más que para jugar juntos; también resulta útil para hacerse compañía, compartir buenos momentos y, sobre todo, para prestarse mutua ayuda en momentos difíciles.

RAZÓN DE SER: A partir de un cuento el docente, tras fijar la comprensión del mensaje mediante preguntas, guía la reflexión colectiva sobre el aburrimiento y sus causas en la vida cotidiana de los niños frente al bienestar y diversión que se experimenta compartiendo juegos y situaciones con otros niños.

Un juego cooperativo en el que la ayuda de los compañeros resulta imprescindible, servirá al maestro para dejar claro a los alumnos cuáles son las reglas elementales que deben seguirse en la interacción entre iguales.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente formula **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos con el objetivo de generar un clima de participación. Por ejemplo:

- *¿Quién me sabe decir qué personaje del cuento empezó el viaje? ¿Adónde se dirigían?*
- *En los cuentos todo es posible, pero en la realidad ¿qué sonidos hace un gallo?; ¿y un perro?; ¿qué ruido hace un bastón cuando golpea sobre el suelo?; ¿hace ruido una aguja?; ¿qué ruido sale de la boca de una persona cuando se clava una aguja?*

2ª Fase

El docente recuerda a los alumnos que todos los personajes se aburrían; ¿por qué? porque estaban solos y no tenían casi nada que hacer. A continuación pide a los alumnos que digan en qué situaciones se aburren ellos. Se les puede sugerir algunas ideas (cuando están solos, cuando están enfermos en la cama, cuando tienen que hacer una tarea escolar o familiar que no les interesa, cuando no les hacen caso, etc).

El profesor introduce un pequeño debate: *En el cuento, los cuatro protagonistas se hacen muy amigos, ¿es divertido estar con amigos?, ¿por qué?, ¿a qué podéis jugar con varios amigos?, además de jugar, los amigos están... ¿Para...? (ayudarnos, comprendernos, etc.).*

3º Fase

Se desarrolla un **juego de relación** en el que la ayuda es el componente esencial (a la hora de explicar el juego, el profesor hará referencia a que en el cuento los amigos se ayudan mutuamente y gracias a eso salen airosos de la cabaña):

- Los alumnos pondrán sobre su cabeza un objeto plano (una goma de borrar, un cubito de un juego de construcciones, un cuaderno de pequeñas dimensiones...)

- Los niños pasearán por el aula procurando que no se les caiga.
- El maestro va imprimiendo mayor velocidad y dificultad al juego: andarán a zancadas, se agacharán, brincarán, etc.
- Si a un niño se le cae el objeto (cosa que sucederá muy pronto en la mayoría de los casos), permanecerán quietos donde estén, pudiendo incorporarse al juego cuando un compañero recoja el objeto caído y se lo ponga de nuevo en la cabeza. A partir de ese momento, deberán ir de la mano.

4ª Fase

Se resume brevemente lo que han hecho durante el rato que han compartido, recalcando las ideas más importantes:

- Estando con amigos te diviertes más que estando solo.
- Los amigos se ayudan entre sí.
- Los amigos no tienen que pelearse, y si lo hacen, tendrán que tratar de hacer las paces.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Recetas contra el aburrimiento (Identificación, expresión y regulación emocional).
- Los mundos de Mon (Identificación, expresión y regulación emocional).

TEXTO DEL CUENTO:

En uno de los rincones menos conocidos de un remoto país había una granja medio abandonada. Apenas cuatro o cinco animales vivían en ella. Entre ellos, un gallo joven y curioso se aburría. Todos los días le parecían iguales: en cuanto amanecía él se esforzaba por entonar su más precioso "kikiriki", pero nadie le escuchaba. El cerdo seguía durmiendo, y la vaca apenas respondía con un "muuuú" distraído.

Un buen día el gallo, que no podía aguantar tanto aburrimiento, decidió marcharse a conocer el mundo. Casi sin despedirse de sus adormilados vecinos, empezó la aventura de su viaje. Pronto se encontró con un perro solitario.

-¿Adónde vas, gallo?- le preguntó.

-Quiero conocer el mundo. En la granja en la que vivo me aburro demasiado- respondió el gallo.

-¿Puedo acompañarte?- le preguntó el perro.

-Encantado, así nos ayudaremos el uno al otro si tenemos algún problema- dijo el gallo.

Juntos siguieron cruzando prados y campos. Andando, saltando o corriendo, los dos animales charlaban, por lo que al cabo de un tiempo se hicieron muy amigos. Como no tenían prisa, comían frutos silvestres y dormían en cualquier sitio cuando se hacía de noche.

Unos días después, se encontraron con un viejo bastón, seguramente olvidado o abandonado por algún viejecillo.

-¿Dónde vais tan contentos?- preguntó el bastón.

-A conocer el mundo- respondieron a la vez el gallo y el perro.

-¿Puedo ir con vosotros? Me aburro aquí; estoy tan solo que me pongo triste-

-De acuerdo, pero si nos prometes ayudarnos cuando tengamos problemas- dijo el gallo.

Al bastón le pareció muy bien, así que los tres formaron un curioso grupo de viajeros. Al día siguiente, una aguja les llamó desde un pedazo de tela en el que estaba clavada. También les quiso acompañar, pero antes tuvo que prometer ayuda a los demás en todo momento.

Una noche en la que hacía mucho frío, los cuatro se colaron en una cabaña. Allí estaban calentitos y a cubierto del viento. Se metieron en una de las habitaciones; el gallo se puso de pie en la cama, el bastón en un rincón, el perro se tumbó junto a la puerta, y la aguja se clavó en las sábanas de la cama.

Al ratito, todos se quedaron dormidos profundamente. Tanto que no se enteraron cuando un hombre entró en la habitación. Y, aunque los cuatro amigos no molestaban nada, el hombretón se enfadó y quiso capturar al gallo. Como no lo conseguía, intentó pegarle con el bastón. También le pegó una patada al perro, pero resbaló y cayó sentado en la cama.

Entonces, los cuatro amigos se defendieron unos a otros: el perro gruñó y enseñó los dientes; el bastón empezó a golpear al hombre, el gallo a picotearle; también ayudó la aguja, que se clavó en el culo del enemigo. Entre todos consiguieron que el hombre huyera espantado. Los amigos se felicitaron entre sí, riendo y saltando.

El bastón, que era el más mayor de todos, dijo:

-¿Sabéis?. Me he dado cuenta de lo bien que me siento teniendo amigos que me cuiden. Si le hubiera pasado lo mismo a uno de nosotros estando solo, lo habría pasado muy mal.

Todos estuvieron de acuerdo, se dieron cuenta de la importancia de tener amigos. Juntos continuaron su viaje. A lo mejor, un día te los encuentras en medio de un camino. No tengas miedo, solo son cuatro amigos que van a conocer el mundo.

El gallo, el perro, el bastón y la aguja

[Adaptación de un cuento popular germano]

TÍTULO:

EL CABALLERO MANDÓN

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 5 años.

SINOPSIS:
Mike quiere ser un gran caballero, como su papá, pero no ha entendido que ser un líder no significa mandar a todas horas y mandar mal, y está usando su posición para librarse de sus tareas.

REFERENTE TEÓRICO: Muchos alumnos de estas edades son los reyes de sus casas, de forma que cuando empiezan a relacionarse con iguales de una forma más consistente, como sucede en el colegio, empiezan a aparecer esas "pequeñas-grandes" tiranías que conviene corregir. Convertir las tendencias de liderazgo en verdaderos líderes, hábiles y con empatía, es algo que puede empezar a hacerse desde temprana edad.

RAZÓN DE SER: En la actividad que proponemos van a poder diferenciarse lo que son habilidades correctas de liderazgo y lo que consideraríamos pequeñas tiranías que, en definitiva, enturbian las relaciones sociales entre iguales.

DESARROLLO

1ª Fase

"Vamos a conocer hoy al pequeño Mike. Él quiere ser un gran caballero como su padre, pero creo que no ha entendido muy bien en qué consiste... veamos la secuencia".

(Poner el vídeo hasta que Mike dice "A ver a quién puedo encargarle el resto de mis tareas")

- *¿Qué os parece cómo se porta Mike?*
- *¿Qué cree él que significa ser un caballero?*
- *¿Pensáis que tiene razón?*
- *¿Os gustaría tener amistad con Mike si supierais que se iba a comportar así?*

2ª Fase

Probablemente, al alumnado no le habrá gustado Mike como amigo, aunque quizás sí se ha podido sentir atraído por el hecho de mandar a todo el mundo. Desde el principio se tratará de transmitir que, si las personas a las que se les manda se sienten mal, esta opción no es aceptable.

Será importante distinguir entre lo que significa un líder (un "buen jefe"), y un mandón (quiere ser "jefe", pero lo hace mal).

"Vamos a fijarnos en lo que ocurre a continuación entre Mike y su hermana, porque ella le da algunas pistas de lo que debe hacer un buen caballero..."

(Poner el resto de la secuencia)

- *¿Qué os parece lo que ha sucedido aquí?*
- *¿Pensáis que Mike ha comprendido lo que su hermana le ha querido explicar?*
- *¿Cómo lo sabéis?*
- *¿Qué es más importante para Mike, ser un buen jefe o mandar?*
- *¿Qué cosas está haciendo mal Mike?*
- *Está mandando a todas horas.*
- *Empezó pidiendo por favor, pero ahora solo da órdenes a los/as demás como si fueran sus sirvientes.*
- *No está haciendo sus tareas y está obligando al resto a hacerlas por él.*

- *Piensa que la gente debe servirle todo el tiempo para que él pueda jugar todo el rato. Es un abusón.*

"Comportarse de esta manera solo va a traerle enfados de sus amigos y amigas, que pronto se cansarán, como le ha pasado a su hermana".

3ª Fase

"No todas las personas están preparadas para ser jefas. Ni es bueno que todas lo sean, porque no tendría sentido. Pero sí es genial poder trabajar en equipo y que haya alguien que ayude a que ese equipo funcione bien. A esa persona se le llama líder. Aparte de ayudar para que todo funcione, ¿qué más cosas creéis que tiene que tener un líder? (la hermana de Mike nos ha dado alguna pista....)"

Se hará una lluvia de ideas analizando cada una de ellas en función de la respuesta que podría despertar en las y los demás. Por ejemplo:

- Una buena persona líder no es alguien que le encarga al resto sus propias tareas. Las hace y ayuda a los demás para que puedan finalizar las suyas bien.
- Una buena persona líder no se desanima ante los obstáculos, anima y motiva al equipo para continuar.

TÍTULO:

DISCUTIMOS Y REGAÑAMOS, PERO SOMOS AMIGOS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de relación; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Las tres Mellizas discuten entre sí. Al poco rato se piden perdón y continúan su aventura.

REFERENTE TEÓRICO: La autoafirmación basada en la defensa de los propios derechos del niño está muy relacionada con la interacción cotidiana. Su capacidad para enfadarse con sus iguales es casi tan amplia como la disposición a hacer las paces de inmediato. Es tarea del docente que los alumnos sean conscientes de que los enfados y las reconciliaciones son naturales a su edad (además de ricas oportunidades de aprendizaje social), siempre que al ocasional conflicto entre ellos no se acompañe algún tipo de agresión física.

RAZÓN DE SER: Por medio de comentarios y preguntas, seguido de un posterior estímulo audiovisual, el educador hace que los niños sean conscientes de las manifestaciones de afecto entre amigos (los niños no solo lo verbalizan, sino que las ejecutan –se dan besos, se cogen de la mano, etc). Asimismo, se comentará que la dinámica "enfadarse-perdonarse" es natural a su edad.

En un posterior juego, los niños juegan a "desenfadarse" unos a otros.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente **explica** a los alumnos que ser amigos incluye también la posibilidad de discutir y enfadarse de vez en cuando. Orientará la reflexión colectiva con **preguntas-clave**:

- *Todos nuestros compañeros pueden ser amigos nuestros. ¿Qué hacen los amigos?; ¿darse besos? Dale un beso al niño que tengas más cerca.*
- *Los amigos hacen cosas juntos; por ejemplo, jugar. ¿A qué cosas podéis jugar en el próximo recreo?*
- *A veces también te enfadas. Es normal. Piensas que se ha "colado" en la fila, o quiere el mismo juguete que tú.*
- *¿Qué le dices cuando te enfadas?*
- *¿Qué dices cuando quieres hacer las paces con tu amigo?*

2ª Fase

Se explica que van a ver una secuencia de una película de *"Las Tres Mellizas y Caperucita Roja"*, en la que las hermanas discuten entre sí. Se proyecta la secuencia audiovisual. Preguntas para la reflexión:

- *¿Se quieren la tres Mellizas?* [Pregunta para grupos de 3 años].
- *Pero también discuten. ¿Qué cara ponen?* [Pregunta para grupos de 3 y 4 años].
- *¿Les dura mucho el enfado?; ¿qué hacen después, se enfurruñan o se piden perdón?* [Pregunta para grupos de 3 y 4 años].
- *¿Te pasa a ti lo mismo con tus amigos o con tus hermanos?* [Pregunta para grupos de 5 y 6 años].

3ª Fase

Se plantea un **juego**: el educador selecciona cuatro alumnos, pidiéndoles que imaginen que han discutido y regañado entre ellos. Les ubica en las cuatro esquinas del aula o sala. Deben poner cara de enfado. Con los restantes alumnos se forman cuatro equipos. Cada equipo bailará formando un corro alrededor de uno de los compañeros "enfadados", haciéndole reír.

Cuando los alumnos "enfurruñados" se hayan puesto contentos, se unirán al equipo y cogidos de la mano formarán un pequeño corro que girará al son de una música alegre (seleccionada previamente por el profesor). Cuando los cuatros equipos hayan conseguido el objetivo (hacer reír al compañero y formar todo un corro), se unirán en un gran corro y bailarán al son de la música.

Para hacerlo más divertido, se imprimirá cada vez mayor velocidad a los giros o se alterará el sentido del giro a golpe de palmada.

TÍTULO:

EL FLAUTISTA DE HAMELÍN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Habilidades de relación; Asertividad; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Identidad personal; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El cuento narra la historia de un flautista honesto que acaba con una plaga de ratas de un pueblo y la ingratitud de sus habitantes que se niegan a darle el precio pactado. El flautista les castiga llevándose consigo a todos los niños. Solo perdona a un niño pequeño, quien finalmente intercede ante el músico y consigue que permita a los niños volver a sus casas.

REFERENTE TEÓRICO: En esta actividad, la autoafirmación se presenta como un componente clave en el desarrollo de habilidades de relación. Se entiende como la capacidad de tomar decisiones basadas en la libertad de elección, la confianza en uno mismo y la acción responsable, incluso frente a la presión del grupo.

RAZÓN DE SER: A través del cuento "El Flautista de Hamelín", los estudiantes exploran cómo la autoafirmación influye en las interacciones sociales. Se anima a reflexionar sobre las decisiones de los personajes, como la del niño que elige no seguir al flautista, y a identificar ejemplos de autoafirmación en sus propias vidas. Mediante preguntas dinámicas de completar frases y dramatizaciones, los alumnos practican expresar sus opiniones, defender sus decisiones y resolver conflictos de manera constructiva, fomentando así su capacidad para construir habilidades de relación positivas y respetuosas. La dramatización, en particular, ofrece un espacio lúdico para experimentar diferentes roles y practicar habilidades sociales en un entorno seguro.

DESARROLLO

1ª Fase *"Explorando emociones con ratones"*

Esta situación de aprendizaje previa a la lectura permite al alumnado conectar con las emociones básicas que estarán presentes en el cuento. Al experimentar a través del juego y la expresión corporal, se facilita la comprensión emocional de los personajes y se genera interés por la historia que está por venir.

Para esta finalidad se requieren los siguientes materiales:

- Imágenes de ratones (alegres, tristes, asustados, enfadados).
- Un espacio amplio para que los niños se muevan.
- Música con diferentes ritmos (alegre, triste, rápida, lenta).

Desarrollo:

1º Presentación de los ratones: Mostrar las imágenes de los ratones con diferentes expresiones y preguntarles: ¿Qué cara tiene este ratón? ¿Cómo creéis que se siente? ¿Alguna vez os habéis sentido como este ratón?

2º Juego de las emociones con ratones: Animar a que imiten las expresiones de los ratones.

Se sugiere poner música con diferentes ritmos. Los alumnos deberán moverse como si fueran ratones, adaptando sus movimientos a la música y a las emociones que les sugieren las imágenes. Por ejemplo:

- Música alegre: ratones juguetones y felices.
- Música triste: ratones asustados escondiéndose.
- Música rápida: ratones corriendo y escapando.

3º Conexión con el cuento a través de preguntas de corte emocional e introducción breve: *¿Por qué creéis que los ratones pueden estar asustados o tristes?*

- Introducir brevemente la idea de un pueblo con muchos ratones que causan problemas. *¿Cómo creéis que se sienten los habitantes del pueblo con tantos ratones?*
- Por último, se anuncia que van a conocer un cuento sobre un pueblo con un problema de ratones y alguien que llega para ayudar.

2ª Fase

Se lee el cuento. A continuación es importante aclarar cuantas dudas surgieran a propósito de su contenido o el significado de algunas palabras. Para esta finalidad, se proponen preguntas que ayudarán a reflexionar sobre las emociones de los personajes y a relacionarlas con sus propias experiencias, fomentando así la comprensión emocional del cuento. Es importante adaptar el lenguaje y la complejidad de las preguntas según la edad y el desarrollo emocional de los estudiantes. Por ejemplo:

Para 3-4 años:

- *¿Cómo creéis que se sentían los habitantes de Hamelin cuando había tantas ratas?*
- *¿Qué cara creéis que puso el flautista cuando el alcalde no quiso pagarle?*
- *¿Cómo os sentiríais si alguien no cumple una promesa que te hizo?*

Para 4-5 años:

- *¿Por qué creéis que el niño que se quedó le ofreció pan al flautista?*
- *¿Cómo creéis que se sintieron los padres cuando sus hijos desaparecieron?*
- *Si fuerais uno de los niños del pueblo, ¿cómo os sentiríais al escuchar la música del flautista?*

Para 5-6 años:

- *¿Qué emociones creéis que sintió el flautista cuando decidió llevarse a los niños?*
- *¿Cómo creéis que se sintió el niño que se quedó al ver que todos sus amigos se iban?*
- *¿Por qué creéis que el flautista decidió perdonar al pueblo y devolver a los niños?*

Se sugiere también formular **preguntas de aproximación** a los alumnos centrándose en la **autoafirmación** de los protagonistas del cuento:

- *¿Qué personaje del cuento os gusta más?*
- *¿Tiene razón el flautista?; si es así, y al tener ciertos "poderes" ¿por qué no se queda con todo el oro y el dinero de los habitantes de Hamelín?* [pregunta adecuada para niños a partir de 5 años].
- *¿Qué creéis que le hubiese pasado al niño amigo del flautista si hace caso a los demás niños?* [pregunta adecuada para grupos de 5 ó 6 años].
- *El pequeño niño amigo del flautista ¿se defiende pegando a los demás?; ¿qué hace para que le respeten?*
- *Muchas veces decís que "ya sois mayores". ¿Qué significa ser mayor?* [pregunta para niños de 6 años].

3ª Fase *¡Nos convertimos en actores!*

Imaginemos que estamos en Hamelín, justo cuando el flautista está tocando su música mágica. Por turnos, uno de nosotros será el niño/a que se tapa los oídos con cera. Los demás seremos los habitantes del pueblo, intentando convencer al niño/a que toma sus propias decisiones que venga con nosotros.

¿Cómo lo haremos?

- **Niño/a que toma sus propias decisiones:** Se pone en un lugar, con las manos tapándose los oídos (¡o podemos usar tapones de verdad!). Debe resistir la tentación de seguir la música.
- **Habitantes del pueblo:** Intentarán convencer al niño/a que toma sus propias decisiones con gestos, sonrisas, invitaciones... ¡Lo que se les ocurra! Pero no pueden tocarlo ni quitarle los tapones.

¿Qué aprendemos?

A entender que a veces es bueno tomar nuestras propias decisiones, aunque los demás hagan algo diferente. ¡Es como cuando elegimos nuestro helado favorito, aunque nuestros amigos quieran otro sabor!

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Ulises y las sirenas (Identificación, expresión y regulación emocional).

TEXTO DEL CUENTO:

Hamelín era un pequeño pueblo de Alemania, en el que las ratas se habían hecho las dueñas de todo. Las calles estaban llenas de esos animales; tantas eran que por cada persona había cien ratas paseando tan tranquilas. Las casas también estaban llenas de ratas. Incluso las camas de los niños no se libraban de ellas. En las almohadas dormían varias ratas junto a la cabecita de cada niño.

Desesperados, se reunieron todos los habitantes del pueblo para intentar buscar una solución. Pero en lugar de pensar qué podían hacer, se echaban la culpa unos a otros:

-La culpa es del alcalde, por no pagar a más gente que recoja la basura- dijo alguien.

-¡Ni hablar! La culpa es de todos, por tirar la basura por la ventana- se defendió el alcalde.

-La culpa es de los niños, por hacer gamberradas como romper los contenedores de basura- dijo una mujer.

-La culpa es de los mayores, por no limpiar bien las casas- dijo un niño.

En ese momento, un desconocido se acercó al grupo. No era ni muy joven ni muy mayor, ni alto ni bajo, ni delgado ni gordo. Era simplemente... un desconocido. Al principio solo escuchaba, pero pronto se cansó de oír tantas tonterías. Entonces se decidió a hablar:

-Buenos días. Creo que puedo ayudaros- dijo.

-¿Y cómo lo harás?; ¿acaso entiendes de venenos para matarlas?- le preguntó un señor.

-¿No serás un mago con poderes, verdad?- preguntó una chica.

-No. Sólo soy un músico- dijo el desconocido.

-Entonces ¿cómo vas a librarnos de las ratas?- preguntó impaciente el alcalde.

-Con esto. Soy un flautista.-Y les enseño una preciosa flauta

Todos se rieron del joven flautista, pero como no tenían otra idea, le propusieron que lo intentara. El flautista prometió cumplir su tarea, pero pidió a cambio cien monedas de oro y un caballo. El alcalde aceptó sin pensarlo más, porque en el fondo estaba convencido de que era un chiflado.

El flautista se puso manos a la obra. Sacó su flauta e hizo sonar una música muy especial. Sonaba bien, pero siempre repetía la misma melodía. Entonces sucedió algo sorprendente; las ratas salían de todas partes: de las alcantarillas, de debajo de las puertas de las casas, de los basureros, ¡hasta de los retretes!. Rodearon al flautista escuchando con atención. Y aunque se juntaron miles de repugnantes animalillos, el flautista siguió tocando tan tranquilo.

Cuando ya no quedaba ninguna rata fuera de la plaza en la que tocaba el flautista, éste comenzó a caminar despacito. Las ratas le siguieron. Al principio de una en una, después en grupos, luego en manadas. El flautista, sin dejar de tocar, se dirigió a las afueras del pueblo, y las ratas le seguían. Pronto llegaron a la playa (Hamelín era un pueblo costero). El flautista se metió en el mar, y las ratas hicieron lo mismo. Cuando el agua le llegaba casi a la boca, el flautista miró a su alrededor. Todas las ratas se habían ahogado.

En el pueblo se organizó un gran festín para celebrar la buena noticia:

¡Al fin libres de las odiosas ratas!. Cuando la fiesta estaba en lo más divertido, apareció el flautista. Se dirigió al alcalde y le pidió su recompensa, pero éste no se la quiso dar. En cambio, le dijo:

-¡Es mucho dinero para un trabajo tan sencillo! No te lo mereces. Quédate con este burro viejo, que ya no sirve ni para tirar de un carro y márchate.- Y dándose media vuelta, siguió comiendo y bebiendo.

El flautista les razonó, explicó e intentó convencer. Pero solo consiguió que se rieran de él. Decepcionado, se alejó para pensar qué haría a

continuación. Al cabo de un rato volvió a la plaza donde se celebraba la fiesta. Habló con voz muy alta:

-Yo he actuado con mi mejor intención. Vosotros habéis aceptado el precio, pero no solo no me lo dais, sino que os burláis de mí. Pues bien, ahora que ya no tenéis ratas, tampoco tendréis niños.-

Dicho esto se alejó. Nadie le prestó atención. El joven sacó su flauta, y un momento antes de empezar a tocar, vio a un niño que le observaba atentamente. Se miraron el uno al otro. El niño le acercó un mendrugo de pan que estaba comiendo, y le dijo:

-¿Quieres un poco?-

El flautista aceptó el regalo, y a su vez le hizo otro:

-Te voy a dar un consejo: tápate ahora mismo los oídos con la cera seca de una vela de tu casa, y hagan lo que hagan los demás, tú quédate dónde estás.-

Dicho lo cual, el músico hizo sonar su flauta. Una melodía muy agradable se escuchó en todo el pueblo. De inmediato, todos los niños acudieron junto al flautista. Todos menos el niño que se había tapado los oídos con cera, pues ésta le impedía escuchar la música. Los demás niños le hacían gestos para que fuera con ellos.

-¡Haced lo que queráis, pero dejadme que yo elija hacer lo que quiera!- les dijo.

Los niños le respetaron y se fueron junto al músico. El flautista comenzó a andar, y todos los niños fueron tras él. Pronto desaparecieron tras una montaña.

Cuando los mayores se dieron cuenta, empezaron a llorar de rabia y pena: ¡se habían quedado sin niños! Desconsolados, paseaban por las calles sin saber qué hacer. En un rincón alguien descubrió al pequeño de la cera, a quien le preguntaron qué había pasado. Cuando terminó su pequeña historia, le preguntaron por qué no fue con los demás. El niño respondió simplemente:

-Porque no quise.-

Pero el pequeño sintió pena por los mayores, así que siguió el sendero por el que había visto irse al flautista y a los niños. Cuando les encontró, pidió al flautista que les perdonara. Tras pensárselo bien, el músico mandó a los niños a sus casas. Cuando todos se fueron, solo quedaron el flautista y su amigo, el niño. Éste preguntó:

-¿Podría quedarme contigo? Quiero ser un flautista como tú. Además no tengo padres, y ese pueblo me parece que está lleno de gente mala.-

El flautista le dijo que sí, y juntos se fueron, músico y niño, a conocer el mundo.

[Adaptación de un cuento popular recogido por R. Browning en 1845]

TITLE:

THE PIED PIPER OF HAMELIN

AUDIOVISUAL

TOPIC:
Relationship skills; Assertiveness; Emotional identification, expression and regulation; Empathy; Decision-making.

SCHOOL CONTEXT:
School coexistence; Personal identity; Reading plan.

RECOMMENDED AGE:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
This story tells of an honest piper who rids a town of a rat infestation, only to be denied the agreed payment by its ungrateful citizens. As a punishment, he leads all the children away—except one small boy, who later pleads with the piper to return the others. The piper agrees, and the children go back home.

[Adaptation of a traditional tale collected by R. Browning in 1845]

THEORETICAL BASIS: In this activity, assertiveness is highlighted as a key component in developing relationship skills. It is understood as the ability to make choices based on freedom, self-confidence and responsible action, even in the face of peer pressure.

PURPOSE: Through the story "The Pied Piper of Hamelin", pupils explore how assertiveness shapes social interactions. They are encouraged to reflect on character decisions—such as the boy who chooses not to follow the piper—and to identify assertiveness in their own lives. Through questions, sentence-completion games and dramatization, pupils practise expressing opinions, defending decisions, and resolving conflict respectfully. Dramatization, in particular, offers a playful space to try different roles and practise social skills in a safe environment.

LESSON PLAN

Stage 1: *Exploring Emotions with Mice*

A pre-reading activity that connects pupils with the basic emotions present in the story. By playing and using body language, children emotionally relate to the characters and become curious about the tale to follow.

Materials:

- Images of mice (happy, sad, scared, angry).
- Open space for movement.
- Music with varied rhythms (cheerful, sad, fast, slow).

Activity:

1. **Introducing the mice:** Show images of mice with different expressions and ask: What face does this mouse have? How do you think it feels? Have you ever felt like this mouse?
2. **Emotion game with mice:** Encourage children to mimic the mice expressions. Play music of different rhythms. Pupils move as mice, adapting to the music and the emotions in the images:
   - Cheerful music: playful, happy mice.
   - Sad music: scared mice hiding.
   - Fast music: mice running away.
3. **Story connection through emotional questions and brief introduction:** Why do you think the mice might feel scared or sad? Briefly introduce the story of a town full of problem-causing mice and someone who comes to help.

Stage 2

Read the story. Clarify any doubts or unfamiliar words. Ask reflective questions to help children connect with the characters' emotions and their own experiences:

For ages 3–4:

- *How do you think the people of Hamelin felt when there were so many rats?*
- *What face do you think the piper made when the mayor refused to pay him?*
- *How would you feel if someone broke a promise to you?*

For ages 4–5:

- *Why do you think the boy who stayed behind gave bread to the piper?*
- *How do you think the parents felt when their children disappeared?*
- *If you were one of the town's children, how would you feel hearing the piper's music?*

For ages 5–6:

- *What emotions do you think the piper felt when he chose to take the children?*
- *How did the boy who stayed feel seeing his friends leave?*
- *Why do you think the piper decided to forgive the town and return the children?*

Assertiveness-focused questions:

- *Which character do you like best?*
- *Was the piper right? If so, and he had such "powers", why didn't he just keep all the town's gold?* [for 5+].
- *What would have happened if the piper's friend had followed the other children?* [for 5–6 year olds].
- *Does the boy stand up for himself by hitting others? What does he do to earn their respect?*
- *You often say "I'm grown up now". What does it mean to be grown up?* [for 6-year-olds].

Stage 3: *Let's Be Actors!*

Imagine we are in Hamelin, just as the piper plays his magical music. In turns, one child is the boy who covers his ears with wax. The rest are the townspeople trying to persuade him to come along.

How it works:

- **Child making their own choice:** Sits in a spot with hands over ears (or real earplugs). Must resist the music's lure.
- **Townspeople:** Try to convince the child using gestures, smiles, invitations... but may not touch or remove the earplugs.

What we learn:

We learn it's okay to make our own decisions, even if others choose differently. Just like choosing our favourite ice cream, even if our friends like another flavour!

RELATED ACTIVITIES

- Ulysses and the Sirens (Emotional identification, expression and regulation).

TÍTULO:

SOY UN GANADOR

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Asertividad; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Autoestima; Pensamiento creativo.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Turbo es un caracol cuyo mayor sueño consiste en ser corredor de carreras de alta velocidad. De hecho, no deja de entrenar y de imaginarse a sí mismo como un gran vencedor en el Gran Premio de Indianápolis, a pesar de que quienes le rodean no creen para nada que pueda conseguirlo.

REFERENTE TEÓRICO: Tener sueños y expectativas sobre el futuro es fundamental para nuestra motivación y desarrollo personal. Estos sueños reflejan nuestros deseos, aspiraciones e identidad, y nos impulsan a actuar y crecer. La autoafirmación, en este contexto, se refiere a la capacidad de reconocer y validar esos sueños como una parte valiosa de nosotros mismos, independientemente de si los demás los comparten o los consideran realistas.

La asertividad juega un papel clave en este proceso. Ser asertivo implica defender nuestros derechos y opiniones de manera respetuosa, pero firme, sin dejarnos influir negativamente por las críticas o el escepticismo ajeno. En el caso de Turbo, vemos que él es asertivo al mantener su sueño vivo a pesar de que otros caracoles no lo comprendan. No se deja intimidar ni desanimar, y sigue creyendo en sí mismo.

Por lo tanto, animar a los niños a soñar y a expresar esos sueños en voz alta es una forma de fomentar tanto la autoafirmación como la asertividad. Les estamos dando permiso para ser ellos mismos, para valorar sus propias aspiraciones y para defenderlas con confianza y respeto. Les estamos enseñando que su voz importa y que sus sueños son válidos, incluso si son diferentes a los de los demás.

RAZÓN DE SER: Esta actividad, inspirada en la historia de Turbo, busca que los alumnos exploren y expresen sus sueños, visualizándose con todo su potencial y compartiéndolo con los demás en un acto de autoafirmación y asertividad. Más allá de los resultados o de la factibilidad de esos sueños, se pretende que conecten con la ilusión y la motivación que generan, reforzando su identidad y seguridad en sí mismos. A través de la reflexión sobre las emociones de Turbo y el ejercicio de pensamiento creativo en la última fase, se promueve también la empatía, la colaboración y la capacidad de apoyar los sueños de los demás, entendiendo que la autoafirmación y el bienestar emocional se construyen tanto desde el reconocimiento del propio potencial como desde el apoyo mutuo y la celebración de la diversidad de aspiraciones.

DESARROLLO

1ª Fase: *¿Cuál es tu sueño?*

"Vamos a empezar haciendo un pequeño juego. Para ello necesitamos estar en nuestros sitios tranquilamente mientras cerramos los ojos. Vamos a pensar en cuál es nuestro mayor sueño, algo muy bueno o bonito que nos gustaría que nos pasara. Cualquier cosa vale, pero tiene que ser algo que nos haga mucha ilusión..."

Dentro de este ejercicio a medio camino entre la relajación y la imaginación, ha de procurarse transmitir un sentido abierto a la petición que les hacemos. Son sueños, y como tales, todos valen. Pero en todo caso deben aparecer en las visualizaciones que hagan y debe ser algo que les ilusione y por lo que se esforzarían.

Dar unos minutos para que lo piensen.

2ª Fase: *"El sueño de turbo"*

Introducir la secuencia y comentar algunos elementos importantes, como, por ejemplo, el hecho de que su sueño es algo que le hace ilusión, le motiva y de alguna forma le define también. Su sueño es una parte de quién es, de su identidad, al margen de si podrá conseguirlo o no. Él se ve capaz, aunque sea difícil, se anima a sí mismo, lo disfruta antes de que llegue imaginando el día en que pudiera ser real... y en definitiva le hace mucho más feliz y seguro de sí mismo.

"Ahora que ya lo tenemos en mente, no lo olvidéis, porque vamos a ver una secuencia en la que Turbo, un pequeño caracol, también sueña en voz alta su propio sueño. Antes de empezar, pensemos un momento: ¿Cómo os imagináis que se siente Turbo cuando piensa en su sueño? ¿Creéis que se siente feliz, emocionado, o quizás un poco nervioso? Fijaos bien en la escena y luego comentaremos de qué maneras intenta él alcanzar esa meta que se ha propuesto. Prestad especial atención a cómo se le ilumina la cara cuando habla de ello, ¡y a cómo se siente por dentro!"

Tras el visionado es importante no pasar a la siguiente fase sin comentar que Turbo no se desanima porque su sueño no sea compartido por el otro caracol. Él ya se siente ganador y no quiere dejar de hacerlo solo porque otros caracoles no vean las cosas igual que él.

- *¿Cómo creen que se siente Turbo cuando piensa en su sueño? ¿Cómo lo notan?* (Centra la atención en las emociones del personaje)
- *¿Qué cosas hace Turbo para intentar alcanzar su sueño?* (Observación de comportamientos y su relación con las emociones)
- *¿Qué creen que piensa el otro caracol sobre el sueño de Turbo? ¿Cómo se siente Turbo por eso?* (Identificación de diferentes perspectivas y el impacto emocional)

3ª Fase: *"Ahora llega tu turno"*

Esta es la parte de la actividad en la que habrá que dedicar más tiempo. Se trata de que puedan retomar el pensamiento que dejaron a la espera en la primera fase y lo compartan con la clase (el profesorado podrá empezar la puesta en común contando alguno de sus sueños para "romper el hielo").

La idea es que en cada sueño compartido con el resto pueda palparse ilusión, alegría... Por ejemplo: "Algún día me encantaría ganar algún premio de pintura porque dibujar y pintar es lo que más me gusta en la vida".

Es importante que todo el alumnado participe en esta puesta en común para así reforzar al final de cada exposición su capacidad de autoafirmarse frente a toda la clase.

4 Fase: *"Hacemos realidad nuestros sueños"*

Ahora, vamos a usar nuestra imaginación para hacer algo muy especial. Vamos a imaginar que tenemos una varita mágica que puede hacer que uno de los sueños que hemos escuchado se haga realidad... ¡pero solo un poquito!

Por ejemplo, si alguien sueña con volar, ¡quizás podemos imaginar que le crecen alas de mariposa por un día! Si alguien sueña con ser un gran cocinero, ¡quizás podemos imaginar que hace un pastel gigante que todo el mundo puede probar!....

Cada uno va a elegir uno de los sueños que hemos escuchado (no el suyo propio) y va a pensar en una forma creativa y divertida de hacerlo realidad, aunque sea solo por un ratito. Podemos dibujarlo, representarlo con gestos, o simplemente contarlo con palabras. ¡Lo importante es usar nuestra imaginación al máximo!

Es importante dar tiempo a los niños para pensar y preparar sus "realizaciones de sueños".

Ahora, uno por uno, van a compartir su idea de cómo hacer realidad el sueño que eligieron. Recuerden, ¡no hay respuestas incorrectas! Lo importante es ser creativos y divertirnos.

Después de que cada estudiante haya compartido su idea y a modo de cierre se puede formular la siguiente pregunta *¿Os dais cuenta de que, aunque no tengamos varitas mágicas de verdad, podemos ayudar a que los sueños de los demás se hagan un poquito más reales con nuestras palabras, nuestro apoyo y nuestra creatividad?*

ACTIVIDADES RELACIONADAS

• De mayor voy a ser (Autoestima).

TÍTULO:

EL MOLINO EMBRUJADO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Asertividad; Habilidades de relación; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
En este cuento un joven aprendiz de molinero se enfrenta a un duende que le intenta hacer la vida imposible. Lejos de asustarse, le tiende una trampa al travieso diablillo. Al final de la historia acaban haciéndose amigos.

REFERENTE TEÓRICO: La forma evolutivamente normal de resolver buena parte de los conflictos en edades infantiles es empleando la agresión. Otras formas de reaccionar es llorar o quedarse callado. Es fundamental que los niños aprendan a oponerse asertivamente a las provocaciones por la vía de la expresión verbal o dirigiéndose a un adulto.

RAZÓN DE SER: Tras la narración de un cuento, el educador describe ante los alumnos un supuesto en el que un niño es injustamente tratado por otro. A continuación, examina con ellos las distintas alternativas (pegar, quitar algo al otro niño, llorar), para plantear al grupo si se trata o no de buenas ideas a partir de las posibles consecuencias. Se concluye la dinámica enseñándoles una fórmula verbal de oposición asertiva eficaz.

Posteriormente se plantean nuevos supuestos para que practiquen dicha fórmula u otras semejantes. Un juego de interacción en que un niño "es robado" recuerda a los alumnos el supuesto inicial y permite concluir la actividad de forma lúdica.

DESARROLLO

1ª Fase

Comienza preguntando al grupo-clase si saben qué es un molino. Permíteles compartir lo que saben, ya sea por experiencia propia o por haberlo visto en libros o películas. Pregunta si han escuchado historias sobre duendes ¿Cómo son? ¿Qué hacen?

También se pueden mostrar imágenes de diferentes tipos de molinos (de viento, de agua) y duendes (de diferentes culturas).

A continuación, plantea una lluvia de ideas para generar anticipación sobre el cuento *¿Qué pasaría si un duende viviera en un molino? ¿Cómo se llevarían un molinero y un duende? ¿Qué travesuras podría hacer un duende en un molino?*

2ª Fase

Se leerá el cuento en alta voz. Al finalizar, se aclararán dudas sobre el significado de algunas palabras, y educador pedirá al grupo si alguien desea repetir el cuento a su manera. [Recomendado a partir de 5 años]. El docente prestará, si fuera preciso, ayuda al narrador.

Se recomienda formular preguntas de corte emocional y empático para comprobar la comprensión del texto narrado:

- *¿Cómo se sentía el joven aprendiz al principio de la historia, cuando escuchó sobre el duende?*
- *¿Cómo crees que se sintió el molinero cuando nadie quería trabajar en su molino?*
- *¿Qué sentiste tú cuando el duende le hacía travesuras al aprendiz? ¿Te dio risa, miedo, o algo más?*
- *¿Cómo cambió la forma en que se sentían el aprendiz y el duende al final del cuento? ¿Por qué crees que el aprendiz hizo bien al atrapar al duende en el saco? ¿Habría otra forma de solucionar el problema?*

- *¿Qué aprendemos de cómo el aprendiz y el duende se hicieron amigos?*
- *Si tuvieras un problema con un amigo/a, ¿qué podrías hacer para solucionarlo como el aprendiz y el duende?*
- *¿Es importante perdonar como lo hizo el aprendiz? ¿Por qué?*
- *¿Crees que es mejor hacer bromas pesadas o ser amable con los demás? ¿Por qué crees que pasó eso?*

3ª Fase

Se explicará a los niños que, tanto en el colegio como en sus hogares, a menudo surgen pequeños problemas entre compañeros de clase o hermanos. Los alumnos han de indagar la mejor manera de resolver algunos conflictos que el docente planteará. Para facilitar su tarea se pondrá el siguiente ejemplo: *Si un niño te ha cogido tu juguete preferido ¿qué puedes hacer?*

El docente resume las posibilidades:

Veamos, puedes... quitarle tú el suyo. Pero ¿qué pasa después?" (los niños responden). *¡Exacto! El otro niño se enfada o se echa a llorar. Os pueden castigar a los dos. No parece una buena idea, ¿no?*

El docente continúa explorando alternativas:

"Puedes pegarle, pero pasaría lo mismo. O echarte a llorar, y nadie sabría por qué, pero también puedes decir en voz alta:

¡Déjame en paz! Yo no te he hecho nada. Se lo diré al profesor.

Cuando los alumnos hayan comprendido esta manera de responder ante un suceso desagradable, se les pondrán ejemplos, pidiéndoles que respondan de igual manera. Situaciones posibles:

- *Un niño te quita la pelota y no te la quiere devolver*
- *Un niño mayor te dice que te va a pegar si pasas cerca de él*
- *Una compañera de clase te empuja fuera del columpio porque quiere montar él*
- *Tu hermana se mete en tu cuarto y no te deja entrar*

4ª Fase: *El Misterio del Objeto Desaparecido ¡Sé un Detective Asertivo!*

Se desarrolla un juego: El docente invita a los alumnos a sentarse en el suelo formando un corro. Cada uno deberá depositar ante sí un objeto personal de pequeñas dimensiones (un lápiz, una goma, un muñequito, etc.).

A continuación, todos deberán taparse los ojos con las manos (con alumnos de 3 años es más procedente vendárselos con un pañuelo).

El docente caminará en silencio por la periferia del corro y, silenciosamente, tocará a un alumno, indicándole por señas que le siga (con los ojos descubiertos). Juntos "robarán" el objeto de un niño procurando que éste no se dé cuenta. El pequeño "ladrón" se sentará en el sitio que ocupaba anteriormente con el objeto "robado" detrás de sí.

Se pide a los alumnos que abran los ojos; cuando el niño "robado" se percate del hecho, intentará adivinar quién se lo sustrajo sin recibir ninguna indicación o pista del educador, permitiendo que inicie la búsqueda por su cuenta. Cuando encuentre el objeto, deberá dirigirse al niño que se lo sustrajo diciendo: *"¡No me gusta que me quiten mis cosas!"* u otra fórmula asertiva.

Con alumnos de 5 ó 6 años, el objeto puede ocultarse dentro del pupitre, debajo de la mesa, o en cualquier otro lugar con la única condición de que esté al alcance del niño que lo tomó "prestado".

5ª Fase: *Transferencia a la vida cotidiana*

A continuación se proponen algunas ideas para transferir lo aprendido a la vida cotidiana enfocándonos en la asertividad y la resolución de conflictos:

1. En el hogar:

- **A la hora de compartir juguetes:**
  - **Situación:** Dos hermanos quieren jugar con el mismo juguete al mismo tiempo.
  - **Transferencia:** Recordar la importancia de expresar sus sentimientos de forma asertiva: "Yo también quiero jugar con el camión. ¿Podemos turnarnos?"
- **Al pedir ayuda:**
  - **Situación:** Un niño necesita ayuda para abrocharse los zapatos.
  - **Transferencia:** Animar al niño a pedir ayuda de forma clara y respetuosa: "Claudia, ¿me puedes ayudar con mis zapatos, por favor?"

2. En el parque:

- **Al defender su espacio:**
  - **Situación:** Otro niño está invadiendo el espacio personal de un niño en el columpio.
  - **Transferencia:** Enseñar a establecer límites de forma asertiva: "Por favor, necesito un poco más de espacio aquí."
- **Al expresar desacuerdo:**
  - **Situación:** Un grupo de niños decide jugar a un juego que no le gusta a uno de ellos.
  - **Transferencia:** Animar al niño a expresar su opinión de forma respetuosa: "A mí no me gusta ese juego. ¿Podemos jugar a otra cosa?"

3. En el aula:

- **Al resolver desacuerdos:**
  - **Situación:** Dos niños discuten sobre quién debe usar un lápiz de color.
  - **Transferencia:** Recordar la técnica de "Resuelvo mis problemas": escuchar al otro, expresar sentimientos, buscar soluciones.
- **Al expresar necesidades:**
  - **Situación:** Un niño no entiende una instrucción del profesor o la maestra.
  - **Transferencia:** Animar al niño a pedir aclaración de forma respetuosa: "Maestra, ¿podría explicarlo otra vez, por favor?"

Consejos Adicionales para la Transferencia:

- **Recordatorios visuales:** Colocar carteles con frases clave como "Di lo que sientes". "Escucha a los demás". "Busca soluciones" en lugares visibles.
- **Juegos de roles:** Practicar situaciones cotidianas donde los niños puedan aplicar las habilidades aprendidas en el juego.
- **Refuerzo positivo:** Elogiar y reconocer los esfuerzos de los niños por ser asertivos y resolver conflictos de manera pacífica.
- **Modelado adulto:** Los adultos (padres, maestros) deben ser modelos de asertividad y resolución de conflictos en sus propias interacciones.

TEXTO DEL CUENTO:

Un granjero tenía un molino. Como estaba ya muy mayor, apenas si podía subir ni bajar las interminables escaleras de su interior. Decidió buscar alguien que quisiera trabajar con él, por lo que se fue al pueblo más cercano. Allí puso varios carteles anunciando que se ofrecía un puesto de trabajo en el molino.

Pronto se presentó un joven ante el molinero, dispuesto a trabajar. El molinero le ofreció un buen sueldo, pero le advirtió:

-Verás, el único inconveniente del molino es que hay un duende travieso. Como en el molino solo han trabajado mi bisabuelo y sus hijos, mi abuelo y los suyos, mi padre y mis hermanos, el duende a lo mejor se enfada al ver a un desconocido. Procura calmarle y, sobre todo, no le tengas miedo.-

Advertido, el joven empezó al día siguiente a trabajar cargando sacos de granos de trigo. Al cabo de un rato, mientras descansaba fuera del molino, oyó ruidos en su interior. Subió al lugar donde había dejado los sacos, y descubrió que varios de ellos estaban abiertos y con los granos derramados por el suelo. Asustado, abrió la puerta para salir, y notó una patada en el trasero, que le hizo caer escaleras abajo. Lleno de miedo, se marchó a su casa y no volvió más.

Pasaron los días, y otros intentaron trabajar en el molino, que ya era conocido en el pueblo como "el molino embrujado". A todos les pasaba algo: una zancadilla, una pala que desaparecía, un saco que parecía levantarse solo. El duende se lo pasaba de lo lindo con sus pesadas bromas. Pronto dejaron de presentarse trabajadores, y el molinero estaba muy preocupado. Si no le ayudaban, acabaría por pasar hambre.

Un buen día se instaló en el pueblo una familia nueva. Era un joven fuerte y simpático, con su mujer y tres hijos pequeños. Nada más llegar preguntó si alguien podía darle trabajo. Pero no tuvo suerte. Una tarde, cansado de tanto preguntar, volvió despacito hacia su casa. Bajo un árbol de las afueras, un viejecito descansaba a la sombra.

Curioso, el joven se acercó a él. Charlaron un rato, y el anciano le contó la historia del molino embrujado.

El joven decidió que era más importante conseguir pan para sus hijos que sentir un poco de miedo en el molino, así que se presentó al molinero diciendo:

-Ya conozco la historia del molino. Si me deja trabajar aquí, ya me las arreglaré con el duende.-

Al día siguiente comenzó a cargar sacos sin descansar. Cuando llegó la hora de comer, salió al campo a comer un trozo de pan con queso. Cuando volvió al interior del molino, vio con disgusto que todos los sacos que había subido dos pisos estaban abajo de nuevo. ¡Sus esfuerzos de toda la mañana no había servido para nada! Enfadado, gritó:

- ¡Escúchame bien, duende travieso!: déjame en paz; yo no te he hecho nada y necesito trabajar para dar de comer a mis hijos.-

En ese momento recibió un fuerte empujón por detrás. Cuando cayó al suelo, el joven se enfadó aún más:

-Es mi último aviso, duende. No te tengo miedo. Si vuelves a gastarme otra broma, te las verá conmigo.-

No pasó nada hasta la hora de la merienda. Cuando el joven regresó al molino, subió las escaleras muy despacio. Al llegar a lo más alto se encontró con todos los granos esparcidos por el suelo. Como estaba preparado para una diablura como esa, no dijo nada, y pacientemente empezó a llenar un saco con los granos del suelo. Sabiendo que iba a recibir un empujón, de repente se apartó, y el mismísimo duende cayó dentro del saco. El joven lo ató con una cuerda, y se dispuso a tirar el saco dentro de la maquinaria que lo trituraba. Pero antes de hacerlo, le dio pena, y dijo:

-Duende, duende... no me hiciste caso. Ahora te ves en problemas. Te puedo perdonar si me prometes que no repetirás tus bromas de mal gusto.-

El duende se lo prometió, y el joven le soltó. Duende y joven acabaron por hacerse amigos. A partir de aquel día, el duende no molestó más al joven. Es más, le ayudaba de vez en cuando a subir los sacos moviéndolos con un solo dedo.

El molino embrujado
[Adaptación de un cuento de los hermanos Grimm]

TÍTULO:

ESTOY ENFADADO

CANCIÓN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Asertividad; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Un brujito tiene atemorizado a todo un pueblo con sus hechizos. Un doctor soluciona la situación poniéndoles una vacuna.

Había una vez un bru,
un brujito que en Gulugú
a toda la población embrujaba sin ton ni son.
Pero un día llegó el doctor
manejando un cuatrimotor
y ¿saben lo que pasó? (bis)
¡Noooooooo!
Todas las brujerías del brujito del Gulugú
se curaron con la vacu
con la vacuna luna, luna, lu (bis).

La vaca de Gulugú no sabía decir ni mu
el brujito la embrujó
y la vaca enmudeció.
Pero un día llegó el doctor
manejando un cuatrimotor
y ¿saben lo que pasó? (bis)
¡Noooooooo!

Brujito del Gulugú
[María Elena Walsh]

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de corta edad presentan una fuerte emotividad en su interacción, tanto con los adultos como con sus iguales. Es tarea del docente ayudar al niño a modular sus reacciones más que a reprimirlas, puesto que son inevitables, si bien su duración es muy corta; se presentan tan bruscamente como súbita es su desaparición.

RAZÓN DE SER: A diferencia de otras actividades de este bloque, en las que el niño ensaya fórmulas para responder ante provocaciones e insultos, en la presente actividad el docente, con ayuda de un estímulo musical, centrará la atención de los niños en el aprendizaje de distintos estilos para canalizar su enfado, consistentes en fórmulas verbales que atemperen la intensidad afectiva con la que acostumbran a expresar su irritación.

Los alumnos, en una dinámica participativa, verbalizarán situaciones que suelen desencadenar su enfado, así como las formas inapropiadas de reaccionar ante esa emoción. A continuación, se proponen diversas alternativas eficaces y prosociales de oposición asertiva, facilitando que las practiquen ante un muñeco.

Un juego final servirá para que los niños automaticen las fórmulas aprendidas.

DESARROLLO

1ª Fase

La actividad se inicia introduciendo la canción seleccionada, explicando que van a escuchar la historia de un brujito malo, que se divertía embrujando a las personas y animales de un pueblo llamado Gulugú. Se pide a los niños que se fijen en quién les salva y cómo.

Se escucha la canción.

Preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- *El brujito, con sus hechizos, molesta a los demás ¿cómo lo hace?*
- *Llega un doctor y... ¿qué pasa?*
- *¿Pensáis que el pueblo será feliz de nuevo?*
- *¿Estarías tú enfadado si el brujito te lanzara un hechizo por el cual no pudieras hablar o te crecieran las orejas como las de un conejo o las de un burro?, ¿qué le dirías?*

- *Todos nos enfadaríamos si nos hicieran algo así. ¿Enfadarse está mal?* [El maestro sugiere que NO, explicando que depende de lo que hagas con tu enfado].

Se desarrolla un breve coloquio iniciándose con un breve comentario:

"A veces os enfadáis cuando algo no os gusta, como os pasaría si el brujito os gasta una broma pesada, o cuando un amigo os dice algo feo; también os enfadáis cuando otros niños y niñas no quieren jugar con vosotros; incluso a veces estáis enfadados y no sabéis bien por qué. Eso es normal y no tiene que preocuparos. Pero es importante saber decir las cosas que sentís en lugar de coger una rabieta".

- *Si te empujan por detrás ¿te enfadas?; ¿qué haces?; ¿le pegas al otro un empujón?*
- *Si estás molestando a tu hermano y te regaña mamá ¿te enfadas tú?; ¿qué le dices?*
- *Si un brujito os lanza un hechizo convirtiéndoos en ratones ¿os enfadaríais?; ¿estaría bien o mal?*

2ª Fase

Se desarrolla una dinámica. El docente hace una breve **introducción**:

"Vamos a charlar un rato para darnos cuenta de en qué momentos solemos enfadarnos más, para luego poder aprender a no estropear más las cosas"

Se formulan preguntas a los alumnos para que verbalicen situaciones reales que desencadenan su enfado:

- *¿Qué te hace enfadar más, que te regañen o que te castiguen?*
- *¿Te molesta más que te digan que te calles o que no te hagan ni caso?*
- *¿Que se burlen de ti hace que te sientas muy enfadado?; ¿y que te llamen tonto o feo?*

A continuación, se centra la atención de los alumnos en las formas usuales de reacción inapropiada que emplean como expresión de su ira:

- *¿Qué haces cuando estás muy, pero que muy, enfadado con un compañero de clase porque te ha empujado? [a los niños de 3 y 4 años se les sugerirán ideas]*
- *Cuando tu hermano pasa a tu lado y sin querer hace que se caigan las construcciones con las que estabas jugando ¿te enfadas?; ¿qué le dices?; ¿qué haces?*

El docente procurará que se citen algunas de las formas más habituales de expresión de enfado, fundamentalmente:

- Llorar.
- Gritar.
- Morder (los más pequeños).
- Pegar.
- Romper algún objeto.

A continuación, se sugieren alternativas de oposición menos aversivas introduciéndolas con el siguiente comentario:

"Lo malo de esas cosas que hacéis cuando estáis muy enfadados es que molestan mucho a los demás, les pueden hacer daño y consigues que os peleéis de verdad o que os castiguen; o sea, que no son buenas ideas. En cambio, se pueden hacer o decir otras cosas que no sean tan malas".

El docente pregunta: *¿Qué otras cosas podemos hacer o decir cuando estamos muy enfadados?*

[Esta pregunta es más apropiada para ser formulada a niños de 5 y 6 años de edad; sin embargo, es bueno que se haga también con los más pequeños, con el objetivo de que se percaten de que quizás haya otras alternativas, aunque ellos las desconozcan o no sepan expresarlas. Si los niños no son capaces de decir ninguna o muy pocas, el maestro les ayudará].

Posibilidades:

- Decir cómo te sientes sin gritar mucho. Por ejemplo: *"¡Estoy enfadado contigo!"; "no me gusta que me peguen sustos"; "quiero que me devuelvas mi muñeco".*
- No hacer caso y olvidarse. A lo mejor la otra persona lo ha hecho sin querer (como cuando te empujan al bajar corriendo las escaleras del colegio).
- Decirle a un niño que te está molestando que no te gusta jugar así y marcharte.

El docente pintará en la pizarra un monigote con cara de enfado. Les explica que van a jugar a que ese monigote es un niño que les está haciendo rabiar. Ellos se dirigirán al muñeco expresándose con las nuevas fórmulas (y tonos de voz) aprendidos. El docente irá señalando alumnos y pidiéndoles que respondan:

- "Carlos, el muñeco iba corriendo sin mirar y te ha pisado. Dile que te ha hecho daño".
- "Susana, el muñeco se ha reído cuando has tropezado. Dile que no te gusta que se rían de ti".
- "Miguel, el muñeco te ha quitado tu goma de borrar. Dile que te la devuelva o se lo dirás a un mayor".
- "Rosa, el muñeco está jugando contigo, pero quiere mandar él siempre. Dile que no quieres jugar con él y márchate".
- "Manuel, el muñeco te ha hecho burla. Ríete y haz como que te vas".

Se continúan poniendo nuevos ejemplos de forma que buen número de niños salgan a ensayar.

3ª Fase

Se desarrolla un **juego**. Los niños se situarán junto a una de las paredes del aula sentados en el suelo. El docente se sentará en la opuesta con un balón en la mano. Les explica:

"Ahora lo vamos a hacer mucho más deprisa. Yo haré rodar el balón hacia uno de vosotros mientras os digo lo que pasa. Vosotros tenéis que responder".

Con grupos de 3 y 4 años será el propio docente el que diga las palabras que tienen que decir para que los niños las repitan. Con niños de 5 y 6 años se procurará que sean ellos mismos quienes encuentren la forma apropiada de responder.

- *Marta* [mientras rueda el balón hacia ella] *tu prima está haciendo un dibujo con tu rotulador ¿qué haces?*
- *Lucía, Jorge se ha sentado en tu pupitre ¿qué haces?*
- *Andrés, Miriam se está riendo de ti ¿qué le dices?*

Cada vez que un niño acierte, se sentará en el otro extremo del aula, junto al docente. El juego no finaliza hasta que todos los niños hayan cambiado de bando. Si alguno de ellos no atinara con la forma adecuada de responder, el profesor le dirá explícitamente qué tiene que decir o hacer.

El maestro finaliza la actividad recordando a los niños (adaptando la forma de expresarse a la edad de los alumnos) la secuencia de aprendizaje que se ha desarrollado a lo largo de la actividad: (1) Cómo han detectado inicialmente situaciones que les hacen estar muy enfadados; (2) Lo inadecuado de algunas formas de reaccionar; (3) Fórmulas alternativas más positivas, y (4) Un juego final que les permitirá automatizar expresiones de oposición asertiva.

TÍTULO:

¡NO TE METAS CONMIGO!

CANCIÓN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Asertividad; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Pensamiento crítico; Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
En esta canción una pastora se enfrenta a un gato.

Estaba una pastora, larán, larán, larito,
estaba una pastora cuidando el rebañito.
Con leche de sus cabras, larán, larán, larito,
con leche de sus cabras hacía los quesitos.
Un gato la miraba, larán, larán, larito,
un gato la miraba con ojos golositos.
(música)
Si me hincas la uña, larán, larán, larito,
si me hincas la uña te cortaré el rabito.
La uña se la hincó larán, larán, larito,
la uña se la hincó y el rabito se lo cortó.
Y aquí acaba la historia larán, larán, larito
y aquí acaba la historia del gato y el quesito

Estaba una pastora

REFERENTE TEÓRICO: Los niños pequeños entran en conflicto entre ellos muy a menudo. Dado que no poseen un amplio repertorio de recursos verbales para hacerse respetar por sus iguales, lo más habitual es que empleen la fuerza física (empujones, mordiscos o patadas) para solventar los problemas de convivencia. Es importante que el docente entrene en habilidades que aumenten el repertorio de reacciones del niño ante situaciones aversivas que no lesionen los derechos de los demás. En relación al manejo de situaciones conflictivas, es muy importante trabajar en edades infantiles la identificación de dichas situaciones, ya que supone el paso previo y necesario a la resolución de conflictos interpersonales.

RAZÓN DE SER: El docente desarrolla una dinámica en la que los niños utilizarán una tarjeta roja que significa "no"; "malo" o "no quiero", y una verde que significa "sí"; "bueno" o "me gusta" para mostrarlas ante distintas situaciones que les va planteando.

En una fase siguiente, los niños aprenden nuevas fórmulas para evitar conflictos o resolverlos asertivamente cuando se ven involucrados en ellos.

DESARROLLO

1ª Fase

Antes de mostrar el vídeo, se plantea crear una situación de juego de roles sencillo para ayudar a los alumnos a comprender mejor el contexto de la canción y practicar la asertividad de una manera lúdica y segura.

1. Dividir a los niños en parejas.
2. Asignar a un niño el papel de "pastora" y al otro el de "gatito".
3. Dar a la "pastora" un objeto que simule un queso (puede ser un bloque o una pelota suave).
4. Pedir al "gatito" que intente coger el queso de la pastora.
5. Animar a la "pastora" a decir "No" de forma clara y firme.

2ª Fase

Los alumnos escucharán la canción "Estaba una pastora". El docente comenta con los alumnos cómo la pastora se defiende de un gato, y solo usa la fuerza (le corta el rabo) cuando el gato le ataca. El gato se portó mal, y la pastora le castigó sin rabo (daño físico).

Se formulan preguntas de comprensión de corte emocional y empático:

- *¿Cómo crees que se sentía la pastora cuando el gato quería quitarle el queso?*
- *¿El gato estaba siendo amable con la pastora? ¿Por qué?*
- *¿Cómo te sentirías si alguien quisiera quitarte algo tuyo?*
- *¿Qué cara pones cuando estás enojado? ¿Puedes mostrarme?*
- *¿Cómo podemos decir "no" sin lastimar a los demás?*

Es muy importante dirigir la reflexión de los alumnos hacia la contemplación de alternativas a la agresión física (ejemplos: decirle que se vaya, salir corriendo, pedir ayuda, etc.)

SUGUERENCIA PARA EL DOCENTE: La canción empleada en esta actividad abre un espacio para trabajar en el aula la prevención del maltrato animal. Así, después de escuchar la canción, se puede abrir un espacio para hablar con los alumnos sobre cómo tratar a los animales con amabilidad. Aunque la pastora estaba enojada con el gato, cortar su rabito no fue una buena solución. Podemos explicar que los animales tienen sentimientos y pueden sentir dolor, igual que nosotros. En lugar de lastimar al gato, la pastora podría haber buscado ayuda de un adulto o simplemente alejarse. Supone una oportunidad para enseñar a los alumnos que hay formas mejores de resolver problemas sin hacer daño a los animales. Podemos preguntarles: ¿Cómo creen que se sintió el gatito cuando le cortaron el rabito? y ¿Qué podría haber hecho la pastora en lugar de lastimar al gato? Esta conversación ayudará a los alumnos a desarrollar empatía hacia los animales y a entender la importancia de tratarlos con respeto y cariño

3ª Fase: *"El Camino de las decisiones ¿Rojo o Verde?"*

Para trabajar con los alumnos en la evitación de problemas o conflictos, es muy importante enseñarles a identificar esos problemas, ya que de ese modo estarán en disposición de manejar de manera satisfactoria dicha situación conflictiva. Para ello, el docente les propone un **juego**: Reparte a cada alumno dos tarjetas de pequeñas dimensiones, una de color rojo, y otra de color verde. Les explica cómo se participa en el juego:

- La tarjeta roja significa: ¡NO!, ¡no quiero!, ¡es malo!
- La tarjeta verde significa: ¡SÍ!; ¡me gusta!; ¡es bueno!

El docente irá diciendo frases, y los alumnos levantarán la tarjeta que consideren oportuna, a la vez que gritarán ¡no! o ¡sí! en cada caso:

- *Estoy enfadado contigo y... te doy una patada. ¿Qué tarjeta elegimos? ¡Bien elegida!: ¡NO!*
- *Es mi cumple, y la seño me da un beso. ¿Qué tarjeta sacamos? ¡La verde: ¡SÍ!*
- *Estoy en la fila y me empujan ¿está bien? ¡NO!*
- *Jugamos todos al escondite ¿está bien? SÍ!*

Los niños van sacando las tarjetas verde o roja, siendo reforzados por el docente cuando aciertan. Otras propuestas:

- *Me insultan.*
- *Me hacen una caricia.*
- *Me dan un trozo de tarta.*
- *Me mojan con una manguera.*
- *Un niño tira un papel al suelo.*
- *Un niño muerde a otro.*

VARIANTE:

Para fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones se propone usar el juego de las tarjetas rojas y verdes de una manera más interactiva:

1. Crear un "camino" en el suelo del aula con cinta adhesiva.
2. Colocar imágenes a lo largo del camino que representen diferentes situaciones (un niño compartiendo un juguete, otro empujando, alguien ayudando a un amigo, etc.).
3. Dar a cada alumno una tarjeta roja y una verde.
4. Los alumnos deben recorrer el camino, parándose en cada imagen para decidir si levantan la tarjeta roja o verde.
5. Después de cada decisión, preguntar: *"¿Por qué has elegido esa tarjeta?"* para estimular su razonamiento y pensamiento crítico.

4ª Fase: *"Árbitros del aula: Usando tarjetas para una mejor convivencia"*

Se pide a los alumnos que cuando vean que un niño hace algo que no debe en el aula, saquen su tarjeta roja. También la podrán sacar si un compañero les hace a ellos algo desagradable. Puede mostrársela al propio niño, al docente o a todo el grupo.

Cuando reciban un mensaje agradable o una bonita sorpresa, pueden sacar su tarjeta verde.

TÍTULO:

¡YO SOY ...!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Asertividad; Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Identidad personal; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
"The Affirmations Song" de Doggyland es un vídeo musical animado diseñado para enseñar a los niños afirmaciones positivas sobre sí mismos para promover la asertividad. A través de personajes amigables y una melodía pegadiza, la canción transmite mensajes de autoaceptación, confianza y bienestar emocional. El vídeo proporciona herramientas para que los niños desarrollen habilidades de asertividad desde temprana edad, permitiéndoles defender sus derechos y mantener relaciones saludables.

Afirmar es decir una frase que ayuda en los retos y a superar

Si indispuesto tú estás, y optimismo no ves ven, repite conmigo, todos juntos, va

No hay nadie que ser mejor, que ser yo

No hay nadie que ser mejor, que ser yo

Un día increíble tendré yo hoy

Un día increíble tendré yo hoy

Soy importante

Soy importante

Cada día yo estoy mejor

Cada día yo estoy mejor

Voy a ser feliz

Voy a ser feliz

Me quieren mucho en mi hogar

Me quieren mucho en mi hogar

Me importan los otros

Me importan los otros

Aprendo de mi error

Aprendo de mi error

Afirmar es algo genial, para sanar y para crecer si amas aprender y bien tú quieres seguir digamos más, sígueme, vamos

Responsable soy yo

Responsable soy yo

Cada día yo estoy mejor

Cada día yo estoy mejor

Me rodea el amor

Me rodea el amor

Los problemas se resuelven

Los problemas se resuelven

Yo merezco estar bien

Yo merezco estar bien

Todo es posible

Todo es posible

Creo en que yo podré

Creo en que yo podré

Yo decido si soy feliz

Yo decido si soy feliz

Aprendimos afirmaciones para decir y repetir y cuando tú necesites inspirarte que te ayude a tener un día mejor

Afirmemos

Afirmemos

Canción De La Afirmación de Doggyland

REFERENTE TEÓRICO: La oposición asertiva está muy relacionada con la autoafirmación en edades tempranas. A la hora de hacer frente a situaciones comprometidas, el niño debe aprender a evitar las ocasiones en las que el riesgo puede manifestarse; sin embargo, frente a interacciones verbales cotidianas en las que los pequeños se etiquetan negativamente entre sí o reciben etiquetas por parte de otras

personas, han de aprender a rechazarlas afirmando no ser como se les describe, y expresarse diciendo lo que son en clave positiva.

La autoafirmación, entendida como la capacidad de reconocer y expresar las propias cualidades y valía personal, contribuye a una autoestima sólida y una imagen positiva de sí mismo. Al mismo tiempo, el desarrollo de habilidades de oposición asertiva capacita a los niños para responder de manera constructiva a comentarios negativos o situaciones de burla, sin recurrir a la agresión o la pasividad, promoviendo así un ambiente de respeto y seguridad emocional.

RAZÓN DE SER: Esta actividad busca que los alumnos, inspirados por las afirmaciones positivas presentadas en el vídeo "The Affirmations Song", aprendan a valorarse a sí mismos y a rechazar etiquetas negativas injustas o que conlleven burla o menosprecio. A través de una dinámica interactiva, los niños internalizarán fórmulas simples como "Yo no soy...; Yo soy..." para expresar mensajes positivos sobre sí mismos, contrarrestando insultos o comentarios hirientes. En la fase final, mediante un juego colaborativo, se motivará a los niños a reconocer y comunicar cualidades positivas de sus compañeros, enriqueciendo su repertorio de respuestas asertivas ante situaciones de burla y fomentando un ambiente escolar de respeto y apoyo mutuo.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente dirigirá la atención de los alumnos hacia las diferentes formas en que podemos hablar de nosotros mismos y cómo nos afecta lo que los demás dicen sobre nosotros:

- *A veces, decimos cosas bonitas sobre nosotros mismos que nos hacen sentir bien. Por ejemplo: "Soy inteligente" o "Puedo lograr lo que me proponga" ... ¿Qué otras cosas buenas podemos decir sobre nosotros?*
- *Otras veces, escuchamos a los demás decir cosas sobre nosotros. Algunas son agradables, como cuando alguien nos dice "Eres un buen amigo". ¿Qué otras cosas bonitas os han dicho que os hayan gustado?*
- *A veces, también podemos escuchar cosas que no nos gustan o que nos hacen sentir mal. Hoy aprenderemos cómo responder a esas situaciones de una manera positiva.*

Esta fase previa prepara al alumnado para el contenido del nuevo vídeo, enfocándose en el concepto de afirmaciones positivas y cómo pueden usarlas para responder a situaciones negativas, manteniendo el espíritu de la actividad original, pero adaptándola al nuevo material audiovisual.

2ª Fase

Se introduce el audiovisual explicando que van a ver una vídeo-canción:

Vamos a ver un vídeo musical donde unos personajes divertidos nos enseñarán cómo decir cosas buenas sobre nosotros mismos. Estas frases se llaman afirmaciones positivas y nos ayudan a sentirnos mejor y más fuertes.

Se proyecta el audiovisual y a continuación se formulan preguntas de **corte emocional** para facilitar su comprensión:

- *¿Cómo te hace sentir la canción cuando la escuchas?* (Permite identificar emociones básicas).
- *¿Hay alguna parte de la canción que te hace sentir muy feliz? ¿Cuál?* (Focaliza en momentos específicos y su impacto emocional).
- *¿Crees que los perritos de la canción se sienten bien consigo mismos? ¿Por qué lo crees?* (Estimula la identificación de emociones en otros).
- *¿Qué significa "Soy especial"? ¿Te sientes especial?* (Fomenta la reflexión sobre el valor propio).
- *Si te sintieras un poco triste, ¿crees que escuchar esta canción te ayudaría? ¿Por qué?* (Conecta la música con la regulación emocional).

Preguntas para trabajar las **afirmaciones positivas** a través de la técnica Vídeo-Stop:

0:06 - 0:10: Primera afirmación: *"No hay nadie que ser mejor, que ser yo"*. Pausa aquí para preguntar: *¿Conoces a alguien que a veces se sienta triste o piensa que no es bueno en algo? ¿Cómo podrías ayudarlo a sentirse mejor usando esta frase?*

0:13 - 0:16: Segunda afirmación: *"Un día increíble tendré yo hoy"*. Pausa aquí para preguntar: *¿Crees que decir esto a un amigo por la mañana lo animaría a tener un buen día? ¿Por qué?*

0:19 - 0:22: Tercera afirmación: *"Soy importante"*. Pausa aquí para preguntar: *¿Qué harías si vieras a un amigo llorando en el patio? ¿Cómo le harías saber que sus sentimientos son importantes?*

0:25 - 0:28: Cuarta afirmación: *"Cada día yo estoy mejor"*. Pausa aquí para preguntar: Si un amigo te dice que no es bueno dibujando, *¿cómo lo animarías usando esta frase?*

0:31 - 0:34: Quinta afirmación: *"Yo decido si soy feliz"*. Pausa aquí para preguntar: *¿Cómo crees que se siente un amigo cuando le dices algo amable? ¿Por qué es importante decir cosas bonitas a los demás?*

1:30 - 1:45: Repetición de las afirmaciones. Pausa aquí para hacer una recapitulación general y preguntar: *Si pudieras elegir una frase de la canción para decirle a un amigo que necesita ánimo, ¿cuál sería y por qué?*

NOTA PARA EL DOCENTE: Se puede analizar todas las afirmaciones positivas de la canción

3ª Fase: *"¡Alto Ahí, Palabras Malas! Yo Soy..."*

A continuación, se plantea situaciones de aprendizaje para promover la capacidad de los niños para defenderse de las palabras negativas.

Si os preguntan qué cosas buenas tenéis los niños y niñas de este grupo ¿qué podéis decir?

El docente pide a cada niño que diga al menos dos cosas buenas que es o que hace. Si fuera preciso ayudará a los alumnos que duden o se bloqueen a la hora de expresar aspectos positivos de sí mismos (por ejemplo: *"yo creo que eres muy alegre, Alfonso"; "tú eres muy trabajadora, Claudia"*).

A continuación, se comenta que a veces algunas personas (normalmente otros niños de su edad o un poco mayores) se "meten" con ellos llamándoles cosas desagradables.

Entre todos indicarán adjetivos que a veces escuchan: *"renacuajo"; "enano"; "pequeñajo"; "gafotas"; "cabezón"...*

Se plantea qué pueden hacer en esas situaciones, procurando que aparezcan las siguientes (sugiriéndolas o exponiéndolas sin más):

- Ignorar (no hacer caso; hacer como que no se ha oído; seguir jugando tan tranquilos)
- Decir claramente: "*¡YO NO SOY!...* (y repetir lo que escucharon)!"
- Decir algo bueno de sí mismo (por ejemplo, alguna de las cosas positivas que señalaron anteriormente)
- Unir la segunda con la tercera: *"¡YO NO SOY...!;YO SOY..."*

El educador conseguirá una marioneta y entablará un diálogo con ella de instigación-respuesta. Ejemplo: *"Marioneta, eres fea"*. La marioneta responderá: *"Yo no soy fea, yo soy guapa"* (otros ejemplos: tonta, mentirosa, etc.)

Con niños más mayores (5-6 años) se podrán utilizar dos marionetas (una para el educador y la otra para un alumno elegido al azar) que entablarán una conversación similar a la anterior con la diferencia de que en este caso el niño dará respuesta a través de la marioneta. La marioneta se irá pasando de niño en niño con el objetivo de que un gran número de ellos puedan practicar la habilidad aprendida. Se procurará que haya muchas interacciones de este tipo para facilitar que las automaticen.

Finalmente, el maestro explicará que lo más importante de estas respuestas es decirlas... sin enfadarse, porque si lo hacen los otros pueden enfadarse aún más. Se concluye diciendo que:

"Es mejor contestar diciendo algo bueno de ti mismo que acabar peleando".

4ª Fase: *El Carrusel de los cumplidos: ¡Gira y recibe alegría!*

Se desarrolla un **juego**: todos los alumnos, excepto uno que ocupará el centro, se cogerán de la mano formando un corro. Se hará sonar una música alegre, y al son de la misma, el corro girará en torno al niño del centro. En el momento en el que el profesor pare la música, los niños del corro, por turnos, dirán algo positivo del niño que ocupa el centro.

El puesto central irá siendo variado de alumno con el fin de que todos puedan recibir mensajes positivos de sus compañeros.

Se proporcionarán pistas en abundancia: *"alegre"; "amable"; "amigo"; simpático"; "guapo"; "genial"; "listo"; "bueno"; "divertido", "generoso"; "deportista", etc.*

El docente dirá a los niños que no olviden lo bueno que les han dicho para saber contestar cuando escuchen una burla o un insulto.

TÍTULO:

LA CLASE DE BAILE

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Asertividad; Habilidades de relación; Autoestima.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Gru ha adoptado a tres niñas del orfanato con el objetivo de que, vendiendo galletas, puedan "colarse" en la casa de su gran enemigo y robarle un aparato muy importante para sus próximos planes de conseguir la luna. Pero las chicas tienen más carácter de lo que él pensaba y aunque aceptan ir a vender galletas, le dejan bien claro que tendrá que ser después de su clase de baile, a la que no quieren faltar.

REFERENTE TEÓRICO: Saber decir que no es muy importante. No solo nos protege de situaciones en las que otras personas pueden querer que hagamos cosas que no son buenas para nosotros, sino que además nos permite oponernos a situaciones injustas o de chantaje. Cuanto antes empiezan a usarse estas estrategias adecuadamente, más y mejor integradas quedan en el modus habitual de cada persona y más sencilla resulta la generalización en posteriores etapas del desarrollo.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta va a poner de manifiesto las habilidades de oposición asertiva de cada alumno, particularmente cuando están bajo cierta presión, y ello favorecerá que se pueda intervenir fortaleciendo los aspectos que se manifiestan como más precarios a la hora de oponerse a propuestas inadecuadas como la que se ve en la secuencia escogida.

DESARROLLO

1ª Fase

Se divide la clase en parejas. A cada pareja se le entrega un objeto que uno de los dos componentes debe custodiar. Por ejemplo, la pareja A tiene una pelota que sostiene en las manos uno de los dos miembros (el otro tendrá que convencer verbalmente al primero de que le dé la pelota sin utilizar las manos). Quien tiene en su poder el objeto en cuestión puede decidir dárselo al otro cuando considere conveniente.

Al final de la actividad, se pregunta cuántas personas han entregado al compañero la pelota (se anota en la pizarra) y por qué.

Puede haber muchos motivos, algunos como: por pesadez, por vergüenza, porque les han convencido, porque su pareja es un gran amigo o gran amiga, etc. Es interesante comentar que a veces, cuando la persona que tenemos delante nos importa y tenemos miedo de que se enfade, es difícil aguantar y no ceder.

2ª Fase

En esta fase se pondrá a prueba las capacidades reales de los y las participantes para oponerse. En la primera fase, se les daba la opción de entregar la pelota cuando considerasen oportuno, tanto si la presión era fuerte como si no. En esta segunda fase se les dice antes de empezar: *¿Y si os doy una piruleta? Quien sea capaz de mantenerse con su objeto en la mano todo el tiempo sin entregarlo al compañero, se llevará una piruleta.*

Esta indicación aumenta claramente la motivación de todos los participantes, que intentarán con más ahínco mantener en su poder el objeto. Con este ejercicio se podrán identificar las verdaderas dificultades en algunos alumnos para oponerse y decir NO.

Finalmente, se felicita a todo el grupo por su esfuerzo y se les entrega una piruleta por haber participado y haberlo hecho tan bien.

3ª Fase

"Vamos a ver ahora lo que hacen unas niñas cuando tienen que decir que no. Gru, que es un villano malvado (explicar qué es un villano), ha traído a vivir a su casa a estas niñas porque quiere que se cuelen en la casa de su enemigo para quitarle una máquina que necesita para su próximo robo. Así que les anima a ir a vender galletas para conseguir lo que quiere. Ellas están dispuestas, pero antes quieren ir a la clase de baile. Fijaos en lo que ocurre..."

Se pone la secuencia hasta que Gru dice "Vamos a repartir galletas... ¡venga!" y desaparece de escena, viéndose a las niñas como pensativas (minuto 0:50). Con el vídeo en pausa se pregunta a toda la clase qué creen que va a pasar a continuación: "¿Quién conseguirá hacer lo que quiere? Porque ellas son muy pequeñas y él es un malvado..."

Se les deja que propongan, sugieran y anticipen lo que creen que va a pasar para luego ponerles el resto de la secuencia. Cuando ya la han visto, se destaca la manera de hacer de las tres niñas (diciendo que no, posicionándose como un equipo unido, resistiendo al chantaje, con la técnica del banco de niebla que consiste en decir "Sí, pero no"...). Para finalizar, se animará al grupo a dar un aplauso a las niñas.

4ª Fase: *El juego de los muñecos que dicen NO*

Esta situación de aprendizaje ayudará a los alumnos a practicar la habilidad de oposición asertiva de manera lúdica y adaptada a su edad, facilitando su transferencia a situaciones cotidianas en el aula y en casa.

1. Preparación:

- Reúne varios muñecos o peluches.
- Crea tarjetas con imágenes de situaciones cotidianas donde los niños necesiten decir "no" (por ejemplo, compartir un juguete favorito, comer algo que no les gusta, o ir a dormir cuando quieren seguir jugando,...)
- Introducción: Explica que van a jugar a ser muñecos que saben decir "no" de una forma especial.

2. Demostración: Muestra cómo usar la técnica del banco de niebla con frases simples:

"Entiendo que quieres..., pero no puedo"; "Sé que te gustaría..., pero no lo haré"....

3. Actividad principal:

- Divide la clase en pequeños grupos de 3-4 niños.
- Asigna a cada grupo un muñeco y una tarjeta con una situación.
- Un niño hace de "persuasor" y otro maneja el muñeco para responder.
- Los demás observan y luego intercambian roles.

4. Práctica guiada: Ayuda a que formulen respuestas usando el banco de niebla y anima a que realicen gestos suaves pero firmes con los muñecos.

5. Reflexión:

- Pregunta a los niños cómo se sintieron al decir "no" y al escuchar "no".
- Destaca que decir "no" está bien y no significa ser malo.
- Juego de roles: Invita a que practiquen sin muñecos, en parejas, empleando situaciones simples del aula o el patio de juegos.

6. Refuerzo visual: Crea un mural con dibujos de los alumnos mostrando situaciones donde usaron el banco de niebla.

7. Seguimiento: Durante la semana, recuerda a los niños usar la técnica en situaciones reales y felicita a quienes la apliquen correctamente.

TÍTULO:

AQUÍ EL CAPITÁN SOY YO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Asertividad; Habilidades de relación; Autoestima; Empatía; Pensamiento crítico.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar; Identidad personal; Programas de prevención: acoso escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El papá de Holly, el rey, ha decidido que quiere comer pescado fresco hoy, así que van en busca del padre de Ben, que es capitán de barco, para que le ayude a pescarlo. El problema es que el rey piensa que él manda en todos sitios por igual, y tiene que descubrir que, en el mar, ese barco ya tiene un orgulloso capitán.

REFERENTE TEÓRICO: Todas las personas tenemos nuestro espacio, en el que nos sentimos cómodas y al control de lo que pasa. Pero cuando alguien entra de mala manera en ese espacio, a menudo nos toca defenderlo y hacerlo, además, asertivamente, diciendo que no a cualquier clase de malentendido en esa dirección o, incluso, a cualquier tipo de abuso. De no producirse esta oposición, nuestro espacio se podría ver vulnerado constantemente y esto nos generaría mucho malestar, que puede ser prevenido entrenando la asertividad y la capacidad de decir "No".

RAZÓN DE SER: A través de un audiovisual donde el rey (papá de Holly) pretende dar órdenes en el barco del padre de Ben (el capitán), se analiza la importancia de establecer límites y defender el espacio personal. La actividad se ha enriquecido para desarrollar el pensamiento crítico, explorando escenarios alternativos donde el rey no acepta la autoridad del capitán. Al analizar qué podría haber hecho el capitán en esa situación, los alumnos reflexionan sobre la resolución de conflictos, la comunicación asertiva y la empatía, preparándolos para defender sus propios límites de manera efectiva y comprensiva en situaciones cotidianas.

DESARROLLO

1ª Fase

Hoy vamos a hablar sobre mandar y que nos manden. *¿A quién le gustaría ser rey o reina? ¿De dónde serían su reino? ¿Qué harían si fueran reyes o reinas?* A todos nos gusta sentir que tenemos control sobre nuestras cosas, que, aunque las compartamos, siguen siendo nuestras y que los demás las tratarán con cuidado. Pero, *¿a quién le gusta que le den órdenes? ¿Conocéis a alguien que siempre quiere mandar? ¿Cómo os sentís cuando os dicen qué hacer sin preguntarles?*

Ante la respuesta se continuará diciendo:

Eso mismo le pasó al padre de Ben, que es capitán de barco, en un día en que el rey le pidió que le llevara a navegar para pescar un pez fresco para cenar. A ver qué os parece esta historia…"

2ª Fase:

Se proyecta el audiovisual. Una vez visionada la secuencia se les pregunta si el rey les parece mandón o no. Puede verse de nuevo y pedirles que cuando vean al rey siendo mandón, hagan una señal para parar el vídeo y comentarlo (por ejemplo, levantar la mano). La clave está en que los alumnos señalen cuándo perciben que el rey está actuando de manera autoritaria o imponiendo su voluntad sobre el capitán del barco.

Aquí hay algunas pistas sobre dónde podrían ocurrir estos momentos:

- Al inicio, cuando el rey decide ir a pescar: El simple hecho de que el rey "decida" que va a ir a pescar y que necesita que el padre de Ben lo lleve, sin considerar la opinión o disponibilidad del capitán, podría ser un primer indicio de comportamiento mandón.

- En el barco, intentando dar órdenes: Cuando el rey intenta dar órdenes al capitán sobre cómo manejar el barco o dónde pescar, asumiendo que su posición real le da autoridad en ese contexto. Aquí es donde se centra la idea de que "el rey piensa que él manda en todos sitios".

- Cuando el capitán se afirma: Los momentos en que el capitán debe afirmarse y recordarle al rey que él es quien manda en el barco son, por implicación, momentos en los que el rey está intentando tomar el control y comportarse como un mandón.

A continuación, se formula una pregunta de corte empático: ¿Pensáis que al capitán le ha gustado que le manden? ¿Cómo lo habéis notado? (Principalmente, en que dice que no, se afirma como capitán del barco y se pone el sombrero).

3ª Fase

Enfatizaremos en esta sección lo conveniente que resulta defenderse en situaciones como las que se ven en el vídeo. Insistirles en la necesidad de ver que, aunque sea molesto, aunque a veces nos dé vergüenza o creamos que otras personas pueden enfadarse si lo decimos, debemos recordar que no nos gusta que nos manden, y mucho menos cuando están en "nuestro terreno".

En esta fase se sugiere volver a ver la secuencia para ver cómo el capitán le ha dicho que no a alguien tan importante como el rey y, además, nos fijaremos en cómo el rey ha tenido que aceptar sus normas y permitir que sea el capitán el que verdaderamente gobierne en el barco.

A modo de Role Playing se propone practicar un diálogo parecido al visto en la secuencia planteándoles las siguientes situaciones:

- *Imaginaos que yo soy una niña que ha ido a jugar a vuestra casa después del colegio. Cuando llega, le encantan vuestros juguetes y los trata fatal y sin ningún cuidado. ¿Qué haríais? ¿Qué le diríais?*

- *Estamos en el patio y todo el tiempo estoy decidiendo a qué vamos a jugar, no dejando hablar a nadie. ¿Qué haríais? ¿Qué le diríais?*

A estas situaciones pueden añadirse otras parecidas en que sea legítima una defensa del propio espacio y haya que poner a otra persona en su lugar diciendo NO a lo que esté haciendo. Ahora bien, ¿qué hubiera pasado si el rey se hubiera enfadado?

4ª Fase: *Pensamiento crítico y asertividad - ¿Y si el Rey no entiende?*

En esta fase, se pasa de la observación directa de la historia a la reflexión sobre posibles escenarios alternativos y sus consecuencias como un punto crucial para desarrollar el pensamiento crítico.

"En el vídeo que hemos visto, el rey ha sabido entender que el capitán era el papá de Ben, pero esto no siempre pasa así…".

1. **Exploración de perspectivas:** Se introduce la idea de que las personas no siempre reaccionan de la misma manera. Se anima a los niños a considerar el punto de vista del rey: *¿Por qué podría el rey enfadarse? ¿Qué expectativas tenía al subir al barco? ¿Cómo se sentiría al ver que su autoridad no es reconocida?* Explorar las posibles motivaciones del rey ayuda a los niños a comprender que las situaciones son complejas y que las personas tienen diferentes razones para actuar como lo hacen.

2. **Análisis de consecuencias:** Se profundiza en el impacto de las acciones. Si el rey se enfadara, *¿qué consecuencias tendría para el capitán? ¿Cómo afectaría la relación entre el rey y el papá de Ben? ¿Podría esto afectar a Ben y Holly?* Este ejercicio fomenta el pensamiento causa-efecto y la capacidad de anticipar posibles resultados de diferentes acciones.

3. Estrategias de resolución de conflictos: Se anima a los niños a generar soluciones creativas y asertivas. *¿Qué podría hacer el capitán para manejar la situación si el rey se enfadara?* Aquí se pueden introducir conceptos como la comunicación no violenta, la escucha activa y la búsqueda de puntos en común. Se les anima a pensar en diferentes maneras de expresar sus necesidades y límites sin generar un conflicto mayor. Se les puede pedir que consideren si el capitán podría haber cedido, y en qué circunstancias.

4. Transferencia a la vida cotidiana: Se relaciona la situación del vídeo con experiencias cotidianas. *¿Alguna vez se han encontrado en una situación donde alguien no respetaba sus límites? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron? ¿Qué podrían haber hecho diferente?* Esta conexión ayuda a los niños a transferir lo aprendido en la actividad a situaciones reales y a desarrollar habilidades para manejar conflictos de manera efectiva.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- El caballero Mandón (Habilidades de relación).

TITLE:

I NEED SOME TIME ALONE

AUDIOVISUAL

TOPIC:
Assertiveness.

SCHOOL CONTEXT:
Bilinguism, school coexistence.

RECOMMENDED AGE:
From 5 years old.

SUMMARY:
The images show different people expressing anger.

THEORETICAL BASIS: Being able to face sudden conflicts is essential for proper social adjustment. At this early age, conflict management is still a developing skill. It is common for children to resort to tantrums, shouting, and fighting when they don't get what they want or feel out of control.

The goal isn't to rush their learning but to progressively introduce simple strategies that limit these explosive behaviours. Teaching such strategies will help them better manage frustration and begin to develop emotional self-regulation.

PURPOSE: We start by exploring the importance of using assertive opposition skills through a thinking routine. Once children understand when these are needed, they will learn a couple of expressions to stop conflicts from escalating. In addition, they will recognise the importance of returning to calm when facing problems and practise a method for doing so through focused, slow, deep breathing.

LESSON PLAN

Stage 1

This stage uses the thinking routine "I see - I think - I wonder". Write these steps on the board in both English and Spanish. It's a very simple routine and ideal for young learners. First, show the provided images.

Step 1: "What have you seen?"

Sample answers: "I can see people fighting, they are very angry, a girl is crying and shouting, the red bomb is about to explode."

Step 2: "What do you think about these pictures?"

Possible ideas: "When we are angry, we shout and cry, we don't know how to speak without shouting, we are disrespectful, we make others feel bad, we also feel bad."

Step 3: "What do you wonder?"

Questions to help them: "Why are we seeing these pictures? What can we do when we are angry? What do I usually do when I am angry? Do I shout a lot? Do I cry a lot? Why are these people angry?"

Conclusion: "When people are angry, they often don't know what to do. They fight, shout and cry instead of talking. What can we do? Let's find out now."

Stage 2

Children will learn two expressions to communicate that they are very angry and want to avoid escalating a conflict:

- "I'm angry, I don't want to play."
- "I need some time alone."

Begin by repeating the phrases several times to ensure they are remembered. The teacher then selects volunteers and explains privately that they should pretend to have a conflict with the teacher (e.g., waving arms in anger, pretending to shout or push).

To the rest of the class, explain they will watch a roleplay. When they feel it's time to stop the conflict, they must count down from five and say one of the learned phrases:

"Five, four, three, two, one, I'm angry, I don't want to play."

OR

"Five, four, three, two, one, I need some time alone."

Stage 3

Explain that when we are very angry, it is often hard to think. That's why calming down is important. Teach a simple breathing technique:

"When we are angry, we can't think properly and it's very important to make an effort to be calm. To do so, we are going to learn a tip: to breathe deeply."

"Now, close your eyes, breathe in slowly, count to five, and then breathe out."

Repeat three deep breaths and ask them:

"How do you feel now? Do you feel good or nervous?"

"Good and relaxed! So this is what we have to do when we are angry."

DESARROLLO CREATIVO

- Pensamiento crítico
- Pensamiento creativo
- Toma de decisiones

TÍTULO:

BURBUJAS

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento crítico; Pensamiento creativo, Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, emociones y creatividad; Convivencia escolar; Trabajo por proyectos; STEAM.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
"Burbujas al mar" es un micro espectáculo de danza interactivo que surgió en el Centro Botín (Santander) junto con Rebeca García Celdrán (Compañía Mymader) con el objetivo de reflexionar sobre la realidad actual y observar todas las caras de "la burbuja" o por lo menos aquellas que nos permiten crear y divertirnos. Que no podemos salir de ella ya lo sabemos, pero... ¿cuántas cosas podemos hacer dentro de ella?

REFERENTE TEÓRICO: Focalizar en lo positivo, mirar la belleza de lo cotidiano, observar la realidad desde diferentes ángulos y ver todas las opciones (pensamiento divergente) facilita el desarrollo de la flexibilidad cognitiva y el pensamiento crítico. A través del movimiento y de la experimentación sensorial se promueve el autocontrol y la capacidad creativa. Diversos estudios han confirmado de manera contundente que el mero movimiento, sin necesidad de que se trate de danza, puede influir en el pensamiento. A su vez, Slepian y Ambady (2012) demostraron que el movimiento y el pensamiento creativo y flexible suelen estar interrelacionados. También se ha demostrado que el movimiento físico acompañado de visualizaciones mentales puede ayudar a mejorar la atención, la velocidad, la retentiva y el disfrute del aprendizaje (Lorenzo-Laza, Ideishi e Ideishi, 2007).

RAZÓN DE SER: "Burbujas al mar" es un micro espectáculo de danza interactivo que surgió en el Centro Botín (Santander) reflexionando sobre nuestra condición de hoy: "Somos burbuja". Nuestra familia, nuestra clase, es una burbuja. En ella nos encontramos protegidos, a gusto. Nunca antes nos habíamos visto de esta manera y puede que a veces no nos guste. Pero elegimos mirarlo desde el lado positivo. ¿Cómo son las burbujas? Son bellas y tienen algo de mágico porque encierran una sustancia transparente que no se ve, pero existe y en un segundo ¡Plop! desaparecen. Así que decidimos poner música, bailar, jugar con papel de burbujas, meternos dentro de una grande hecha de una membrana de plástico y finalmente lanzar al mar nuestros mejores deseos encapsulados en pompas de jabón.

Esta propuesta tiene como objetivo replicar la actividad adaptada al contexto escolar. Para el desarrollo de la actividad se necesitará papel de burbuja, plástico fino (ej. Para cubrir muebles).

DESARROLLO

1ª Fase: *¿Qué es una burbuja?*

La primera fase comienza con una simple pregunta: ¿Qué es una burbuja? Seguro que las respuestas hablan de grupos, de protección, del coronavirus... y de pompas de jabón.

Las burbujas son pompas de jabón o aire encapsulado en otro material, pero el alumnado de hoy que, durante el curso escolar están viviendo la pandemia, una burbuja es su casa, otra es su clase. Algo metafórico más que literal que puede que a veces no entiendan como nos imaginamos. Sin embargo, si visualizan qué es realmente una burbuja, entenderán mejor el significado de esa membrana transparente que les cubre por ser una unidad.

¿Cuántos tipos de burbujas conocéis?

Es importante que el docente vaya guiando la conversación para que surjan las comparaciones entre las burbujas reales y las metafóricas (ej. burbuja de convivencia, burbuja Covid, pompas de jabón, ...)

¿Se os ocurren algunas burbujas que tengamos cerca? ¿Cuántos tipos de burbujas conocéis? ¿Y algunas cosas que parecen burbujas, pero no lo son?

Diferencias y semejanzas: Es aconsejable ir haciendo palpables aquello que diferencia unas burbujas de otras y aquellos en lo que son similares. *¿Pensaríais que un globo es una burbuja? ¿sí o no? ¿por qué? ¿en qué se diferencia/ cuál es la forma de un globo?* (podemos dibujarla proyectando su sombra sobre un papel o el globo desinflado directamente y veremos que la forma es de "gota" mientras que una burbuja es esférica).

Podemos ver algunos ejemplos de burbujas de jabón creadas con materiales sencillos o pompas congeladas por el frío.

2ª Fase: *Visualizamos el vídeo*

- *¿Qué cosas os llaman la atención del vídeo? ¿qué cosas habéis descubierto?*
- *¿Habéis visto burbujas?*
- *¿Cómo eran?*
- *¿Qué habéis sentido vosotros al ver el vídeo? ¿Pensáis que los participantes se sentían igual o de otra manera? ¿Por qué? ¿Cómo lo sabéis?*

Con estas preguntas se puede proponer la identificación de las emociones a través de los gestos, las miradas, las acciones y movimientos. Por ejemplo:

- *¿Cuándo estamos tristes cómo nos movemos? ¿Y cuando estamos alegres, damos saltos de alegría?*
- *¿Cómo creéis que se sentían las personas que participaban?*
- *¿Cómo iban vestidos? Buscamos que observen la diferencia entre la bailarina y el resto de participantes.*
- *¿Por qué va de blanco la bailarina? Ella, es una burbuja, o es el duende de las pompas...* Cualquier interpretación es válida. Lo que hace Rebeca, la bailarina en la pieza es mostrarnos cómo podemos jugar y cuántos tipos de burbujas hay.

3ª Fase: *Experimentación sensorial (oído, tacto)*

¿Queréis que juguemos con todos los tipos de burbujas que juega ella? La respuesta será un sí rotundo y enérgico. Así que aprovechando esa energía lo ideal es salir al patio de recreo porque cuanto más aire se mueva mejor será la experiencia.

1. En el patio nos espera, pegado en el suelo, PAPEL DE BURBUJAS.

Comenzamos el juego con una pregunta: ***¿Las burbujas suenan?***

En primer lugar, nos dividiremos en dos grupos:

El grupo 1, será el que se mueva y ande por el papel de burbujas, haciendo distintos movimientos y ritmos.

El grupo 2, será el que se tenga que mover al ritmo del sonido de las pompas.

Sin dar la solución correcta dejamos que ellos experimenten y saquen su conclusión. Sobre él experimentaremos lo que se ve en el vídeo. Podemos proponerles distintos ritmos, primero andar despacio, las burbujas explotan y al hacerlo suenan. Ese sonido es divertido y dará pie al movimiento de los que no están pisando.

Después saltamos sobre el papel, sonará a la vez y eso amplificará el sonido. Tras esto, podemos correr, pisar fuerte y así hasta que no queden apenas burbujas y la experimentación baje de intensidad.

Tras la experimentación de esta parte, invertimos los equipos y repetimos las acciones para que ambos vivan la experiencia de explotar las burbujas y moverse al ritmo del sonido que producen.

A continuación, después el desfogue y la experimentación con los pies toca experimentar con el tacto. Para ello, repartimos un trocito de papel para cada alumno y comenzamos la observación.

Primero, miramos de cerca el papel, tocamos las pompas, son suaves y casi transparentes ***¿cómo es tocarlas? ¿habéis tocado alguna vez algo parecido? ¿es agradable o desagradable?*** Después, apretaremos hasta que una se rompa y a partir de ahí les dejamos explotarlas de todas las maneras que se les ocurra.–

Como variante de la actividad, se puede animar al grupo/clase a que cuenten el número de burbujas, a realizar seriaciones por ejemplo, que rompan una sí y otra no, dos sí y una no, ..., que las rompan haciendo un círculo u otras figuras geométricas... Esta variante ayudará mucho a trabajar la capacidad de autocontrol y a frenar el comportamiento impulsivo.

2. Membrana de plástico (plástico de cubrir muebles)

Tras experimentar con sonido y de manera individual vamos a jugar con una membrana como hace el duende de las pompas. Sacamos el plástico que comienza a extenderse y a volar y bailar a nada que haya un poco de aire.

Lo extendemos y lo sujetamos extendido entre todos. Cada uno agarra desde un extremo. A la de tres nos metemos todos dentro levantándolo sin soltarlo. El plástico se elevará por el movimiento creando una especia de cúpula que irá bajando poco a poco hasta cubrirnos.

Cuándo lo haya hecho hacemos el mismo juego, pero a la inversa: 1, 2 y 3 salimos sin soltarlo. Y volvernos a apreciar la cúpula, pero esta vez desde fuera.

Las posibilidades de juego con esta membrana son infinitas. Correr agarrándola de un extremo ya es una experiencia bella y mágica. Si tenemos opción de darle un trozo a cada niño y que experimenten de manera individual sería fantástico.

3. Pompas de jabón

Las pompas de jabón son conocidas por los niños, pero casi siempre las creamos soplando. Crearlas bailando por la simple acción del viento al movernos es algo nuevo. Así que pongamos música, cubos de agua con jabón, alambres grandes que hagan de pomperos y a bailar.

Cada niño tendrá su pompero creado por nosotros mismos. Si los niños tienen destreza suficiente puede crearlos en ese mismo momento (psicomotricidad fina) cogiendo como molde algo cilíndrico, un bote, un vaso... Rodeamos con el alambre la superficie cilíndrica y hacemos un aro con un trocito que cerramos girando el alambre sobre sí mismo. Dejamos un trocito sobrante para poder agarrarlo.

Y ahora, a bailar todo lo que suene. Ponemos músicas de diferentes tipos y ritmos para que las dinámicas de movimiento cambien, nosotros manejamos la selección, no avisamos de los cambios y tratamos de poner músicas sin letra para que la atención esté en el juego de experimentación no en la canción.

Por último y cuando ya haya bajado el ritmo de la experimentación, les proponemos que piensen en algún deseo que quieran hacer llegar a la Tierra. Han de pensarlo fuerte y encapsularlo en la burbuja, ella se encargará de hacerlo llegar a dónde corresponda. Ponemos una última música y les dejamos libertad.

4ª Fase: *Reflexión final*

- *¿Cómo os lo habéis pasado?*
- *¿Cómo os sentís?*
- *¿Qué es lo que más os ha gustado?*
- *¿Y lo que menos?*
- *¿Alguien quiere contarnos el deseo que ha enviado con su burbuja?*
- *Ahora, ¿qué pensáis sobre las burbujas?*

PROPUESTA DE CONTINUIDAD (OPCIONAL)

Es un buen ejercicio para liberar tensión la parte de la danza en simbiosis con la focalización sobre algo bello como es la burbuja. A continuación, se plantean algunas propuestas de continuidad:

- Tener los cubos y alambres en clase puede ser útil para tirar de ellos en momento de tensión o necesidad de romper dinámicas.
- Otra propuesta para abordar el conocimiento del entorno en Educación Infantil: Burbujas gigantes en el mar: Proceso de incubación de los huevos del calamar. PINCHA AQUÍ.
- Esta actividad permite enlazarla con a la actividad "VIAJE ENTRESPACIOS" de Banco de Herramientas con el objetivo de crear nuestro espacio o refugio sensorial. El papel de burbuja puede servir como sello para estampar y crear un dibujo singular.
- Se puede emplear la actividad como ayuda a la dramatización de Nadarin (Recurso Lectura y Emociones).

TÍTULO:

LOS DIENTES DEL OVINODÓN

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento crítico; Pensamiento creativo; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
STEAM, promoción de hábitos saludables.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
En este recurso audiovisual nos explican, de manera amena y a través de retos, los seis pasos necesarios para lavarnos adecuadamente los dientes.

REFERENTE TEÓRICO: Desde que los niños y niñas tienen dos años de edad, les insistimos en la necesidad de lavarse los dientes. En muchas ocasiones, esa insistencia hace que vivan la higiene bucal como una imposición externa, más que como un hábito beneficioso para su salud futura. Con el uso del método científico y la experimentación directa, buscamos que comprendan por sí mismos las consecuencias de una mala higiene bucal, integrando dos pilares fundamentales:

Pensamiento crítico: A través de la formulación de hipótesis, análisis comparativo de resultados (como observar efectos de bebidas azucaradas en dientes o huevos), y evaluación de información sobre técnicas de cepillado. Esto desarrolla habilidades para cuestionar, contrastar evidencias (por ejemplo, comparar estados dentales antes/después de experimentos) y tomar decisiones informadas.

Pensamiento creativo: Mediante el diseño de soluciones innovadoras (crear campañas de concienciación), invención de herramientas lúdicas (cepillos "divertidos"), y propuestas de experimentos alternativos (usar distintos materiales para simular la placa bacteriana). Esto fomenta la capacidad de improvisación y resolución de problemas desde múltiples perspectivas.

RAZÓN DE SER: Esta actividad transforma el aprendizaje sobre higiene dental en una aventura científica y creativa. Al combinar la experimentación práctica con desafíos de pensamiento, logra que los niños desarrollen habilidades de pensamiento crítico y creativo de manera natural y entretenida, haciendo que la comprensión de la importancia de la salud dental sea un descubrimiento personal y no una simple imposición externa.

Para ello vas a necesitar:

- Huevos frescos, de los blancos.
- Hueveras individuales.
- Vasos de agua.
- Vinagre blanco (del de limpieza).
- Refresco de cola.
- Enjuague bucal con flúor (es importante que tenga una alta cantidad de flúor en partes por millón).
- Pasta de dientes blanqueante.
- Cepillos de dientes.

DESARROLLO

1ª Fase: *Veo*

En unas excavaciones cercanas a la escuela unas científicas han encontrado los restos de un animal prehistórico desconocido hasta el momento. Lo han llamado: El ovinodón.

Este animal tiene una característica muy curiosa. A diferencia de otros animales que presentan una dentadura fea y sucia, el ovinodón encontrado tiene unos dientes perfectamente blancos.

¿Queréis ayudar a conocer el secreto del ovinodón?

Así pues, lo primero que tenemos que hacer es transformarnos en científicos y científicas, y convertir nuestra aula en un laboratorio.

Para ello vamos a dividir a la clase en grupos de 4, y a cada grupo le vamos a asignar dos vasos y dos huevos en huevera individual. Aunque en realidad, pese a lo que parezca, no son huevos, ison dos de los dientes del ovinodón recientemente encontrado!

Los dientes de ovinodón, igual que los nuestros, pese a su apariencia de ser fuertes como rocas, se pueden estropear. Sobre todo, cuando les atacan unas sustancias a las que llamamos "ácidos".

Por lo tanto, lo primero que tendremos que hacer antes de empezar a buscar el secreto de por qué el ovinodón tiene unos dientes tan blancos y sanos, es conocer bien al enemigo de los dientes.

- *¿A qué te suena la palabra ácido?*
- *¿Conoces algo que sea ácido?*
- *¿Cuántas cosas podemos decir entre todos que sean ácidas?*

En nuestra investigación vamos a utilizar un ácido muy especial al que llamamos ácido acético, aunque en casa también lo conocemos simplemente como vinagre. Así que vamos a investigar cómo el vinagre afecta a los dientes del ovinodón.

***Paso 1.** Llenamos un vaso de vinagre blanco, el suficiente para que cubra el huevo.*

***Paso 2.** Introducimos el huevo dentro del vaso con vinagre, de forma que quede totalmente cubierto.*

Nota: El ácido del vinagre ataca al calcio de la cáscara de huevo de manera similar a cómo el ácido producido por determinadas bacterias presentes en nuestra boca ataca al esmalte de nuestros dientes. El resultado de esta reacción del vinagre con el calcio lo vamos a poder observar nada más introducir el huevo en el vaso porque se van a producir en la cáscara unas pequeñas burbujas que acaban ascendiendo a la superficie.

Además del ataque de los ácidos, también existen productos que no perjudican al diente del ovinodón, pero que sí lo llenan de manchas. Lo vamos a comprobar con el refresco de cola.

***Paso 3.** Llenamos un vaso de refresco de cola, el suficiente para que cubra el huevo.*

***Paso 4.** Introducimos el huevo dentro del vaso con refresco, de forma que quede totalmente cubierto.*

Durante lo que nos queda del día vamos a hacer una de las cosas a las que más tiempo se dedica en una investigación científica: la observación. Así que, más o menos cada dos horas, tendremos que mirar cómo están los huevos y anotar los resultados de nuestras observaciones.

Lo haremos respondiendo a las siguientes preguntas, tanto para el huevo que tenemos en vinagre, como para el que tenemos en refresco de cola:

- *¿Cómo están los dientes de ovinodón?*
- *¿Y el líquido que los cubre?*
- *¿Ha habido algún cambio con respecto a cómo estaban durante la última vez que los observamos?*

En la siguiente tabla se resume lo que podemos esperar de las observaciones que realicemos sobre el huevo que está en el vaso con vinagre.

	Tiempo transcurrido	Observación
1	0 horas	Aparecen pequeñas burbujas alrededor de la cáscara nada más introducirlo en el vinagre.
2	2 horas	Continúan saliendo burbujas y se empieza a formar una espuma densa y pardusca en la superficie del vinagre.
3	4 horas	Surgen las primeras grietas en la cascada del huevo, incluso aparece algún pequeño agujero. Hay zonas de la cáscara que se han vuelto blandas cuando las tocamos.

De esta manera podremos observar cómo, a partir de las cuatro horas de estar en el vinagre, inuestro ovinodón ha empezado a tener caries!

Con respecto al huevo que está sumergido en refresco de cola no observaremos las burbujas que se producen con el vinagre, ni la espuma, ni aparecerán grietas o agujeros, pero el huevo se irá tiñendo poco a poco de color marrón. Productos como el refresco de cola no afectan a la salud de la dentadura del ovinodón, pero sí a su estética.

Dejaremos los dientes del ovinodón en vinagre y refresco de cola durante toda la noche, y a la mañana siguiente haremos una última observación.

Nos volveremos a hacer las mismas preguntas:

- *¿Cómo están los dientes de ovinodón?*
- *¿Y el líquido que los cubre?*
- *¿Ha habido algún cambio con respecto a cómo estaban durante la última vez que lo observamos?*

En el caso del huevo que estaba en vinagre, transcurrido todo un día, observaremos lo siguiente.

	Tiempo transcurrido	Observación
4	24 horas	El huevo ha perdido toda la cáscara y hay mucha espuma sobre el líquido. Si sacamos el huevo fuera del vaso (con mucho cuidado) notaremos que tiene una textura como de pelota de goma. Podemos hacerlo botar, pero con suavidad, porque todavía es un huevo y se puede romper y salírsele la yema.

Si el ovinodón tuviese ese diente en la boca, ya no le serviría para comer, y ihabría que arrancárselo!

En cuanto al huevo que estaba en el refresco de cola, estará ya de un color muy parecido a los huevos marrones que podemos comprar en cualquier supermercado.

2ª Fase: *Me pregunto*

A pesar de que hemos comprobado cómo lo que come y lo que bebe pueden dañar los dientes del ovinodón, las científicas que trabajan en el yacimiento han encontrado los dientes en perfecto estado: duros y perfectamente blancos.

Pero el trabajo de la ciencia no consiste solo en descubrir cosas que estaban ocultas, ni siquiera en observarlas atentamente una vez descubiertas. El trabajo fundamental de una persona que se dedica a la ciencia es hacerse preguntas.

Así que nosotros vamos a preguntarnos lo siguiente:

¿Cómo consigue el ovinodón mantener sus dientes tan duros y limpios?

3ª Fase: *Me respondo*

Lanzamos la pregunta a la clase y abrimos un poco de debate:

- *¿Cómo se puede limpiar los dientes el ovinodón?*
- *¿Cómo me limpio los dientes yo?*
- *¿Cuántas veces al día?*
- *¿Cómo lo hacen mi madre y mi padre?*
- *¿Utilizan solo cepillo y pasta de dientes?*
- *¿Sabes lo que es el enjuague bucal?*
- *¿Por qué piensas que es necesario lavarse los dientes?*
- *¿Qué tiene la pasta de dientes para protegernos de las caries?*
- *¿De qué otras maneras piensas que el ovinodón puede lavarse los dientes?*

En este momento del proceso no pretendemos dar las respuestas correctas. Podemos dejar volar la imaginación para encontrar nuevas y divertidas maneras de lavarse los dientes.

4ª Fase: *Experimento*

De todas las posibilidades que se hayan propuesto en clase para limpiar y proteger los dientes de una dentadura, vamos a experimentar con dos de ellas, las que más utilizamos los humanos: cepillarnos los dientes y hacer enjuagues bucales.

Exploraremos primero el cepillado de los dientes, utilizando el diente de ovinodón que hemos tenido en refresco de cola durante al menos 24 horas, y que está completamente manchado.

***Paso 5.** Sacamos el huevo que lleva 24 horas sumergido en refresco de cola, lo secamos bien, y lo colocamos sobre una huevera.*

***Paso 6.** Preparamos un cepillo con un poco de pasta de dientes blanqueante y cepillamos la punta del huevo hasta que veamos cómo, poco a poco, va volviendo a aparecer el color blanco original.*

Es el momento de visualizar el vídeo que acompaña a esta actividad. Haremos el cepillado de los dientes del ovinodón tal y como nos lo explican en el recurso audiovisual.

Ahora ya sabemos cómo el cepillado diario de nuestros dientes los va a mantener limpios. Pero vamos también a explorar, realizando un nuevo experimento, cómo podemos protegerlos para que se hagan más fuertes.

Para ello entregaremos un huevo nuevo, perfectamente blanco, y otro vaso a cada grupo, y utilizaremos el enjuague bucal.

***Paso 7.** Llenamos un vaso de enjuague bucal con flúor, el suficiente para que cubra el huevo.*

***Paso 8.** Introducimos el huevo dentro del vaso con el colutorio fluorado, de forma que quede totalmente cubierto.*

***Paso 9.** Lo dejamos reposar durante 24 horas.*

Es muy importante que el enjuague bucal que utilicemos tenga un alto contenido en flúor para que proteja bien a la cáscara del ataque del ácido. Para comprobarlo, nos aseguraremos que entre sus ingredientes aparezca el fluoruro, con alta concentración en partes por millón (ppm).

No todos los enjuagues bucales contienen flúor, así que con algunos de ellos el experimento no nos funcionará, y la cáscara de huevo (y por tanto también nuestros dientes) no quedará protegida frente al ataque de los ácidos.

Después de dejarlo reposar todo un día dentro del vaso, comprobaremos si efectivamente el enjuague bucal lo ha protegido o no. Para ello repetiremos los pasos 1 y 2, pero en esta ocasión con el huevo que ha estado en el colutorio.

***Paso 10.** Llenamos un vaso de vinagre blanco, el suficiente para que cubra el huevo.*

***Paso 11**. Introducimos el huevo protegido por el enjuague bucal, bien seco, dentro del vaso con vinagre, de forma que quede totalmente cubierto.*

A continuación, haremos varias observaciones a lo largo del día, exactamente igual que hicimos con los huevos que no estaban protegidos, y observaremos las diferencias entre los dos casos.

- *¿Cómo están los dientes de ovinodón?*
- *¿Y el líquido que los cubre?*
- *¿Ha habido algún cambio con respecto a cómo estaban durante la última vez que lo observamos?*

En la siguiente tabla se resume lo que podemos esperar de las observaciones que realicemos sobre el huevo que ha sido protegido por el flúor.

	Tiempo transcurrido	Observación
1	0 horas	Al introducir en vinagre el huevo protegido por el flúor no aparece casi ninguna burbuja sobre la cáscara.
2	2 horas	Siguen sin aparecer burbujas en la cáscara, ni espuma por encima del vinagre
3	4 horas	Tras varias horas el huevo sigue exactamente como al principio. No han aparecido grietas ni agujeros y la cáscara sigue igual de dura que antes.

5ª Fase: *Pienso*

Una vez hemos observado la naturaleza, nos hemos hecho preguntas sobre lo que hemos visto, las hemos contestado y hemos comprobado su validez gracias a la experimentación, los buenos científicos y científicas buscan sacar conclusiones.

Así que, sentados todos en asamblea, reflexionamos sobre las siguientes preguntas:

- *¿Qué hemos aprendido en esta actividad?*
- *¿Cómo podemos mantener nuestros dientes sanos y limpios como los del ovinodón?*
- *Además de limpiarnos los dientes con el cepillado diario, ¿de qué otra manera los podemos proteger?*

6ª Fase: *Lo cuento*

Para terminar la actividad se proponen distintas opciones:

Dibujar un ovinodón lavándose los dientes y ponerlo en el cuarto de baño.

Crear una campaña de concientización sobre higiene dental basada en los resultados del experimento. (Esta propuesta desarrolla habilidades de comunicación creativa y síntesis de información).

Proponer a los niños que diseñen un cepillo de dientes “del futuro” que haga la limpieza más efectiva y divertida. Esto estimula la imaginación y la innovación.

TÍTULO:

LA LÁMPARA DE ALA-DI-NO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento crítico; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El pequeño Ala-di-no era un verdadero trasto. Después de quemar un prado, sus padres le perdonan el castigo, pero le hacen prometer que llevará siempre consigo una diminuta lámpara mágica, que deberá frotar diciendo "Ala-di-no; ¡no!" cada vez que se le ocurra una diablura.

REFERENTE TEÓRICO: En el afianzamiento del autocontrol infantil la finalidad del educador es conseguir que los niños establezcan una barrera cognitiva entre idea o impulso y acción inmediata. Dado que el plano físico es el mejor para ser utilizado como punto de partida para aumentar el autocontrol, es muy útil introducir gestos o señales como indicadores que recuerdan al niño que debe introducir en su dinámica vital una fase que consiste en *"parar y pensar"*.

Si bien, el trabajo en autocontrol con menores es aconsejable abordarlo desde el plano físico (por este motivo se introduce en el cuento un gesto mecánico: frotar un objeto), no siempre es posible. Por ello, en esta actividad se introduce la verbalización explícita de los niños como paso previo a la verbalización interna propia de los niños de mayor edad y necesaria para la auto-regulación de la conducta.

RAZÓN DE SER: A través de un cuento los niños, guiados por el educador, dirigirán su atención hacia todo cuanto se les ocurra hacer sin pensarlo antes.

Posteriormente se plantean situaciones relativas a la salud en la que los alumnos dirán en voz alta "sí" o "no" según proceda.

En una fase posterior, el educador formulará preguntas para que los alumnos reflexionen sobre las consecuencias de determinadas acciones (el equivalente al "pensar antes de hacer"). En un juego final, el educador hará que los alumnos pasen del movimiento y el baile a la inmovilidad absoluta de forma que aprendan a contener su acción de forma súbita a partir de una señal verbal externa (la palabra "¡alto!").

DESARROLLO

1ª Fase

Se leerá en alta voz el cuento, y se aclararán los significados de aquellas palabras que resulten poco familiares para los alumnos.

A continuación se formulan **preguntas de aproximación** al grupo:

- *¿Qué trastadas comete Ala-di-no?*
- *¿Alguien se acuerda de la última trastada que hizo?. Cuéntala en voz alta*
- *¿Aprendió Ala-di-no la lección?; ¿Cómo?*

2ª Fase

Se propone a los niños la siguiente dinámica: el educador dirá una frase. Si es buena para la salud, todos dirán "SÍ" en voz alta. Si la consideran mala para su propia salud o para los demás, dirán en voz alta "NO".

Algunas sugerencias:

- *Apostar a que cruzas la calle sin mirar.*
- *Poner la zancadilla a un niño.*
- *Tirar piedras por encima de un muro.*
- *Dormir.*
- *Comerse un helado.*

- *Escuchar música.*
- *Comerse siete helados.*
- *Jugar con la pelota.*
- *Hurgar en el cajón de las medicinas.*
- *Encender una cerilla o mechero.*

3ª Fase

El educador planteará algunas preguntas directas a distintos niños seleccionados al azar, teniendo estos que responder. Ejemplos:

- *Si empujas a un niño para que suba más deprisa las escaleras ¿qué puede pasar?*
- *Tirarse en plancha a la piscina con los ojos cerrados ¿es una buena o un mala idea?*
- *Ceder el asiento a un viejecito ¿es una buena o una mala idea?*
- *Si gritas al oído de una persona que está durmiendo ¿qué puede pasar?*
- *Si cruzas la calle saltando a la pata coja ¿te puede pasar algo malo?*

4ª Fase

La actividad finaliza con un juego: se pone música, permitiendo que los niños bailen de forma espontánea. En un momento dado, el maestro baja de golpe el volumen diciendo en alta voz: "¡ALTO!". Los niños se quedarán inmóviles durante unos segundos. Después continúa la música y el baile, repitiéndose todo el proceso varias veces.

Cuando lo hayan practicado de forma repetida, el maestro formulará a los niños, alguna de las siguientes preguntas:

- *¿Estabas más atento a la música, o al momento en que yo dijera "¡ALTO!"*
- *¿Os ha costado quedaros quietos de repente?*
- *¿Os habéis divertido?*

NOTA PARA EL PROFESORADO: El mensaje "ALTO" sirve como anticipo externo a las autoinstrucciones que alumnos de mayor edad son capaces de producir y que les sirven para controlar su conducta. El objetivo es que las instrucciones recibidas del entorno, el niño aprenda a realizárselas a sí mismo, pasando así, de un control externo a un control interno de la conducta. Otros ejemplos: "CUIDADO", "PELIGRO", "NO", etc.

TEXTO DEL CUENTO:

Hace muchos, muchísimos años, nació un niño al que sus padres llamaron Ala-di-no. El niño, desde muy pequeño, resultó ser muy travieso. Solo se le ocurrían bromas pesadas o experimentos peligrosos.

A los dos años echó una botella entera de vinagre en la sopa familiar. Sus padres y hermanos se pasaron horas vomitando. Naturalmente, le castigaron, pero la imaginación del niño y sus ocurrencias eran más fuertes que el miedo al castigo.

A los dos años y medio se metió debajo de un caballo, y recibió una coz tan fuerte que se desmayó. Sus padres se pegaron un susto tremendo.

Pero el colmo de las diabluras llegó cuando Ala-di-no cumplió los seis años. El pequeño se escondió dentro de un armario de la cocina, para hacer creer a sus padres que se había escapado de casa. Encerrado en medio de la oscuridad, pasaron minutos que al niño le parecieron horas. Como su vista se había acostumbrado a la oscuridad, miró con curiosidad los cachivaches que le rodeaban: una lata vacía, un colador casi roto, un guante de plástico solitario... y una pequeña caja de cerillas.

¡Cerillas!. Con ellas, pensó Ala-di-no, podría encender una buena fogata. ¡Seguro que sería divertido! El niño travieso salió del armario. Nadie se había dado cuenta de que se había escondido. Salió de la casa y cruzó la calle, dirigiéndose al prado que había al otro lado –que, por cierto, tenía un cartel en la valla que decía "prohibida la entrada"-

Ala-di-no caminó por el descuidado prado en el que crecían hierbas y matojos por todas partes. Cuando encontró un rincón lo suficientemente escondido, amontonó unos palitos junto con hierba seca; abrió la caja de cerillas y rascó una, pero no le funcionó. Lo intentó con otra, que se apagó un segundo después de encenderse. Cuando ya se estaba aburriendo del "juego", Ala-di-no hizo un último intento. Esta vez todo salió bien. Es decir, mal. Bueno, ya me entendéis vosotros.

El caso es que una pequeña pero luminosa llama salía de la cerilla. Emocionado, el niño la dejó caer sobre la hierba seca, con la intención de dejarla arder "solo un poquito". Pero, para su sorpresa, enseguida prendió todo el montón, y en unos segundos las llamas crecieron tan alto que chamuscaron las cejas del pequeño diablillo.

Asustado de verdad, Ala-di-no pidió ayuda a gritos. En su auxilio salieron muchas personas con cubos llenos de agua, que consiguieron sofocar el fuego y evitar un incendio gigantesco (era verano y el campo estaba muy seco).

Todos se enfadaron con Ala-di-no: los vecinos, los curiosos y sus propios hermanos mayores. Cuando se encontró con su madre, esperaba un castigo enorme o unos buenos azotes. Pero ella le miró con pena, y solo le dijo:

-No te voy a regañar ahora, porque prefiero esperar a que tu padre vuelva del trabajo. Entonces hablaremos.-

Ala-di-no se quedó preocupado imenuda regañina le esperaba. Cuando anochecía, llegó el temido momento. Ala-di-no esperó con miedo en su cuarto, pero nadie fue a buscarle.

Pasaron las horas, y acabó quedándose dormido. A la mañana siguiente, sus padres le llamaron. Ala-di-no entró en la habitación; a solas con ellos, el niño esperó el castigo. ¡Al fin y al cabo se lo merecía!. Pero su padre le dijo:

-No te castigaremos. Bastante castigo has tenido sufriendo ayer mientras te esperabas lo peor.-

Ala-di-no suspiró aliviado. Pero su madre continuó hablando:

-Aún no hemos terminado, Ala-di-no. Para poder irte a jugar, antes nos tienes que prometer que te colgarás del cinturón esta pequeña lámpara-. Ante los ojos del niño apareció una lámpara de juguete tan pequeña como dorada.

-¿Recuerdas el cuento de Aladino? Cada vez que frotaba la lámpara aparecía un genio que le concedía un deseo. Pues bien, cada vez que a ti se te ocurra una trastada, frotarás la lámpara y pronunciarás tu nombre en voz alta: "Ala-di-no". Y volverás a decir la palabra "no". ¿Lo prometes?-

Ala-di-no se lo prometió sinceramente, y cumplió su promesa. Cada vez que se le ocurría alguna idea "rara", frotaba la lámpara y decía en alta voz: "ALA-DI- NO; ¡NO!", y las malas ocurrencias se le pasaban de inmediato. El niño creció rodeado de felicidad y alegría.

[Creación libre a partir de la idea central del cuento Aladino y la lámpara maravillosa, relato de Las mil y una noches]

TÍTULO:

HANSEL Y GRETEL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento crítico; Pensamiento creativo; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Habilidades de relación; Asertividad.

CONTEXTO ESCOLAR:
Plan lector; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Hansel y Gretel son dos hermanos abandonados por su tía en el bosque. Encuentran una hermosa cabaña construida con sabrosos dulces. Sin embargo, la dueña resulta ser una bruja que desea comerse a los niños. Gracias a su astucia y prudencia los niños acaban con la bruja. Los animales del bosque, agradecidos, les guían de vuelta a su casa. Allí descubren que su supuesta tía era en realidad la bruja del bosque. La familia empieza una nueva vida llena de felicidad.

REFERENTE TEÓRICO: El pensamiento crítico no es una habilidad reservada para etapas posteriores del desarrollo, sino una capacidad que puede comenzar a cultivarse desde la primera infancia. En este contexto, el pensamiento crítico no se entiende como la capacidad de argumentar o debatir, sino como un conjunto de habilidades fundamentales para comprender y navegar el mundo: la capacidad de observar, analizar, cuestionar, relacionar información, considerar diferentes perspectivas y generar soluciones creativas.

RAZÓN DE SER: Esta actividad transforma el cuento de Hansel y Gretel en una propuesta para desarrollar habilidades de pensamiento crítico al animar a los niños a analizar, cuestionar, empatizar y proponer soluciones, todo ello dentro de un contexto narrativo familiar y atractivo. Se emplearán preguntas y juegos para que descubran cosas importantes del cuento para lograr los siguientes objetivos:

1. Ayudar a pensar por sí mismos sobre el cuento. (Pensar y descubrir)
2. Animar a decir lo que piensan y sienten sobre lo que pasa. (Opinar)
3. Ayudar a imaginar cómo solucionar los problemas del cuento. (Resolver problemas)

Finalmente se desarrolla una dramatización de los personajes del cuento, en la que los alumnos expresarán gestualmente los valores que del mismo se desprenden.

DESARROLLO

1ª Fase: *El Bosque encantado*

Esta actividad lúdica sitúa a los niños en el ambiente del cuento de forma lúdica, trabajando la cooperación, la motricidad y la resolución de problemas simples. Además, crea expectativa sobre la historia que van a escuchar, preparándolos para una mejor comprensión y disfrute del cuento de Hansel y Gretel.

Preparación:

- Crear un "bosque" en el aula usando sillas, mesas y telas verdes.
- Esconder dulces de papel o juguetes por el "bosque".
- Preparar una "cabaña de dulces" (o "cabaña de juguetes) en un rincón usando cajas de cartón decoradas.

Desarrollo:

1. Dividir a los alumnos en parejas, representando a Hansel y Gretel.
2. Cada pareja debe atravesar el "bosque encantado" buscando dulces de papel o juguetes (dependiendo de la opción que elija el docente).
3. Durante su recorrido, el docente introduce desafíos:

- "¡Cuidado! Hay ramas bajas" (los niños deben agacharse).
- "¡Un río! Hay que saltar" (los niños saltan sobre una línea en el suelo).
- "¡Silencio! Hay que caminar de puntillas para no despertar a los animales".

4. Al llegar a la "cabaña de dulces"/ "cabaña de juguetes", cada pareja debe resolver un acertijo simple relacionado con el cuento.
5. Como recompensa, reciben un pequeño dulce real (lo ideal es que sea un alimento saludable).

A modo de cierre de esta primera fase, el docente reúne a sus alumnos y les pregunta cómo se sintieron en el "bosque". Introduce brevemente a Hansel y Gretel, mencionando que ellos también se aventuraron en un bosque mágico.

2ª Fase

El docente lee el cuento.

3ª Fase

Seguidamente formula preguntas de corte emocional y empático en tres momentos claves del cuento para comprobar de manera sencilla que han entendido el texto al tiempo que se estimula el pensamiento crítico.

Al principio del cuento:

- *¿Cómo creéis que se sentían Hansel y Gretel cuando escucharon que su padre y su madrastra iban a dejarlos en el bosque? ¿Por qué?*
- *¿Os parece justo lo que hicieron sus padres? ¿Cómo os sentiríais vosotros en su lugar?*
- *¿Qué pensáis de la madrastra? ¿Por qué creéis que actuó así?*
- *¿Qué haríais vosotros si estuvierais en la situación de Hansel y Gretel?*

Durante la aventura en el bosque:

- *¿Cómo se sentían Hansel y Gretel al estar perdidos en el bosque? ¿Qué emociones experimentaron?*
- *¿Qué pensasteis cuando encontraron la casa de chocolate? ¿Os pareció una buena idea entrar?*
- *¿Cómo creéis que se sintió Gretel cuando descubrió que la anciana era una bruja malvada?*
- *¿Qué habríais hecho vosotros en su lugar?*

Al final del cuento:

- *¿Cómo se sintieron Hansel y Gretel al escapar de la bruja y regresar a casa?*
- *¿Creéis que el padre aprendió algo de esta experiencia? ¿Por qué?*
- *¿Qué pensáis de los animales que ayudaron a Hansel y Gretel? ¿Cómo os sentiríais si alguien os ayudara de esa manera?*
- *Si pudierais cambiar el final del cuento, ¿qué haríais? ¿Cómo os gustaría que terminara la historia?*

Recapitulando: Hablemos de cómo eran los personajes:

- *Hansel: ¿Era valiente o miedoso? ¿Por qué?*
- *Gretel: ¿Era lista o ingenua? ¿Por qué?*
- *La bruja: ¿Era amable o malvada? ¿Por qué?*
- *El papá y la madrastra: ¿Por qué estaban tristes y pensaron en dejar a Hansel y Gretel en el bosque? ¿Creen que eso era una buena idea?*
- *Las migas de pan: ¿Por qué Hansel tiró migas de pan? ¿Qué otra cosa pudo haber hecho?*
- *La casa de dulces: ¿Por qué los niños entraron a la casa de dulces? ¿Habría sido mejor no entrar?*

4ª Fase: *¡Qué harías tú!*

Imaginemos que somos Hansel y Gretel:

- *Perdidos: ¿Qué harías si te perdieras en el bosque? ¿A quién pedirías ayuda?*
- *La casa de dulces: Si vieras una casa llena de dulces, ¿entrarías? ¿Por qué sí o por qué no?*
- *La bruja: Si descubrieras que la anciana es una bruja, ¿qué harías para escapar?*

5ª Fase

Se llevará a cabo una **dinámica** de representación del cuento. Un pequeño grupo de alumnos preparará el papel del padre, otro de Hansel, un tercer equipo de Gretel (un miembro de cada equipo será el que represente el papel preparado); un grupo más numeroso de niños serán distintos animales del bosque, y finalmente, el educador hará el papel de tía y de bruja.

La preparación de la representación debe ser muy estructurada y guiada por el maestro cuando se trabaje con alumnos de 3 años. A los niños de 4 años se les puede permitir que preparen los papeles a solas, con ligera supervisión adulta.

Con niños de 5 años se pueden introducir variantes:

- Representación no verbal del cuento. En este caso, los demás niños adivinarán sobre la marcha lo que los actores vayan representando.
- Inventar otro tipo de final.
- Crear nuevos personajes (un cazador que ayude a Hansel y Gretel, unos hermanos de los niños abandonados que vayan en su búsqueda, etc).

TEXTO DEL CUENTO:

En un gran bosque vivía un leñador con sus dos hijos y su hermana.. La felicidad era completa, porque vendiendo la madera podían comprar alimentos y vestidos. Pero un mal año, los comerciantes de los pueblos próximos dejaron de comprar madera: había llegado el carbón, que resultaba más barato y calentaba de igual forma los hornos y chimeneas. Al no poder vender, la familia del leñador empezó a pasar hambre.

Desesperada, la hermana decidió que antes que ver a los niños morir de hambre prefería abandonarles en medio del bosque. Al principio el padre no quería, pero su malvada hermana insistió hasta convencerle:

-¡¿Qué quieres, que nos muramos todos de hambre?!- Al final de una larga discusión, el leñador cedió, pero le dijo a su hermana que él no podía hacer esa barbaridad. Abandonar a sus pequeños le partiría el corazón. Pero ella le respondió:

-No importa. Seré yo quien lo haga.- Dicho y hecho. A la mañana siguiente, la horrible mujer llevó a los pequeños Hansel y Gretel a lo más profundo del bosque, donde les abandonó sin más.

Lo que no sabían los mayores es que Hansel había escuchado la conversación aquella noche, y cuando todos dormían él cogió de la cocina un pan, que escondió entre sus ropas. Durante el viaje al bosque, Hansel fue tirando al suelo miguitas de pan a cada pocos pasos. ¡Así encontrarían el camino para volver!

Ya solos, Gretel rompió a llorar desconsolada. Pero se animó un poco cuando Hansel le contó lo que había hecho. Juntos, decidieron hacer el viaje de vuelta a la mañana siguiente, porque en aquel momento la noche caía sobre el bosque.

Al día siguiente, cuando intentaron seguir el rastro de las miguitas de pan, descubrieron que durante la noche los animales del bosque se las habían comido. Los niños se abrazaron llenos de pena. Gretel lloraba diciendo:

-Nos comerá un lobo, y si no, moriremos de hambre.-

Hansel la consoló. Él confiaba en sí mismo, y encontraría tarde o temprano una forma de salir del bosque. Pero le hizo prometer a su hermana que procuraría ser prudente ante los peligros. Gretel se lo prometió, y juntos empezaron a buscar alimentos silvestres. Con alegría se dieron cuenta de que en el bosque había de todo: moras, bayas, almendras y otros muchos frutos de los árboles y plantas.

Al cabo de tres días, encontraron algo en un claro del bosque: nada menos que una preciosa cabaña. Al acercarse, su sorpresa fue mayor al darse cuenta de que, en lugar de madera, estaba hecha con pan cubierto de pastel. Las ventanas eran de azúcar y la puerta de caramelo.

Una voz de anciana les invitó desde dentro a pasar. Encantados, los pequeños entraron y vieron que el interior estaba decorado con muebles de chocolate. La viejecita les dijo:

-Ya veo que os habéis perdido y que tenéis hambre. Podéis comer lo que queráis.-

Gretel no se lo pensó, y se puso a lamerlo todo. Pero la anciana le pidió que esperara a que la comida estuviera lista. En la cocina había un gran horno en el que se estaba cociendo un enorme pastel. Mientras Hansel fue a buscar agua del pozo, la viejecita pidió Gretel que abriera la puerta del horno para ver si el pastel estaba en su punto.

En ese momento, Gretel recordó la promesa hecha a su hermano: tenía que ser prudente y cuidadosa. Así que, sospechando de tanta amabilidad, entendió que la amable anciana quizá no fuera tan buena, y al mirarla a los ojos comprendió que en realidad era una bruja que quería comerse a los dos hermanos. Como no tenía más remedio que asomarse al horno, metió la cabeza, pero la sacó enseguida. Protestó ante la bruja:

-¡Está muy caliente! No puedo asomarme más.-

La bruja, que en realidad quería empujar a Gretel dentro del horno, le respondió fastidiada:

-Déjame a mí, pero la próxima vez serás tú quien entre.-

Cuando la bruja se estaba metiendo en el horno, apareció Hansel con el agua. Al ver lo que ocurría, se dio cuenta de todo, y sin más, empujó, con ayuda de su hermana, a la bruja dentro del enorme horno y cerraron la puerta.

Juntos huyeron de la casa. Corrieron y corrieron hasta quedar agotados; tanto que se tumbaron al pie de un árbol quedándose dormidos. Al despertar, se dieron cuenta de que les rodeaban muchos animales del bosque, que les sonreían y ofrecían nueces y todo tipo de frutos. Estaban encantados con los niños por haberles librado de la horrible bruja.

Los animalillos guiaron a los hermanos de vuelta a casa: los pájaros volaban despacio para que los niños pudieran seguirles; los patos se ofrecían para ayudarles a cruzar lagos y ríos montados en sus lomos, y las ardillas saltaban a su alrededor para entretenerles.

Pronto estuvieron en la puerta de su casa. Al llamar, abrió su padre, el arrepentido leñador, que les abrazó con gran alegría, y les dijo:

-Tenéis que perdonarme. Hice mal en dejar que "esa mujer" os abandonara en el bosque. Pero no os preocupéis, porque en realidad no era vuestra tía, sino la mismísima bruja del bosque.-

Los niños le contaron lo que había pasado, y su padre se puso muy contento. Además, les contó a los pequeños que había encontrado trabajo en una fábrica de carbón, de forma que nunca más pasarían hambre.

La felicidad reinó de nuevo en el hogar y Hansel y Gretel iban a menudo al bosque a divertirse con sus nuevos amigos, los animales.

[Adaptación de un cuento de Grimm]

TÍTULO:

LO ESENCIAL. PICASSO ÍBERO

AUDIOVISUAL

IMÁGENES

VISITA VIRTUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, Emociones y Creatividad; Convivencia escolar; Identidad personal, Plan matemático.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 5 años.

SINOPSIS:
Esta actividad está inspirada en la exposición PICASSO IBERO, primera muestra que explora la influencia del arte ibero en la obra de Pablo Picasso a través de más de 200 piezas.

Organizada en colaboración con el Musée national Picasso-Paris y comisariada por Cécile Godefroy, con Roberto Ontañón Peredo como comisario asociado, se trata de una original confrontación, tan estimulante como espectacular, que brinda la posibilidad de reflexionar sobre cómo el descubrimiento de un arte autóctono y "primitivo" contribuyó a la formación de la identidad y el lenguaje artístico de uno de los mayores artistas del siglo XX.

Esta muestra, da a conocer y profundiza aspectos menos conocidos del proceso creativo de un gran maestro del arte moderno, lo cual resulta enriquecedor y nos permite observar y disfrutar del arte desde una nueva perspectiva.

Por lo tanto, nos va a permitir acercarnos al proceso creativo del artista, experimentarlo y plasmarlo en nuestras propias creaciones.

REFERENTE TEÓRICO: El acercamiento a las artes y los procesos creativos de los artistas proporciona al alumnado de educación infantil un marco idóneo para trabajar la estimulación visual y posibilitar que puedan generar múltiples y variadas creaciones a través de un entorno y material adecuado. Además, favorece la alfabetización estética a través de experiencias lúdicas de exploración de producción y apreciación propuestas en el currículum de esta etapa. La creación de arte permite a los niños explorar y expresar sus ideas y emociones de una manera tangible y concreta (Piaget, 1964).

RAZÓN DE SER: En esta actividad, nos aproximaremos al proceso creativo del artista, conociendo de primera mano su estilo y evolución. Podremos experimentar el proceso de síntesis y simplificación de las formas que se produjo en el estilo del artista tras conocer el arte íbero y nos permite, de este modo, trabajar estos conceptos con el alumnado: Formas básicas, sencillas y geométricas que permiten crear realidades y simplificarlas, llevarlas a su esencia.

Además, también trabajaremos la identificación, expresión y regulación emocional, así como el pensamiento creativo y la toma de decisiones.

DESARROLLO

1ª Fase 1: *La vida de Picasso ¿Quién era? Historia*

En primer lugar, presentaremos al artista y daremos algo de información sobre su biografía. También mostraremos y colgaremos en el aula algunas imágenes de sus obras para ir acercándonos a su forma de crear.

Información para el docente:

Pablo Picasso (1881-1973) fue un pintor y escultor español, considerado uno de los artistas más influyentes del siglo XX. Conocido por su estilo innovador y su habilidad para crear obras de arte en varios medios, Picasso cofundó el

movimiento cubista, que revolucionó la forma en que se percibe el arte. Su obra abarca múltiples periodos, incluyendo el Periodo Azul, el Periodo Rosa y el Cubismo, entre otros.

Descubrió el arte ibero en 1906, en la sala de antigüedades orientales del Louvre, a través de algunas esculturas como las del Cerro de los Santos (Albacete) o la "Dama de Elche". Este hallazgo le llevó a elaborar en los meses sucesivos varias obras -dibujos preparatorios, esculturas y pinturas- directamente inspiradas en la estatuaria monumental en piedra y en los pequeños exvotos de bronce que contempló en sus visitas al museo. Todo ello supuso un punto de inflexión en su investigación formal y le llevó desde una obra más clásica hasta el salto que representó el cubismo en su trabajo.

Podemos comenzar así:

"Hoy vamos a hablar de un artista muy famoso que se llamaba Picasso. ¿Habéis oído su nombre antes? Picasso nació en un lugar de España llamado Málaga, ¿lo conocéis? y su papá también era pintor y profesor, pintaba y enseñaba a otros a pintar. ¡Así que desde que era muy pequeño, Picasso ya estaba rodeado de arte!

¿Sabéis qué es el arte? ¿qué es para vosotros el arte? ¡Podemos crear arte de muchas maneras! ¡Es muy divertido!

Paul Popper
Pablo Picasso en Villa La Californie
ca. 1960

Picasso vivió durante mucho tiempo en París y allí fue donde descubrió algunas cosas de las que también vamos a poder descubrir nosotros. Era un explorador nato, le gustaba investigar y explorar su entorno, descubrir cosas nuevas constantemente... ¿a vosotros os gusta explorar?

Estas exploraciones, le hicieron cambiar su forma de mirar la realidad, el mundo que le rodeaba, empezó a verlo de forma diferente. Pero sobre todo su forma de expresarlo. Los artistas se expresan a través de las obras de arte, al igual que también vosotros lo haréis. Cuando os sucede algo, o queréis contar una historia o expresar una emoción ¿cómo soléis hacerlo? (Escribir un diario, hacer un dibujo, llamar a un amigo/a, escribir una nota, hablar con personas cercanas...).

Picasso creía que podemos pintar de muchas maneras diferentes. Por ejemplo, si dibujamos una casa, no tenemos que usar solo un color. ¡Podemos usar muchos colores y formas divertidas! Así que dejemos volar nuestra imaginación y disfrutemos haciendo arte juntos".

2ª Fase: *Audiovisual y técnica Vídeo Stop*

El docente introducirá el vídeo de la exposición y se realizará un visionado inicial completo. Después, lo volverá a reproducir e irá realizando paradas a través de la técnica del vídeo stop.

En estas paradas y a través de preguntas, analizaremos la obra y profundizaremos en los detalles de la misma con el alumnado, estas preguntas ayudarán a analizar los elementos plásticos y visuales de las obras y a reflexionar sobre su proceso de creación. Además, también nos permitirán trabajar la identificación, expresión y regulación emocional ante la misma:

"A continuación, vamos a ir parando el vídeo y comentando algunas de las obras que aquí aparecen."

Introducción al arte íbero. El arte íbero desde el 00:26 hasta el 00:37.

Ponemos el vídeo desde el 00:26 hasta el 00:38 y detenemos el vídeo. Les pedimos que se fijen bien en lo que ven.

"Hoy vamos a hablar sobre algo muy especial que se llama arte íbero. ¿Sabéis lo que es? El arte íbero es el estilo artístico que desarrollaban los íberos, las cosas que creaban las personas que vivían en la península ibérica hace muchísimos años. Los íberos creaban animales, vasijas, cabezas incluso damas oferentes. Ellos a través de sus creaciones nos hablaban de las cosas que les gustaban y que pasaban en su vida.

Todo esto que estamos viendo asombró a Picasso y le ayudó a evolucionar en su forma de trabajo, en su propio arte. Las vio por primera vez en París, tenía 25 años y vio estas obras que eran muy antiguas y además procedían de España, su tierra, y le pareció algo espectacular. ¡Se le ocurrieron un montón de ideas! ¿Vosotros habéis visto alguna vez algo que os haya asombrado? ¿Qué os haya impactado, tanto que hayáis cambiado gracias a eso? ¿Cómo pensáis que se sentía Picasso cuando descubrió estas obras?

Le llamaron tanto la atención que volvía una y otra vez a ese sitio a verlas de nuevo. ¿Os habéis sentido alguna vez así? A veces, cuando descubrimos algo que nos gusta mucho, queremos volver a verlo. ¿Os ha pasado alguna vez? ¡Es maravilloso sentir esa emoción!

A veces, podemos ver cosas que nos sorprenden mucho, como un bonito dibujo o un juguete nuevo. ¿Alguna vez habéis visto algo que os haya dejado con la boca abierta? ¿Algo tan increíble que os haya hecho querer dibujar, bailar? cantar o jugar de otra manera? ¿Cómo creéis que se sintió Picasso al ver esas obras?

Dependiendo de la edad, proporcionarles más información:

"Fijaos bien, en este espacio podemos descubrir cabezas, vasijas y animales que se han ido encontrando en distintos lugares como El Cerro de los Santos. Las cabezas servían como regalo, ofrenda para los dioses. Destaca su sencillez. Las vasijas eran elementos usados para la vida cotidiana pero además nos dan mucha información de cómo se vivía en la época gracias a lo que vemos en ellas. ¿Habéis visto alguna vez algo similar? ¿Para qué creéis que se utilizaban?

Los animales y esculturas híbridas. ¿Por qué creéis que realizaban estas esculturas? hablan de la relación estrecha que los iberos tenían con la naturaleza. Sus formas sencillas encantaron a Picasso, eran capaces de expresar perfectamente el tipo de animal que era. Seguro que lo veis claro, ¿verdad?, ¿qué animales veis? ¿reconocéis alguno?"

Las cabezas y el autorretrato.

Detenemos el vídeo en el 00:44 seg

"¿Qué veis en estas imágenes? ¿Qué os llama la atención? ¿Qué elementos tienen estas cabezas? ¿Y cuáles les faltan? ¿Por qué creéis que están hechas así?

Estas son las esculturas íberas que más inspiraron a Picasso, las cabezas, mucho más sencillas en formas. Estas cabezas motivaron, ayudaron a Picasso es su búsqueda y exploración.

Tras descubrirlas Picasso comenzó a probar, a dibujar, pintar y modelar buscando cómo acercarse a esa forma de crear que tenían los iberos.

¿Qué me podéis decir del color? ¿A qué os recuerda? ¿Sabríais decirme cosas que tengan ese mismo color? ¿De qué material estarán hechas? ¿Os imagináis cómo sería crear algo parecido? ¿Y cómo os sentiríais?

Otra manera de acercar el texto:

"¿Qué veis en estas imágenes? ¿Qué os llama la atención? ¿Qué elementos tienen estas cabezas? ¿Y cuáles les faltan? ¿Por qué creéis que están hechas así?

A Picasso le gustaron mucho estas cabezas porque eran simples y diferentes. Al verlas, se puso a dibujar y a pintar, intentando hacer algo parecido a lo que hacían los íberos. ¡Él quería aprender de ellos y ser más creativo!

¿Qué me podéis decir del color? ¿A qué os recuerda? ¿Sabríais decirme cosas que tengan ese mismo color? ¿De qué material estarán hechas? ¿Os imagináis como sería crear algo parecido? ¿Y cómo os sentiríais?

Detenemos el vídeo en el 00:54 y mostramos imagen autorretrato

Picasso quería crear algo que se aproximase a esa forma, pero a través del dibujo. Para ello se dibujaba una y otra vez. ¿Reconocéis alguna forma o figura en este autorretrato? (Líneas curvas, óvalos...):

Pablo Picasso
Autorretrato
Otoño de 1906
París
Óleo sobre lienzo
65 × 54 cm
Musée national Picasso-Paris

Se dibujó a sí mismo hasta llegar a la frase **"Yo soy otro".** Que pronunció al verse de otra manera.

¿Qué creéis que quería decir con esa frase? ¿Habéis probado alguna vez a realizar vuestro autorretrato? ¿Cómo sería? ¿Cómo os sentiríais vosotros? También le gustaba mucho dibujar a quienes tenía cerca... ¿Lo habéis hecho alguna vez?

Llegaremos a la conclusión de que se veía diferente a la realidad, de cada uno somos distintos según quién nos mire o cómo nos mostremos ante unos y otros.

¿Podéis apreciar las semejanzas entre las cabezas íberas y su nueva forma de dibujar?

¿En qué se parecen estos dibujos? ¿En qué se diferencian?

Síntesis toros. Detenemos el vídeo en el minuto 01:57 (toros).

En esta imagen, seguiremos profundizando en la idea de síntesis de las formas y hablaremos sobre cómo las ideas más creativas se dan tras varios intentos, la importancia de perseverar, probar y seguir intentando:

"Como habéis visto, Pablo Picasso era un artista que siempre quería hacer cosas nuevas y divertidas. Picasso nunca se conformaba con la primera idea, no solo la hacía una vez, isino que lo intentaba muchas veces! Eso es una de las características de las mentes creativas. ¿Os ha pasado alguna vez? ¿Alguna vez habéis probado a hacer algo una y otra vez? ¿Y cómo ha sido el proceso? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Habéis probado una y otra vez la misma idea? Cuando probamos o intentamos cosas nuevas podemos sentirnos entusiasmados, nerviosos, pero a la vez frustrados si no lo conseguimos ¿Qué pensáis? Lo importante es que no hay que rendirse. ¿Estáis de acuerdo? (Pueden contar alguna experiencia reciente que les haya ocurrido en casa o en el centro educativo).

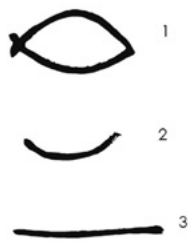
Esto es lo que le sucedía a Picasso, probaba e intentaba y no se rendía. Hasta crear obras como estos animales que vemos aquí, ¿los re-

conocéis? ¿veis diferencias entre las imágenes que tenemos? ¿Qué diferencias veis entre las imágenes de la izquierda y la derecha? ¿Qué pensáis que pasó cuando Picasso fue probando y dibujando muchas veces? ¡Eso es lo que lo hacía especial! ¡Siempre estaba aprendiendo y creando cosas nuevas! Aquí vemos claramente el proceso de síntesis que realizó Picasso. Picasso decía: Me costó cuatro años pintar como Rafael, pero me llevó toda una vida aprender a dibujar como un niño. En esta obra podemos apreciar qué quería decir. ¿Qué es para vosotros pintar como un niño/a?

Como habéis visto Picasso experimentaba con materiales y técnicas. A vosotros, ¿os gusta experimentar? ¡Vamos a ello!

3ª Fase: *CREACIÓN. Pensar con las manos*

Para realizar esta actividad vamos a preparar con antelación formas sencillas como líneas curvas, rectas, óvalos, figuras geométricas y recortes de revistas para que el alumnado pueda crear un autorretrato con la técnica del collage. Por ejemplo, algunas formas sencillas:



Hoy vamos a jugar a hacer dibujos como lo hacía este gran pintor. Como ya sabéis, practicó mucho para dibujar de una manera especial. ¿Sabéis qué es lo que hizo? Buscó la forma de dibujar las cosas que vemos, pero con poquitas líneas y sin muchos detalles. Así, aunque sus dibujos eran sencillos, todavía podíamos reconocer lo que eran, como las cabezas de los toros o los retratos de las personas.

Aquí tenemos un dibujo que está hecho con pocas líneas y formas muy simples. ¿Reconocéis las formas? ¡Vamos a intentarlo nosotros también!

Pablo Picasso
Mujer con las manos agarradas
(estudio para Las señoritas de Aviñón)
Primavera de 1907
París
Óleo sobre lienzo
90,5 × 71,5 cm
Musée national Picasso-Paris

Materiales Necesarios:

- Papel blanco
- Tijeras si no se ha recortado el material previamente.
- Pegamento en barra
- Pintura o rotulador negro
- Plantillas de formas geométricas simples (círculos, cuadrados, triángulos, líneas rectas, curvas, elipses...)

4ª Fase: *Cierre*

Tras terminar la actividad, podemos realizar una exposición en nuestra aula de todos los autorretratos y reflexionar así sobre aquello que nos hace únicos y diferentes. También la forma en la que nos vemos. ¿Cómo nos hemos sentido realizando esta actividad? ¿cómo nos hemos sentido realizando nuestro autorretrato?

Realizaremos una visita a esta exposición donde cada niño/a podrá mostrar y explicar aquello que le parezca importante de su creación.

Al igual que hacía Picasso, podremos dejar los autorretratos expuestos unos días por si al alumnado se le ocurre nuevas ideas a incorporar. Incluso, trabajarlo en otros momentos para profundizar en esa idea. Probar una y otra vez cosas nuevas, diferentes, ir incluyendo propuestas nuevas a nuestro proyecto.

Por último, resumiremos todo lo que hemos visto, aprendido y experimentado en torno a este artista, Pablo Picasso y su exposición.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- Espejito, Espejito (Autoestima).

TÍTULO:

UN MUNDO DE FORMAS

IMÁGENES

VISITA VIRTUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Identificación, expresión y regulación emocional; Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, Emociones y Creatividad; Convivencia escolar; Identidad personal, Plan matemático.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 5 años.

SINOPSIS:
Esta actividad está inspirada en la exposición PICASSO IBERO, primera muestra que explora la influencia del arte ibero en la obra de Pablo Picasso a través de más de 200 piezas.

Organizada en colaboración con el Musée national Picasso-Paris y comisariada por Cécile Godefroy, con Roberto Ontañón Peredo como comisario asociado, nos brinda la posibilidad de reflexionar sobre cómo el descubrimiento de un arte autóctono y "primitivo" contribuyó a la formación de la identidad y el lenguaje artístico de uno de los mayores artistas del siglo XX.

En esta ocasión, nos adentraremos en la simplificación de las formas vinculándolo al concepto de figuras geométricas para trabajar en esta etapa.

REFERENTE TEÓRICO: Es fundamental ofrecer a los niños y niñas de 3 a 5 años experiencias lúdicas, exploratorias, creativas y de apreciación que favorezcan su alfabetización estética. Esto implica fomentar el conocimiento de materiales, técnicas y elementos visuales básicos, así como estimular la búsqueda y creación de respuestas imaginativas y creativas. Además, es importante promover la capacidad de transmitir significados a través de mensajes estéticos y desarrollar la valoración y apreciación de obras de arte. Estas actividades contribuyen al desarrollo de una competencia comunicativa que abarca tanto la comprensión como la producción de mensajes estéticos, facilitando el contacto directo con las obras artísticas.

RAZÓN DE SER: En esta actividad descubriremos a Pablo Picasso y cómo su acercamiento al arte íbero contribuyó e influyó en su práctica artística. Introduciremos, además, el concepto de cubismo y crearemos personajes articulados inspirados en las creaciones del propio artista.

Trabajaremos así la identificación, expresión y regulación emocional en relación a las obras de arte, también el pensamiento crítico, creativo y la toma de decisiones a la hora de crear obras propias.

DESARROLLO

1ª Fase 1: *La vida de Picasso ¿Quién era? Historia*

En primer lugar, presentaremos al artista y daremos algo de información sobre su biografía. También mostraremos y colgaremos en el aula algunas imágenes de sus obras para ir acercándonos a su forma de crear.

Información para el docente:

Pablo Picasso (1881-1973) fue un pintor y escultor español, considerado uno de los artistas más influyentes del siglo XX. Conocido por su estilo innovador y su habilidad para crear obras de arte en varios medios, Picasso cofundó el movimiento cubista, que revolucionó la forma en que se percibe el arte. Su obra abarca múltiples periodos, incluyendo el Periodo Azul, el Periodo Rosa y el Cubismo, entre otros.

Podemos comenzar así:

"Hoy vamos a hablar de un artista muy famoso que se llamaba Picasso. ¿Habéis oído su nombre antes? Picasso nació en un lugar de España llamado Málaga, ¿lo conocéis? y su papá también era pintor y profesor, pintaba y enseñaba a otros a pintar. ¡Así que desde que era muy pequeño, Picasso ya estaba rodeado de arte!

¿Sabéis qué es el arte? ¿qué es para vosotros el arte? ¡Podemos crear arte de muchas maneras! ¡Es muy divertido!

Paul Popper
Pablo Picasso en Villa La Californie
ca. 1960

Picasso vivió durante mucho tiempo en París y allí fue donde descubrió algunas cosas de las que también vamos a poder descubrir nosotros. Era un explorador nato, le gustaba investigar y explorar su entorno, descubrir cosas nuevas constantemente... ¿a vosotros os gusta explorar?

Estas exploraciones, le hicieron cambiar su forma de mirar la realidad, el mundo que le rodeaba, empezó a verlo de forma diferente. Pero sobre todo su forma de expresarlo. Los artistas se expresan a través de las obras de arte, al igual que también vosotros lo haréis. Cuando os sucede algo, o queréis contar una historia o expresar una emoción ¿cómo soléis hacerlo? (Escribir un diario, hacer un dibujo, llamar a un amigo/a, escribir una nota, hablar con personas cercanas...).

Picasso creía que podemos pintar de muchas maneras diferentes. Por ejemplo, si dibujamos una casa, no tenemos que usar solo un color. ¡Podemos usar muchos colores y formas divertidas! Así que dejemos volar nuestra imaginación y disfrutemos haciendo arte juntos".

2ª Fase: *Visita virtual*

El docente introducirá la exposición y se realizará un recorrido por la misma realizando las paradas en las obras indicadas a continuación.

En estas paradas y a través de preguntas, analizaremos la obra y profundizaremos en los detalles de la misma con el alumnado, estas preguntas ayudarán a analizar los elementos plásticos y visuales de las obras y a reflexionar sobre su proceso de creación. Además, también nos permitirán trabajar la identificación, expresión y regulación emocional ante la misma:

Introducción a la exposición

"A continuación, vamos a descubrir algunas obras de este artista, Pablo Picasso. En esta exposición se comienza hablando del arte íbero ¿sabéis lo que es? Es un estilo artístico que desarrollaban los íberos, las personas que vivían en la península ibérica hace muchísimos años. Este tipo de arte llamó mucho la atención de Picasso y le hizo cambiar. Cambió su forma de mirar, crear, dibujar... le ayudó a evolucionar en su propio trabajo ¡Se le ocurrieron un montón de ideas! ¿Vosotros habéis visto alguna vez algo que os haya asombrado? ¿Qué os haya impactado, tanto que hayáis cambiado gracias a eso? ¿Cómo pensáis que se sentía Picasso cuando descubrió estas obras? ¡Vamos a verlas!"

Simplificación de las formas

Pablo Picasso
Autorretrato
Otoño de 1906
París
Óleo sobre lienzo
65 × 54 cm
Musée national Picasso-Paris

"¿Qué veis en esta imagen? ¿Qué os llama la atención? ¿Quién pensáis que puede ser la persona que aparece en esta imagen? ¿Cómo se ha creado este autorretrato? ¿Reconocéis alguna forma que os sea familiar en él?"

En esta parada podemos introducir el concepto de autorretrato y hacer hincapié en la idea de cómo Pablo Picasso se eligió a sí mismo para comenzar a practicar esta nueva forma de crear y pintar que había desarrollado tras conocer el arte íbero.

"¿Si pudiésemos comparar esta imagen con la siguiente en qué se parecen y diferencian? ¿Qué os llama la atención de esta nueva obra? ¿Reconocéis alguna forma o figura en este autorretrato? (óvalos, líneas rectas, semicírculos, líneas curvas...)"

Pablo Picasso sigue simplificando su forma de crear, de manera que comienza a dibujar con formas sencillas, casi esquemáticas lo que quiere representar. Comparando ambas imágenes se aprecia como van perdiendo los detalles: los ojos quedan en su mínima expresión representados con un perfil almendrado, la nariz tres líneas rectas, el torso realizado con líneas curvas y rectas.

Pablo Picasso
Mujer con las manos agarradas
(estudio para Las señoritas de Aviñón)
Primavera de 1907
París
Óleo sobre lienzo
90,5 × 71,5 cm
Musée national Picasso-Paris

Rápidamente esbozado por gruesos trazos negros sobre un fondo ocre y neutro que deja ver parte de la superficie del lienzo en blanco, los contornos del rostro de esta mujer con las manos juntas se reducen a la mínima expresión: perfiles almendrados para los ojos, un amago de triángulo para la nariz y un arco de círculo para la ceja. La mirada vacía de esta figura, cuya blancura recuerda a la de la piedra, da la medida de hasta qué punto se transformó la obra de Picasso en apenas unos meses.

Introducción al cubismo

Por lo tanto, Picasso cambia la forma que tenía de pintar las cosas, con su aspecto real, y las convierte en **elementos geométricos** más sencillos: triángulos, círculos, rectángulos, etc.

Comenzó a interesarse por la forma y el volumen, explorando esculturas, objetos, en busca de figuras geométricas simples que trataba de plasmar en sus obras y con el tiempo, lo que representaba se volvía cada vez menos reconocible, transformándose en una mezcla de colores y formas inusuales.

Esto sería el comienzo del cubismo, rompiendo con la perspectiva clásica y descomponiendo la realidad en estructuras geométricas, planos, formas, líneas.

"Picasso continuó explorando esta nueva forma de crear, simplificando la realidad al mínimo detalle, de tal manera que creó un nuevo movimiento artístico llamado el cubismo. Esta forma de crear no solo consiste en simplificar la realidad sino en descomponerla, como

si fuera un puzle, en distintas formas, piezas, planos, líneas y jugar con ellos, superponerlos, girarlos y deconstruirlos. Como podemos comenzar a intuir en esta obra:"

Pablo Picasso
Las señoritas de Aviñón
París, 1907
Óleo sobre lienzo
243,9 × 233,7 cm
Museum of Modern Art, Nueva York
(adquirido por intercambio a través del legado de Lillie P. Bliss)
Les Demoiselles d'Avignon

Los ensamblajes

Pablo Picasso no se conformó con crear pinturas, trabajando en un único plano, sino que también creó esculturas desde principios del siglo XX. Transitó por todos los formatos y géneros, y usó todos los materiales posibles, tanto tradicionales como industriales.

Pablo Picasso
Cabeza de toro
Primavera de 1942
París
Elementos originales, sillín y manillar en piel y metal
33,5 × 43,5 × 19 cm
Musée national Picasso-Paris

El ensamblaje, técnica escultórica inventada por Picasso en 1913, es un formato que permite metamorfosear la realidad, como en el caso de esta famosa Cabeza de toro. La combinación de un sillín y un manillar de bicicleta —que, al parecer, Picasso encontró en el arcén de una carretera cuando volvía a casa tras el funeral de su amigo Julio González en la primavera de 1942— se convierte aquí en la cabeza del animal. El virtuosismo del gesto, unido a la representación minimalista de los materiales, recuerda a las cabezas de toro baleares conservadas en el Museo Arqueológico Nacional de Madrid, de las que se presenta aquí una reproducción, expuesta en 1911 en la Mostra Internacional di Archeologia de Roma y conservada en esa ciudad.

"Por último, vamos a observar esta obra: ¿Qué veis en esta imagen? ¿Qué os llama la atención? ¿Quién pensáis que puede ser la persona que aparece en esta imagen? ¿Cómo se ha creado esta obra? ¿Reconocéis alguna forma en él?"

Como hemos ido viendo, Pablo Picasso evoluciona en su forma de crear y la simplificación de las formas, experimentando con múltiples materiales, hasta incluso la creación de ensamblajes o en este caso, objetos articulados. ¿Sabéis que es un objeto que creó para sus hijas? ¿Cómo pensáis que se sentirían ellas al recibirlo? ¿Habéis tenido alguna vez algo parecido? ¿Os apetece crear algo similar? ¡Vamos a ello!"

Pablo Picasso
Mujer de pie
1953
Vallauris
Madera pintada
139 × 47 × 21 cm
Colección particular

En 1953, Picasso creó este hermoso ensamblaje a partir de tablas de madera pintadas. Caracterizada por el lenguaje formal geométrico y el uso de colores vivos, esta Mujer de pie presenta una notable simplicidad estilística que es continuadora de los juguetes de madera pintados que el artista fabricó sucesivamente para sus hijas Maya y Paloma, pero en esta obra adquiere proporciones monumentales.

Paul Popper
Pablo Picasso en Villa La Californie
ca. 1960

3ª Fase: *Creación: Personajes articulados, ensamblajes*

Tomando como punto de partida la obra del artista y habiendo trabajado el concepto de las formas geométricas recordaremos las obras de arte de la exposición.

Crearemos nuestros propios personajes articulados o ensamblajes con materiales comunes y de reciclado que podemos encontrar en nuestro alrededor (cajas, cartón, tetrabrik, plástico, lanas, hilos, cuerdas).

En esta ocasión se puede trabajar una obra colaborativa o una obra por cada uno de los alumnos/as.

Primero pensaremos qué personaje queremos crear: ¿real? ¿imaginado? ¿un animal? ¿un robot? Lo esbozaremos en un dibujo y buscaremos los materiales más acordes al mismo.

Después, tendremos en cuenta lo trabajado anteriormente, la simplificación de las formas y descomposición de la realidad. Para ello, podemos tener ejemplos de formas geométricas preparadas para que el alumnado vaya visualizando qué formas básicas tendrá cada uno de nuestros personajes y cómo haremos cada parte. Por ejemplo, los brazos serán rectángulos, la cabeza un círculo o un cuadrado... etc.

Crearemos las distintas partes de nuestro personaje y las ensamblaremos para que pueda articularse a través de gomas elásticas, cuerdas, pajitas o hilos.

Tras finalizar podemos inventar historias o realizar pequeñas representaciones con estos personajes.

TÍTULO:

ESPEJITO, ESPEJITO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Autoestima; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, Emociones y Creatividad; Identidad personal.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
El pequeño Michael recibe un encargo muy especial. Ha de pintar un cuadro para el rey, así que se dispone a usar su gran "arma secreta": un espejo del que toma todas sus ideas. Con lo que no contaba es con que su espejo se rompería y tendría que sacar sus ideas de otro lugar

REFERENTE TEÓRICO: Todas las personas necesitamos ayuda en algún momento, pero en ocasiones dependemos demasiado de esas ayudas o, incluso, no nos damos cuenta de hasta qué punto nos son necesarias. En muchas ocasiones, las habilidades necesarias para acometer una tarea o un reto están en la propia persona, y sólo tenemos que creer que podemos hacerlo. En este sentido, aprender a generar ideas resulta fundamental en el desarrollo del pensamiento creativo, especialmente en los niños, ya que les permite descubrir su capacidad para resolver problemas por sí mismos y expresar su individualidad. Este proceso no solo estimula su creatividad, sino que también fortalece su autoestima al demostrarles que son capaces de encontrar soluciones y superar desafíos con sus propios recursos. Al confiar en sus ideas y habilidades, los niños desarrollan una mayor seguridad en sí mismos, lo que les prepara para enfrentar el mundo con confianza y autonomía.

RAZÓN DE SER: Los niños tienen buenas ideas que han de aprender a extraer, asumiendo el "riesgo" de equivocarse o de que esa idea no sea la "mejor". Hacerse excesivamente dependiente de ayudas externas puede contribuir a un deterioro de la autoestima afianzándose la creencia de "Yo no sé" o "Yo no puedo". En esta actividad se tratará de que esos intentos de búsqueda de ideas propias vayan permanentemente de la mano de un buen refuerzo social en forma de felicitación y ánimo por parte de quien coordina la actividad, como ejercicio práctico para una buena autoestima y desarrollo de la capacidad creativa.

DESARROLLO

1ª Fase

Se inicia la actividad preguntando a la clase de dónde creen que salen las ideas (se irá tomando nota de los comentarios realizados). Podrán decir que salen de su imaginación, de su cabeza, de su cerebro... (Ideas que salen "de dentro"); también que vienen de papá, mamá, profesorado, televisión (ideas que surgen "de fuera"). Todas esas respuestas serán correctas.

2ª Fase

Se introduce la secuencia que se va a proyectar comentando: *"En este momento vamos a ver de dónde sacaba sus ideas un pequeño pintor llamado Michael. Un día la reina vino a su casa a pedirle un trabajo muy especial. Prestad mucha atención..."*

Para iniciar el debate después del visionado, se proponen las siguientes preguntas (el objetivo es que vean que, a pesar de que él creía que era el espejo el que le daba las ideas, realmente, desde el principio, salían de su propia imaginación):

- *¿Qué os ha gustado de la historia de Michael?*
- *¿Dónde creéis que estaban las ideas de Michael, en el espejo o en su cabeza?*
- *¿Por qué creía él que estaban en el espejo?*
- *¿Cuándo creéis que ha sido más feliz, cuando creía que sacaba sus ideas del espejo o cuando ha descubierto que las sacaba de su imaginación?*
- *¿Qué le pasó a Michael cuando se rompió su espejo mágico? ¿Cómo creéis que se sintió Michael cuando ya no podía usar su espejo?*
- *¿Cuándo creéis que Michael estaba más contento, cuando usaba el espejo o cuando descubrió que podía usar su imaginación?*
- *¿Vosotros también tenéis una imaginación como la de Michael? ¿Cuándo? (Al ser un concepto muy abstracto será importante guiar la respuesta poniendo ejemplos. La tienen cuando hacen sus dibujos, cuando se inventan historias, cuando juegan en solitario o en grupo, etc.)*
- *¿Cuándo usáis vuestra imaginación? ¿Al dibujar? ¿Al jugar con tus amigos?*
- *¿Cómo os sentís cuando creáis algo nuevo?*

3ª Fase: *Generando ideas*

Cuando hacemos algo por primera vez, puede ocurrir que necesitemos que alguien nos ayude. No tenemos un espejo que nos hable, pero sí personas mayores, por ejemplo, a quienes podemos preguntar. Sin embargo, a veces pensamos que las necesitaremos siempre, y esto no es verdad.

(NOTA: No es del todo cierto entonces la frase del tendero Sam, cuando dice "Nunca lo necesitaste", porque quizá en algún momento sí lo necesitamos, aunque sea en forma de "inspiración inicial" o punto de partida.)

Ahora, vamos a jugar a ser inventores de ideas. Cuando tenemos ideas propias y hacemos cosas nosotros solos, nos sentimos muy contentos. Vamos a pensar en algunas situaciones y ver qué ideas se nos ocurren:

Imaginemos que queremos hacer un regalo para un amigo muy especial. ¿Qué podríamos regalarle que podamos hacer nosotros mismos?

- Anima respuestas como: dibujar un retrato, hacer un collar de macarrones, crear una tarjeta con pegatinas, etc.

¿Qué juego nuevo podríamos inventar para jugar todos juntos en el patio?"

- Escucha sus ideas y ayúdales a desarrollarlas si es necesario.

¿Cómo podríamos ser más rápidos en el juego del 'Pilla-pilla'?

- Pueden surgir ideas como correr en zigzag, esconderse detrás de los árboles, etc.

¿Qué podríamos usar para pintar de una forma divertida y diferente?

- Podrían sugerir usar esponjas, hojas de árboles, sus propias manos, etc.

¿Cómo podríamos ordenar los juguetes de la clase más rápido y divirtiéndonos?

- Podrían proponer hacer una carrera de ordenar, cantar una canción mientras recogen, etc.

Durante esta actividad, es importante valorar todas las ideas que surjan, tanto las que vengan "de fuera" (cosas que han visto o les han enseñado) como las que vengan "de dentro" (ideas originales). Sin embargo, debemos hacer especial énfasis en aquellas ideas que los niños generen por sí mismos, felicitándolos y animándolos a seguir pensando de forma creativa. Esto les creará una mayor sensación de control sobre su entorno y una acumulación de experiencias de éxito que les otorgará confianza para enfrentar, de forma resolutiva e independiente, nuevas situaciones que irán encontrando en sus vidas)

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Al final de la sesión, o como complemento a ella, puede proponerse una actividad creativa sencilla para comprobar la riqueza que supone recoger ideas diferentes en toda la clase para lograr un objetivo común. Esta actividad no solo desarrolla el pensamiento creativo, sino que también fomenta la colaboración, refuerza la autoestima y ayuda a los niños a valorar sus propias ideas y las de sus compañeros.

1. Preparación del espacio y materiales: Prepare una cartulina grande en blanco y reúna diversos materiales como plumas, hojas, trocitos de goma eva, papelitos, fieltro y algodón. Asegúrese de tener suficientes materiales para todos los niños.

2. Introducción de la actividad: Explique a los niños que van a crear una obra de arte juntos. Relacione esto con la historia de Michael: *¿Recuerdan cómo Michael usó su imaginación para pintar? Ahora nosotros vamos a hacer lo mismo.*

3. Lluvia de ideas: Antes de comenzar, pida que compartan ideas sobre qué podrían crear juntos. Esto estimula su pensamiento creativo desde el principio.

4. Demostración: Muestre cómo pueden usar los diferentes materiales. Por ejemplo, pegue una pluma o haga una forma con trocitos de goma eva. Esto les dará ideas iniciales sin limitar su creatividad.

5. Creación colaborativa: Invite a los niños a decorar la cartulina juntos. Anímelos a usar su imaginación y a probar diferentes combinaciones de materiales. El objetivo es que pongan a funcionar su imaginación y que algunas de las buenísimas ideas que guardan dentro puedan salir fuera para compartirlas con el resto.

6. Fomento de la cooperación: Anime a compartir materiales y a ayudarse mutuamente. Esto refuerza la idea de que juntos pueden crear algo maravilloso.

7. Refuerzo positivo: Durante la actividad, proporcione refuerzo social constante. Elogie los esfuerzos individuales y la creatividad de cada niño. Esto es crucial para construir una autoestima equilibrada. Use frases como ¡Qué idea tan original! o *¡Me encanta cómo has usado esos colores!*

8. Reflexión grupal: Una vez terminada la obra, reúna a los niños alrededor y pídales que hablen sobre lo que han creado. Pregunte: *¿Qué parte os gusta más? ¿Qué ideas nuevas tuvieron mientras trabajaban?*

9. Conexión con la historia: Recuerde a los niños cómo en la historia de Michael, otras personas admiraron su trabajo cuando usó su imaginación. Explique qué lo mismo ha sucedido con su creación colectiva.

10. Exposición: Coloque la obra en un lugar visible del aula. Esto permite que los niños se sientan orgullosos de su creación y refuerza la idea de que sus ideas son valiosas.

TÍTULO:

VIAJE ENTR3SPACIOS

AUDIOVISUAL
Tour virtual Cristina Iglesias

MATERIAL ADICIONAL:
Entrevista a Cristina Iglesias
Página web Centro Botín

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 5 años.

SINOPSIS:
En esta exposición, la artista interconecta el Centro Botín con el entorno dentro de la sala, pues la continua tensión entre lo visible y lo invisible en la obra de Iglesias, y lo aparentemente fronterizo de sus piezas, tratan de vincular espacios y abrir puertas a lugares invisibles.

Sus piezas siempre intentan crear un acceso a "otro lugar" imaginado, a un paisaje profundo que, en esencia, puede abordarse con la lectura de alguna de sus obras más significativas que alberga esta exposición, como Sin título. Venecia II (1993). Esta obra, que pertenece a la colección de la artista, sintetiza de una manera magistral parte de los códigos que podemos aplicar a otras de las piezas que vemos en el Centro Botín.

REFERENTE TEÓRICO: El arte, es el vehículo perfecto para trabajar la identificación, expresión y regulación emocional del alumnado, generando un espacio donde compartir de una manera libre y sin prejuicios. Además, también nos permite trabajar la empatía al ponernos en el lugar del artista en cada momento. La exposición de Cristina Iglesias, nos ayudará a profundizar en el proceso creativo que ha seguido, trabajando todas estas variables.

RAZÓN DE SER: En esta actividad, el alumnado va ir descubriendo las obras de la artista que les hará reflexionar sobre la importancia de los espacios, las distintas formas de crearlos y cómo nos hacen sentir. Además, indagaremos en el proceso de creación de Cristina Iglesias, favoreciendo la curiosidad y descubriendo el arte y a nosotros mismos. En primer lugar, haremos un acercamiento al artista y la visita virtual que vamos a trabajar. Después, conoceremos las obras de Cristina Iglesias y el alumnado trabajará la identificación, expresión y regulación emocional, empatía y creatividad a través de estrategias como la visualización o el cambio de perspectiva. Por último, realizaremos una actividad creativa que nos ayudará a asentar todo lo trabajado.

DESARROLLO

1º Fase: *Introducción*

Antes de adentrarnos en el viaje por la exposición de Cristina Iglesias les explicaremos que vamos a disfrutar de una serie de obras de arte que ha realizado la artista. Podemos darles información sobre esta artista en función de la edad. Cristina Iglesias es una artista donostiarra, Premio Nacional de Artes Plásticas y Medalla de Oro de Bellas Artes.

"A continuación, vamos a ver una exposición de una artista que se llama Cristina Iglesias. Ella nos propone un viaje a distintos lugares que vamos a poder disfrutar a lo largo de la visita. Cristina Iglesias construye lugares inolvidables, espacios en los que podemos entrar, incluso estar un rato. Para ello emplea distintos materiales como el esparto o el hierro ¿sabéis lo que es? Con estos materiales, nos cuenta historias y nos transmite sensaciones que vamos a descubrir ¿preparados?"

Cristina Iglesias emplea materiales que sean capaces de hablar de metáforas, símbolos y sensaciones, utilizando lo orgánico, entramados vegetales y geométricos, pero también texto, poemas y relatos.

La artista lo hace a base de trucos que vamos a intentar descubrir, para hacernos sentir de maneras muy distintas. Estos trucos son el emplazamiento de alguna de sus obras, el material con el que realiza las obras, los juegos ópticos que nos produce e incluso, la luz.

2ª Fase: *Visita Virtual (cambios de perspectiva, visualización)*

A través de la visita virtual, vamos a ir trabajando con las distintas obras de la artista.

En esta obra, *Sin título (Pasaje I, 2002)* podemos destacar el lugar del espacio en el que se encuentra, así como su material (esparto).

Comenzaremos analizando la obra con preguntas cómo *"¿Qué os llama la atención de esta obra? ¿cómo está hecha? ¿habíais visto algo parecido alguna vez? ¿a qué os recuerda?"*

A continuación, haremos algunos cambios de perspectiva para profundizar en esta habilidad:

"Vamos a imaginarnos que somos hormigas muy pequeñas... ¿cómo nos sentiremos debajo de esta obra? Ahora vamos a imaginarnos que somos gigantes..."

Por último, haremos una visualización y pediremos a los alumnos que se metan dentro de la imagen y que elijan un lugar donde se situarían en este espacio. Algunos alumnos elegirán en la esquina, otros debajo de la obra, algunos encima para poder tocar la obra... Después, haremos una puesta en común y les preguntaremos porqué han elegido ese lugar y cómo se sienten en él. *"¿Dónde te has situado? ¿por qué? ¿cómo te sientes dónde estás?"*

Este diálogo nos ayudará a trabajar la identificación y expresión emocional dependiendo de los lugares que hayan elegido para situarse. Además, también les invitaremos a intentar adivinar el material del que está hecho (esparto) si aún no ha sido comentado e imaginar su tacto. En las obras de esta artista los materiales son muy importantes, así como las texturas de los mismos. Estos nos hacen sentir cosas muy diferentes una vez les descubrimos.

Para el alumnado más mayor, podemos vincularlo con las situaciones de nuestro día a día para trabajar la empatía "cambiándonos de lugar, cambiando de perspectiva". Las situaciones cotidianas, dependiendo de cómo las miremos, nos puede parecer una cosa u otra.

"Hemos visto cómo cambiándonos de lugar en este espacio, nuestras emociones han cambiado. Esto también nos puede pasar con nuestros amigos o familias. Por ejemplo, cuando discutimos con nuestro amigo, también podemos intentar ponernos en su lugar, para ver qué piensa o siente él/ella. O cuando nos enfadamos con papá o mamá, vamos a intentar ponernos en su lugar, para saber qué les ha podido molestar".

Información adicional sobre Cristina Iglesias: Cristina Iglesias crea este tipo de piezas para crear pasajes, como su nombre indica, hacia nuevos lugares o nuevas formas de mirarlos. Usa técnicas muy artesanales como el esparto a los que añade textos que nos hagan, nuevamente, parar a intentar buscar palabras. Busca una sensación similar a la que tenemos cuando nos tumbarnos y buscamos las formas de las nubes. En este caso las nubes son alfombras voladoras nos cobijan).

Podemos continuar la visita haciendo un trabajo similar con las siguientes obras: *Habitación vegetal III, 2005 ; Growth I, 2018 y Pabellón suspendido III (Los sueños), 2011-2016.*

Las conclusiones a las que queremos llegar son a los mundos fantásticos que genera Cristina Iglesias que pueden recodarnos a algunas películas, los sueños. También, a la importancia de los materiales y texturas que trabaja y cómo nos hace sentir de una forma u otra en función de cuáles usa. Por último, centraremos la atención en lo creativo y original de sus obras, en estos espacios que podemos habitar de muchas formas diferentes (estando sentados, tumbados, paseando...).

3º Fase: *Crea tu lugar*

A Cristina Iglesias le gusta crear lugares, paisajes fantásticos para jugar con nuestras sensaciones, crea escenografías para que viajemos por esos mundos.

Ahora vamos a crear nuestro propio lugar, un espacio en miniatura. Nos dividiremos en equipos y con piezas de construcciones tipo lego, cada equipo creará un espacio/lugar, fijándose en el color y la forma de las piezas seleccionadas. Pondremos la atención en cómo ese lugar nos puede hacer sentir, a nosotros o a quienes lo recorran, si fuera en tamaño real.

"Ahora vamos a crear nosotros nuestros propios lugares, igual que la artista. Nos pondremos en equipos y cada equipo seleccionará las piezas para crear ese espacio en miniatura. Tened en cuenta que Cristina Iglesias tarda meses e incluso años en crear sus obras, así que con calma pensad muy bien en cómo queréis hacerlo. Después, nos tenéis que contar la historia que tiene ese lugar, si es algún lugar en concreto y si lo vais a utilizar para algo".

Alternativa: Crear la maqueta de nuestro propio lugar empleando distintos materiales reciclados y con distintas texturas que el educador y los alumnos se encargarán de recopilar: hojas, ramas, metal, maderas, lija, cartón, mimbre, latas...

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

En estas edades, es muy importante trabajar el aspecto sensorial. Podemos, partiendo de esta experiencia, elaborar un cuaderno del tacto, que recoja distintas texturas, indicando las emociones que nos pueden generar cada una de ellas y relacionándolo con las obras de Cristina Iglesias trabajadas.

El educador también puede elaborar este cuaderno antes de la visita virtual, para que la experiencia sea multisensorial.

Los más mayores pueden trabajar la actividad de la Etapa III de *ReflejArte "Refugios sensoriales"* donde se les pide elaborar un lugar- escultura multisensorial.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- **Banco de herramientas:** El árbol de los recuerdos (Identificación, expresión y regulación emocional).

TÍTULO:

PINTAR CON EL TACTO

AUDIOVISUAL

MATERIAL ADICIONAL :
Folleto exposición,
sitio web y dosier de prensa.

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, Emociones y Creatividad; Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 5 años.

SINOPSIS:
El trabajo escultórico de Joan Miró es especialmente personal y libre, configura un mundo propio que podemos denominar en ocasiones como «mironiano». Esta exposición recoge más de un centenar de esculturas, objetos y yesos con los que Joan Miró ensambla y crea sus obras. Además de dibujos preparatorios, fotografías y vídeos.

REFERENTE TEÓRICO: La creatividad es una habilidad imprescindible para trabajar en nuestro alumnado y de este modo desarrollar una nueva mirada hacia la realidad, ayudándoles a crear nuevas respuestas ante los problemas del día a día. El arte, es la herramienta perfecta para ello y en esta actividad, a través de las esculturas de Joan Miró, indagaremos en su proceso creativo, descubriendo las distintas formas de elaborar una obra de arte, partiendo de objetos cotidianos y mirando más allá de los mismos.

RAZÓN DE SER: En esta exposición, tenemos la oportunidad de conocer a fondo el proceso creativo del artista Joan Miró y replicarlo con distintas actividades que nos ayuden a comprender el proceso que existe detrás de la creación de una de sus esculturas. En la primera fase introduciremos al artista, en las siguientes, con ayuda de la visita virtual, desarrollaremos propuestas que nos acercan a su trabajo con objetos para que ellos mismos puedan experimentar tal y como lo hacía el artista. La propuesta de continuidad es una actividad de creación que, tras la experimentación, ayuda a afianzar los conceptos trabajados de una forma lúdica.

Materiales: El profesor tendrá que preparar algunos materiales previos a la actividad. Una cuchara de madera, una lata vacía, una caja de cartón, papel de caramelo, almendra con cáscara y una piedra pequeña.

DESARROLLO

1º Fase: *Ebanista, orfebre y escultura*

El educador comenzará explicando la historia de Joan Miró: "Miró era un niño que nació en Barcelona 1893. Su padre era relojero, sus abuelos eran ebanistas orfebres. ¿Sabéis lo que es un relojero? La persona que hace relojes. ¿Y sabéis lo que es un ebanista? Es la persona que trabaja con la madera y construye muebles y objetos de este material. Por último, ¿sabéis lo que es un orfebre? Es la persona que trabaja con metales y, por ejemplo, hace joyas. Todas estas son profesiones que trabajan con las manos. Lo que hacía que en la familia de Miró fueran ágiles con las manos y estuvieran acostumbrados a tocar, moldear, reparar y crear objetos. A él siempre le había gustado dibujar y jugar a crear objetos a los que llamamos esculturas. ¿Alguien sabe lo que es una escultura? ¿qué diferencia hay entre un dibujo y una escultura? Una escultura tiene volumen, forma, dimensión mientras que un dibujo es plano.

Cuando Miró tenía 19 años, le sucedió un hecho que le marcó, como artista, para siempre. Aprendió a dibujar tocando. ¿Cómo? Vamos a descubrirlo."

2º Fase: *Pintar con el tacto*

Pedimos a tres voluntarios que cierren los ojos e intenten adivinar los objetos que les damos tocándolos (les damos una cuchara, una caja de cartón y una lata). Los objetos se guardarán de nuevo y los alumnos tratarán de dibujar el objeto que han tocado sin haberlo visto. El resto del grupo se mantendrá en silencio.

"Ahora, vemos a hacer un juego que a Miró le sorprendió. Para ello necesito tres voluntarios que cierren los ojos, os daré a cada uno un objeto que tenéis que tocar sin mirar. [El educador deja el tiempo necesario y retira los objetos]. A continuación, abrid los ojos y dibujad en la pizarra los objetos que habéis tocado ¡Muy bien! Efectivamente, estos son los objetos, pero fijaros, habéis conseguido adivinarlos sin mirar solo con las manos, tocando, con el tacto. Ahora, os voy a pedir que juntéis estos objetos, los pongáis unos encima de otros, unos dentro de otros, como se os ocurra para crear con ellos algo nuevo [les pediremos que repitan la acción varias veces hasta que la creación sea algo similar a L'Horloge du Vent. ¡Fenomenal! Mirad, de esta forma, tocando objetos y juntándolos a otros es de la misma forma en la que Miró creaba sus esculturas, como acabáis de hacer vosotros."

Con este ejercicio, Francesc Galí enseñó a Miró a dibujar sintiendo lo que dibujaba, y este desarrollo del sentido del tacto fue lo que despertó el gusto por crear esculturas cuyo punto de partida fueran la unión de objetos cotidianos para crear cosas nuevas. Se propone a los alumnos que ensamblen los objetos que han tocado y dibujado de distintas maneras hasta dar lugar a *L'Horloge du Vent.*

L'Horloge du vent / El Reloj del viento, 1967
Bronce. 51 x 29,5 x 16 cm
Fundició Parellada, Barcelona - Ejemplar P.A. 1/1
Colección particular

Cuando hayan conseguido llegar a esa obra, realizaremos un paseo por la visita virtual de ese espacio.

Haremos énfasis en la originalidad de la obra de Miró, que ensamblaba objetos cotidianos y los convertía en obras de arte.

"A continuación, vamos a ver algunas obras que ha creado Miró. ¿Qué cosas os llaman la atención? ¿qué tipo de objetos encontramos en este espacio? ¿alguna de las obras os recuerda a algo?."

Este tipo de uniones de objetos eran los puntos de partida de las obras de Miró.

3º Fase: *Objetos cotidianos*

Pasaremos al segundo espacio y nos detendremos en las vitrinas del fondo, analizando el tipo de objetos que encontramos. Hablamos sobre estos objetos, cuáles conocemos y cuáles no. Podemos intentar adivinar, y llegar a la conclusión de que son objetos del campo y cotidianos, objetos cercanos a cada uno de nosotros. Trabajaremos sobre los objetos que tenemos a nuestro alrededor, si alguno de ellos es especial y cómo nos hacen sentir.

"A Joan Miró le gustaba mucho pasear, en sus paseos miraba a su entorno de forma especial, de este modo, iba encontrando objetos que, aparentemente eran normales, pero que para él adquirían un valor especial. Los recogía y llevaba a su estudio donde más adelante pasaban a formar parte de una obra de arte. Miró sentía atracción por objetos que pasaban inadvertidos".

4º Fase: *Experimentación*

En el espacio tres se encuentran las obras más experimentales de Miró. Vamos a ver que estas esculturas (pruebas realizadas en yeso) están creadas a partir de objetos cotidianos, que el combinaba. El papel de un caramelo, una almendra y una piedra. Con el alumnado, intentaremos adivinar qué objetos forman parte de la escultura.

Nos daremos cuenta de que son objetos cotidianos a los que Miró les ha dado otro tamaño. Hablaremos de la escala y cómo percibimos los objetos de manera distinta en relación a su tamaño (la almendra y la piedra pueden parecer un búho, el papel de caramelo un personaje...) pero son objetos que, combinados y cambiados de tamaño, crean esculturas y obras de arte.

Personnage / Personaje, 1970
Modelo ampliado en yeso (canto rodado y almendra). 83,5 x 33 x 28 cm
Colección particular
Tête / Cabeza, 1978

Modelo definitivo en yeso con grafismos a rotulador. 111 x 67 x 25 cm
Colección particular

"Como hemos visto, a Miró le gustaba jugar y combinar distintos objetos que tenía al alcance de su mano, en esta sala vamos a centrar nuestra atención en estas dos esculturas."

"¿Qué creéis que son? ¿a qué se os parece? ¿por qué? ¿qué objetos ha podido utilizar Miró para crearlas? Y si pensamos que son objetos pequeños que él ha cambiado de tamaño ¿qué objetos podrían ser? ¿Por qué lo habrá hecho así? Ahora, vamos a experimentar con distintos objetos, como hacía Miró."

Les daremos envoltorios de caramelos para que experimenten e intentaremos que hagan algo similar a Tête 1978. Les dejaremos piedras y almendras para que las combinen hasta crear su propia escultura, esto nos ayudará a hacer hincapié en la diferencia de tamaño y cómo la escala puede ser un elemento más con el que jugar a la hora de crear una obra de arte, habrá combinaciones que se acerquen a Personnage 1970.

5º Fase: *Espacio color*

A finales de los años 60, Joan Miró comienza a pintar sus esculturas empujado por su amigo A. Giacommeti. Para pintar sus esculturas empleaba los mismos colores que para sus cuadros, son colores básicos y generalmente usa los mismos.

En el siguiente espacio, nos centraremos en cómo el color cambia nuestra percepción de una obra. Podemos comparar con las esculturas de bronce o yeso que hemos visto previamente y trabajar la identificación y expresión emocional que sugiere cada uno de los colores de las obras.

"Ahora, vamos a investigar otras obras. Quiero que nos fijemos bien en qué cosas cambian en estas es-culturas. ¿Veis alguna diferencia con las anteriores? ¿Hay algo que os llame la atención? ¿Qué sucede con el color en esta sala? ¿Las obras anteriores tenían color? ¿Por qué habrá decidido Miró pintarlas? ¿Qué colores encontramos? ¿Cómo os hacen sentir estas esculturas pintadas? ¿qué emociones os sugieren? ¿Son colores alegres o tristes? Vemos que, en este momento, Joan Miró ha decidido pintar sus esculturas, darlas color para que, de esta manera, nos transmitan cosas diferentes. Por ejemplo, cuando nos sentimos alegres ¿cómo es nuestra cara? ¿qué colores podrían ser alegres? Y, por ejemplo, cuándo estamos tristes ¿qué cara ponemos? ¿qué colores podrían ser más tristes? ¿Y cuándo estamos enfadados? "

El educador ayudará en el proceso y explicará las emociones básicas, cada alumno identificará un color para cada emoción básica.

"A lo largo de esta visita hemos podido descubrir cómo Joan Miró creaba sus esculturas, experimentando con objetos del día a día, ensamblándolos y dándoles color. A continuación, vamos a crear nuestras propias esculturas tal y como hacía él".

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Taller de creación de esculturas.

Una vez hemos ido viendo y experimentando el proceso creativo de Joan Miró es el momento de que los alumnos creen. Colocaremos previamente algunos objetos cotidianos por el aula, en mesas o distintos espacios del patio, colegio... Estos objetos tendrán que ser de distintas familias (metal, madera, juguetes, piedras...)

Miró buscaba crear poesía visual con sus esculturas, uniendo objetos que aparentemente no tenían conexión. Se encontraba con objetos que le atraían, los recogía e iba trabajando sobre ellos y estas uniones por lo que proponemos a los alumnos que den un paseo por el aula, jardín o parque cercano recogiendo los objetos que les llamen su atención. Haciendo hincapié en esta nueva mirada, y fijándonos en objetos que aparentemente no llaman nuestra atención, pero pueden llegar a convertirse en obras de arte, replicando el proceso creativo de Miró.

Una vez todos tengamos dos o tres objetos, experimentaremos distintas formas de unirlos, probando hasta que el alumno decida que ha creado su escultura.

El docente puede tener preparados algunos objetos con imanes, cola o celo para unir estas piezas o simplemente apoyarlas unas en otras.

Posteriormente, podemos darles color y pensar un título para cada una de estas esculturas únicas.

TÍTULO:

LA PALABRA TRANSFORMADA

EXPOSICIÓN VIRTUAL

MATERIAL ADICIONAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de comunicación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, emociones y creatividad; Identidad personal, Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
Esta actividad está inspirada en la exposición Orden Aparente (poético-político) del artista cubano Carlos Garaicoa y que recorre su producción reciente (2009-2014), obras realizadas en diversos medios como instalación, vídeo, fotografía, escultura, libros pop-up y dibujos, que permiten un acercamiento al imaginario estético y al discurso crítico de este artista reconocido internacionalmente por una obra en la que subyace la ciudad como representación de la memoria individual y colectiva.

REFERENTE TEÓRICO: Las artes, y concretamente las artes plásticas se presentan como potenciales espacios de desarrollo de las habilidades emocionales, así como de la empatía. Las obras de arte nos generan emociones y a la vez, son creativas en sí mismas, siendo una herramienta de aprendizaje idónea para dichas habilidades.

RAZÓN DE SER: En esta actividad, reflexionaremos sobre la carga afectiva y emocional de la arquitectura y de los edificios de nuestro entorno más cercano para descubrir cómo las emociones, igual que la arquitectura, pueden ser una fuerza transformadora y creativa muy potente.

También de la fragilidad y del poder transformador de la arquitectura, de la ruina, y de un proceso creativo que integra texto e imagen en un mismo soporte de una manera directa, efectiva y visual.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y al artista avanzando lo que vamos a ver a continuación. También puede aprovechar para introducir las **ciudades**, los **edificios** incluso hablar del **lugar donde vivimos**, ya que son el elemento vertebrador de las obras del artista.

En esta actividad vamos a conocer a un artista que se llama Carlos Garaicoa. Este artista es cubano, y le gusta mucho hablarnos de las ciudades y la arquitectura que encontramos en ellas. ¿Sabéis qué es la arquitectura? Esta palabra hace referencia a los edificios, los lugares que habitamos. Este artista, para hablarnos de todo esto lo hace con materiales y formas muy diferentes, cambiando la realidad, lo que ve y modificando esos edificios para contarnos historias diferentes.

A continuación, aprovecharemos para hablar de los edificios, para qué sirven e incluso les mostraremos algunas imágenes de edificios relevantes de la zona. Incluso podemos proponer al alumnado que previamente, para esta actividad, traigan fotografías o imágenes de edificios que les llamen la atención o les gusten por algún motivo. Entre todos, veremos los edificios y buscaremos diferencias y semejanzas entre ellos, a modo de juego para potenciar la observación.

¿Qué edificios os llaman más la atención del lugar donde vivís? ¿Por qué? ¿De qué manera os hacen sentir estos edificios? ¿qué cosas vemos en estos edificios?

A continuación, vamos a ver algunas de las obras del artista y hablaremos sobre ellas.

2ª Fase

El educador invitará a los alumnos a ver alguna de las obras que encontramos en la exposición virtual.

Nos detendremos en La palabra transformada (*The Word Transformed*), 2009. Donde nos encontraremos una serie de imágenes de edificios que han sido intervenidas por el artista con mensajes. Este tipo de imágenes están presentes en su serie de cajas de luz, representando unas construcciones fantasmas en las que destacan unos eslóganes alusivos a la situación de la cultura en el país de origen del artista. Las cajas de luz se acompañan de una colección de mantas de corte dispuestas sobre las mesas, con varios experimentos arquitectónicos y planos en dos y tres dimensiones.

A través de las preguntas, analizaremos la obra y generaremos un diálogo con el alumnado en torno a la misma:

Fijaos en estas obras, ¿Qué veis? ¿Qué cosas os llaman la atención? ¿Qué elementos forman esta obra? ¿Dónde podemos encontrar estos edificios? ¿Alguna vez habéis estado en un lugar donde se encuentren edificios parecidos a estos? ¿Por qué el artista habrá puesto estos mensajes?

El alumnado se centrará en los colores o ausencia de ellos, también los mensajes que aparecen, podemos detenernos a leerlos y pensar por qué el artista habrá escrito esas palabras y no otras. ¿Cómo se sentirá el artista? ¿Vosotros os habéis sentido alguna vez así?

Con las distintas preguntas, reflexionaremos sobre cómo los edificios, la arquitectura de las ciudades y lugares que habitamos nos generan emociones e influyen sobre nosotros y nuestra percepción, al igual que las personas incluso pueden "hablarnos" y contarnos historias, sucesos y acontecimientos que han vivido. Tienen un pasado que podemos pararnos a analizar. Puede ser interesante aprovechar para hablar de la **historia de algunos edificios relevantes** de la zona (el colegio, el ayuntamiento, ...).

¿Los edificios pueden hablar? ¿Cómo lo hacen aquí? ¿Esto mismo puede ocurrir con las personas? ¿Cómo os hace sentir? ¿Qué le diríais al edificio tras leer su mensaje?

También se puede establecer un símil con nuestro cuerpo como medio de expresión de emociones a través de la comunicación no verbal.

3ª Fase

Tras el análisis de las obras, el alumnado con ayuda del educador, pensará y elegirá un edificio de su entorno, también se pueden buscar fotografías antiguas de lugares que sean significativos para ellos o hacer un dibujo del mismo. Ahora, lanzaremos mensajes sobre el edificio, al igual que hace el artista creando nuestra propia obra:

Al igual que el artista nos propone en alguna de sus obras, a continuación, vamos a transformar la arquitectura y pensando en nuestro edificio ideal y nuestros deseos y emociones, crearemos un edificio con mensaje. ¿Qué deseos queréis lanzar vosotros?

Lo haremos modificando las fotografías o dibujos, utilizando elementos reciclados como cartones, pero también cintas adhesivas de colores, pegatinas, chinchetas o hilos para proyectar el mensaje. Podemos aplicar la técnica del collage y de este modo, crearemos un proyecto de edificio que muestra un deseo a través de la palabra (un mensaje). Después, pondremos en común las creaciones y compartiremos cuáles son los deseos y las sensaciones asociadas a este momento de creación. La arquitectura es una expresión creativa y emocional transformadora. Así estén diseñados los edificios, de qué tipo, forma y estilo sean y dónde sean colocados, así nuestra vida y emociones quedarán condicionadas por ellos. Para esta última fase de la actividad se puede consultar la propuesta de *ReflejArte* 2014/15 "Emociones para transformar la arquitectura", la etapa de después.

TÍTULO:

LUGARES DE ENSUEÑO

EXPOSICIÓN VIRTUAL

MATERIAL ADICIONAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de comunicación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, emociones y creatividad; Identidad personal; Trabajo por proyectos.

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
Esta actividad está inspirada en la exposición titulada Itinerarios 2011/2012. Esta exposición muestra los trabajos de los beneficiarios de la XIX convocatoria de Becas de Artes Plásticas de la Fundación Botín. Es una exposición que muestra los trabajos de Antoni Abad, Karmelo Bermejo, André Guedes, Julia Montilla, Javier Núñez Gasco, Joâo Onofre, Jorge Satorre, David Zink Yi.

REFERENTE TEÓRICO: Las artes plásticas se presentan como potenciales espacios de desarrollo de las habilidades emocionales y creativas. Nos muestran nuevas formas de expresar la realidad y hablar sobre nosotros y lo que nos rodea. Para Gerver (2012), las experiencias artísticas lúdicas fomentan la flexibilidad, la originalidad y la imaginación, e influyen en los procesos de pensamiento, potenciando, por lo tanto, la creatividad.

RAZÓN DE SER: En esta actividad, a través de las obras realizadas con diferentes lenguajes creativos (el vídeo, las nuevas tecnologías, la fotografía y la escultura) reflexionaremos sobre la construcción y la representación de diferentes lugares por parte de estos artistas y también sobre los usos que hacemos de ellos.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y la exposición avanzando lo que vamos a ver a continuación.

En esta actividad vamos a conocer una exposición donde varios artistas han expuesto sus obras, veremos alguna obra de arte y nos fijaremos en lo diferentes que son unas de otras. Además, nos pararemos a observar alguna de ellas en detalle y hablaremos sobre qué cosas nos llaman la atención. Después, realizaremos una actividad creativa para convertirnos nosotros mismos en artistas. En concreto nos vamos a centrar en la obra de un artista que se llama João Onofre. A continuación, vamos a ver una de sus obras.

A lo largo de las últimas dos décadas, João Onofre ha venido realizando obras basadas, ante todo, en el dibujo, el sonido y el vídeo. La mayor parte de su trabajo en este último medio documenta unas acciones escenificadas en los límites del absurdo, con un deliberado trasfondo existencial, que proponen una mirada humorística, que no frívola, sobre la condición humana. En esta obra, Onofre eligió ubicar una palmera tropical, no muy común, en una especie de balsa, que podría recordar un velero o una isla desierta en los trópicos, playas arenosas incluidas. Luego filmó la navegación, Tajo abajo, de la «isla» navegando junto a la ciudad de Lisboa y bajo sus dos puentes emblemáticos.

2ª Fase

El educador mostrará el audiovisual de la obra Ghost, (2009-12), lo haremos en primer lugar de forma completa para después, volver a visualizarlo deteniéndonos en momentos concretos que nos permitan analizar mejor la obra.

A través de las siguientes preguntas, analizaremos la obra y generaremos un diálogo con el alumnado en torno a la misma:

¿Qué vemos aquí? ¿Qué está ocurriendo? ¿Dónde puede estar grabada esta obra? ¿Qué momento del día es? ¿Qué estación del año creéis que puede ser? Vamos a cerrar un segundo los ojos. ¿Qué sonido acompaña el vídeo? ¿Cómo os hace sentir este tipo de música o sonido? ¿En qué lugar os imagináis mientras la escucháis? ¿le pondríais otro sonido?¿Por qué? ¿Cómo habrá llegado hasta aquí esta palmera/isla? ¿Qué nos querrá contar el artista?

Imaginemos que en lugar de la palmera hubiese una persona, tú: ¿Cómo te sentirías en esta isla? ¿Qué podrías hacer allí? ¿Qué necesitarías en una isla perdida? ¿Por qué? ¿Cómo creéis que se podría sentir el artista? ¿Por qué?

A través de las preguntas, llegaremos a la reflexión de que los espacios son fuente de generación de emociones, de relaciones afectivas y de vivencias creativas. Todos tenemos lugares donde nos sentimos más seguros, donde acudimos a pensar o estar tranquilos, lugares que nos hacen sentirnos bien y divertirnos, como por ejemplo donde nos reunimos con los amigos o con la familia. También existen espacios inquietantes, que nos pueden asustar o impresionar, porque no nos sentimos a gusto. Hay lugares que solo existen en nuestra imaginación y solo surgen de ella cuando nos encontramos en situaciones difíciles de afrontar o, por el contrario, situaciones tan reconfortantes que dan alas a nuestra imaginación más positiva.

Ghost, (2009-12), es una declaración estética y política sobre el mundo. Documenta el viaje silencioso de una isla flotante, habitada por una palmera tropical (Howea forsteriana), relativamente difícil de encontrar en el hemisferio norte y que se eleva once metros sobre la superficie de la isla. Construido sin otro propósito que la película, la isla atraviesa la ciudad de Lisboa a lo largo del río Tajo, de este a oeste, hasta que se pierde en el horizonte.

3ª Fase

Tomando como punto de partida la obra del artista trabajaremos el concepto del **lugar**.

Proponemos al alumnado **elegir un lugar, un sitio de su entorno que sea especial para ellos (su lugar favorito),** en relación a cómo se sienten en él y por el sonido que genera. Después, compartiremos y hablaremos sobre el que han elegido y porqué, también hablaremos sobre las emociones que les generan:

¿Qué sonidos se pueden escuchar? ¿Por qué habéis escogido este espacio? ¿Cómo os sentís en ese espacio?

Después comenzaremos la actividad creativa, cada alumno tiene que pensar en cómo sería su **lugar soñado**. Para ello, pondremos a su disposición distintos materiales y objetos que puedan manipular y elaborar una maqueta de ese lugar. Podemos ayudarles con preguntas de aproximación:

Ahora, cada uno vamos a pensar y crear una pequeña muestra sobre cómo sería nuestro lugar soñado, ese lugar puede tener todo lo que queráis o más os gusta, podéis pensar en qué cosas incluirías en él, ¿cómo sería ese lugar? ¿Qué objetos/elementos tendría? ¿Cómo olería? ¿Tendría algún sonido? ¿Habría gente en ese lugar? ¿Quiénes estarían? ¿Sería un lugar grande o pequeño? ¿Qué cosas podrías hacer en ese lugar?

Para ayudarles en este proceso de diseño de su lugar soñado, podemos ponerles objetos que se vinculen a los distintos sentidos: texturas para el tacto, olores con cascaras de frutas u objetos naturales... También podrán moldear o dibujar lo que quieran incorporar a ese espacio.

Por último, en cajas de pequeño formato harán su propia maqueta incluyendo los objetos, dibujos o materiales que representen ese lugar soñado.

Después, juntaremos todas las maquetas y tendremos nuestra ***ciudad de los sueños.***

TÍTULO:

DIBUJOS EN LA PARED

EXPOSICIÓN VIRTUAL
Exposición *Sol LeWitt. 17 Wall Drawings.* 1970-2015

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Pensamiento creativo; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Artes, emociones y creatividad; Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA:
5 años.

SINOPSIS:
Esta actividad está inspirada en la exposición *Sol LeWitt. 17 Wall Drawings*. 1970-2015. Esta exposición pone el acento en un principio teórico básico en la trayectoria del artista americano y que se ha convertido desde entonces en práctica habitual de la creación contemporánea: la supremacía de la idea y del proceso creativo sobre la obra de arte propiamente dicha. Como afirmaba el propio artista: "La idea es la máquina generadora de arte".

REFERENTE TEÓRICO: El desarrollo de la creatividad es muy importante desde edades tempranas y para ello las artes plásticas nos aportan nuevas formas de entender la realidad y nos acercan a dife-rentes maneras de crear. El proceso creativo puede darse de múltiples maneras y conocer cómo los artistas lo desarrollan nos ayuda a potenciar nuestra imaginación. En esta actividad nos acercaremos al proceso creativo de Sol LeWitt.

RAZÓN DE SER: En esta actividad, las formas sencillas y geométricas de Sol LeWitt nos permiten acercar al alumnado este proceso artístico ideando y ejecutando, experimentando en primera persona el proceso creativo del artista.

DESARROLLO

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y al artista avanzando lo que vamos a ver a continuación.

"En esta actividad vamos a conocer a un artista que se llama Sol LeWitt. Este artista es conocido por realizar dibujos sobre la pared, Wall Drawings. Estos dibujos que realiza sobre la pared tienen distintas formas y colores y lo hace de una forma muy particular. En primer lugar, se encarga de escribir las instrucciones a seguir para crear sus dibujos, su idea. Después, esa idea puede ser ejecutada o desarrollada. Al igual que un músico compone una partitura que puede ser interpretada por otras personas, Sol LeWitt deja escrita en unas instrucciones su obra, para que después pueda ser ejecutada en distintas ocasiones. A continuación, veremos algunas sus obras".

La convicción de que otras personas podían llevar a cabo la ejecución de su obra hizo que Sol LeWitt elaborara sus dibujos murales como un conjunto de instrucciones realizables por cualquier individuo, aproximándose así al modo de hacer de un músico que compone una pieza que otros podrán interpretar, o de un arquitecto que diseña un edificio, pero no lo ejecuta. Dentro de las instrucciones, bastante precisas, a Sol LeWitt le interesaba ofrecer también un cierto margen a la creatividad del dibujante.

2ª Fase

El educador guiará al alumnado en el análisis de alguna de las obras que encontramos en la exposición virtual.

Proponemos detenernos en ***Wall Drawing 413*** (Dibujo mural nº 413). A través de las preguntas, analizaremos la obra y generaremos un diálogo con el alumnado en torno a la misma:

- *¿Qué veis en esta obra? ¿Qué elementos forman parte de ella? ¿Qué os llama la atención de ella? La describimos.*

- *¿Se os ocurre que podría representar algo? ¿Qué sensaciones os transmite? ¿Y el artista, por qué habrá ideado estos dibujos para los muros, las paredes? ¿A vosotros os gusta pintar en las paredes? ¿Cómo pensáis que se sentía el artista al hacerlo? ¿Qué colores ha usado? ¿Y si hubiese usado más colorido? ¿Qué emociones os hace sentir a vosotros? Imaginaros dentro de este dibujo, ¿dónde os colocaríais? ¿En qué recuadro y por qué? ¿Cómo estaríais allí?*

Después, nos fijaremos en ***Wall Drawing 386*** (Dibujo mural nº 386). Analizaremos la obra y a través de preguntas acercaremos al alumnado a la misma:

"Ahora vamos a fijarnos en esta nueva obra: ¿Qué veis en ella? ¿Qué elementos forman parte de ella? ¿Qué os llama la atención de ella? Describimos los elementos que vemos. ¿Alguien se anima a describirnos qué es lo que ha observado? ¿A qué os recuerda? ¿Por qué el artista habrá decidido realizar estas figuras y no otras? ¿Qué sensaciones os provoca? ¿Serían distintas si tuviera otros colores? ¿Por qué?

Fijaos que este artista utiliza siempre colores similares, y formas geométricas. De una forma muy sencilla, elabora sus dibujos de pared. Os voy a leer las instrucciones de este dibujo:

Instrucciones: Estrellas de tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y nueve puntas, dibujadas por dentro con una aguada de tinta china de tono suave, y aguada de tinta china por fuera, separadas por una banda blanca (A-G) de seis pulgadas (15 cm).

¿Qué os parece? ¿Os imaginabas que serían así? ¿Os apetecería realizar este mismo proceso de creación-ejecución?

3ª Fase

Partiendo de las ideas de este artista, realizaremos una actividad creativa donde simularemos su proceso en el aula.

Comenzaremos por dividirnos en dos equipos, un equipo será el que invente las instrucciones y las dicte para que, después, otro equipo se encargue de ejecutarlas.

Para ello, tendremos que decidir las formas que se van a emplear, el tipo de lapicero/rotulador o material con el que se realizará el dibujo de pared. Los colores con los que queremos que se haga y también las dimensiones. Tomaremos como ejemplo las instrucciones vistas anteriormente.

Después, el otro equipo seguirá esas instrucciones y ejecutará el dibujo. Tras esto, pondremos en común los resultados reflexionando sobre si se ha representado el dibujo como esperabais o no, qué instrucciones se tendrían que incluir para que así fuera, que sensaciones habéis sentido al ejecutar las instrucciones.

Si se dispone de tiempo, se puede repetir el proceso intercambiando los equipos, de manera que cada grupo experimente la experiencia de ser ejecutor y creador. Así, estaremos experimentando ambos procesos creativos, el de ideación y el de ejecución, de forma colaborativa.

Por último, finalizaremos la actividad reflexionando sobre cómo nos hemos sentido en ambos procesos.

Para esta actividad podemos apoyarnos en el material de la edición de *ReflejArte* 2015/2016. "Dibujos en la pared".

TÍTULO:

LIA Y EL PODER DE LAS DECISIONES

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Convivencia escolar; Plan lector.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Lía, una niña curiosa, decide un día comportarse de manera diferente, pero pronto descubre que sus acciones afectan a quienes la rodean y a ella misma. A través de sus decisiones, Lía aprende sobre la importancia de la empatía y la responsabilidad. Finalmente, elige comportarse de manera amable y considerada, comprendiendo el impacto positivo de sus acciones en los demás.

REFERENTE TEÓRICO: Los niños de entre 3 y 6 años no tienen la capacidad plena para tomar decisiones de forma responsable en tanto que aún no poseen el potencial cognitivo para ejercitar un juicio crítico; pero sí pueden elegir comportamientos buenos o malos a partir de la contemplación de las consecuencias de sus acciones.

RAZÓN DE SER: Se centra en desarrollar la toma de decisiones en los niños, entendida como la capacidad de seleccionar conscientemente entre alternativas, considerando sus consecuencias y el impacto en los demás. La actividad facilita la comprensión de conceptos abstractos como la responsabilidad personal y social, adaptándolos al nivel cognitivo de esta etapa.

La propuesta utiliza métodos lúdicos y visuales para hacer tangible el proceso de toma de decisiones y sus efectos. Promueve la transferencia de lo aprendido a situaciones cotidianas, animando a los niños a reflexionar sobre sus acciones fuera del aula.

DESARROLLO

1ª Fase:

Se plantea una actividad para preparar al grupo-clase al tema central del cuento sobre las consecuencias de nuestras decisiones y comportamientos. Para dicho fin, y como fase previa de ayudará a través de una dinámica lúdica a reconocer diferentes emociones y cómo nuestras acciones pueden afectar a los demás.

Materiales:

- Un espejo grande o varios espejos pequeños
- Tarjetas con diferentes situaciones
- Emoticonos o imágenes que representen diversas emociones

Desarrollo de la actividad:

1. Introducción: Sentados en círculo, explicar a los niños que vamos a jugar a ser “detectives de emociones”.

2. Exploración de emociones:

- Mostrar a los niños diferentes emoticonos o imágenes de expresiones faciales.
- Pedirles que imiten estas expresiones mirándose en el espejo.
- Preguntar: ¿Cómo crees que se siente esta persona? ¿Qué podría haber pasado para que se sienta así?

3. Juego de situaciones:

- Leer en voz alta situaciones breves de la vida cotidiana, por ejemplo:

- *"Tu amigo no quiere compartir su juguete contigo"*
- *"Alguien te ayuda a atarte los cordones"*
- *"Te caes en el patio y un compañero te ignora"*

• Después de cada situación, pedir que muestren en el espejo cómo se sentirían y nombren la emoción.

4. Reflexión final:

• Preguntar: *¿Cómo podemos hacer que los demás se sientan bien con nuestras acciones?*

• Animar a los niños a compartir ideas sobre acciones amables que pueden realizar.

Hemos visto cómo nuestras caras cambian cuando sentimos diferentes emociones y cómo nuestras acciones pueden hacer que los demás se sientan de distintas maneras. Ahora, vamos a conocer la historia de una niña llamada Lía. Ella, al igual que nosotros, tuvo que aprender cómo sus decisiones y su forma de comportarse afectaban no solo a las personas a su alrededor, sino también a ella misma. Mientras escuchamos el cuento, pensemos en las emociones que vimos en el espejo y cómo se relacionan con lo que le sucede a Lía. ¿Estáis listos para descubrir qué le pasó a Lía y qué aprendió sobre sus acciones?

2ª Fase

Se lee el cuento al grupo-clase, y se formulan algunas **preguntas de aproximación** de corte emocional y empático para ayudar a los niños a reflexionar sobre las emociones de los personajes, fomentar la empatía y relacionar la historia con sus propias experiencias emocionales.

- *¿Por qué creen que Lía decidió comportarse así al principio?*
- *¿Cómo creen que se sintieron las personas alrededor de Lía?*
- *¿Qué aprendió Lía sobre sus decisiones?*
- *¿Qué habríais hecho en su lugar?*
- *¿Cómo creéis que se sintió Lía al final del día después de comportarse de manera maleducada?*
- *¿Por qué piensas que la vecina de Lía no le sonrió como siempre lo hacía?*
- *Si fueras uno de los compañeros de Lía, ¿cómo te habrías sentido cuando ella no quiso compartir sus colores?*
- *¿Qué emociones crees que experimentó la maestra de Lía cuando ella se negó a recoger los juguetes?*
- *¿Cómo imaginas que cambió el estado de ánimo de Lía del primer día al segundo?*
- *Si fueras amigo de Lía, ¿qué le dirías para ayudarla a entender cómo sus acciones afectan a los demás?*
- *¿Qué crees que sintió Lía cuando notó que su día mejoraba al comportarse de manera amable?*
- *¿Por qué piensas que es importante considerar cómo nuestras acciones pueden hacer sentir a los demás?*
- *¿Puedes recordar alguna situación en la que te hayas sentido como Lía al principio del cuento? ¿Cómo la manejaste?*
- *¿Qué consejo le darías a alguien que está teniendo un día difícil para que no afecte negativamente a quienes lo rodean?*

3ª Fase: *El Jardín de las Decisiones Amistosas*

A modo de cierre, esta actividad fomenta la toma de decisiones consciente y la empatía al:

• Visualizar de manera concreta cómo nuestras decisiones afectan el entorno (el jardín).

• Reflexionar sobre el impacto emocional de nuestras acciones en los demás.

• Practicar la toma de decisiones considerando el bienestar colectivo.

- Comprender de manera tangible cómo sus decisiones influyen en su entorno social.

Materiales:

- Un mural grande con un jardín dibujado
- Flores de papel de diferentes colores
- Pegatinas de caras sonrientes y tristes
- Imágenes de situaciones cotidianas en el aula o patio

Desarrollo:

1. Introducción: Explicar a los niños que van a crear un jardín especial donde sus decisiones harán crecer flores o marchitarlas.

2. Actividad principal:

- Se presenta una situación cotidiana con imágenes, por ejemplo: "Es hora de jugar y tienes que elegir con quién compartir tus juguetes".
- Cada niño/a decide qué haría en esa situación.
- Dependiendo de su decisión:
    - Si la decisión es amable y considerada con los demás, pegan una flor en el jardín.
    - Si la decisión no considera a los demás, no se pega nada.
- Después de cada decisión, se pegan caras sonrientes o tristes alrededor de la flor para representar cómo se sienten los demás niños.

3. Reflexión grupal:

- Observar cómo ha crecido el jardín.
- Preguntar: *¿Cómo se ve nuestro jardín cuando tomamos decisiones amables? ¿Y cuándo no pensamos en los demás?*
- Animar a compartir cómo se sienten cuando alguien toma una decisión que les afecta positiva o negativamente.

4. Transferencia a la vida cotidiana:

- Proponer que durante la semana estén atentos a sus decisiones y cómo afectan a sus amigos y familia.
- Sugerir que dibujen una flor en casa cada vez que tomen una decisión que haga feliz a alguien.

TEXTO DEL CUENTO:

Había una vez una niña llamada Lía. Era una niña curiosa, creativa y llena de energía. Solía jugar con sus amigos, ayudar en casa y saludar a todos con una gran sonrisa. Pero un día, Lía se sintió molesta sin saber muy bien por qué. Ese día decidió comportarse de manera diferente.

En lugar de saludar a su vecina cuando salió de casa, Lía pasó de largo sin decir nada. En el colegio, no quiso compartir sus colores con sus compañeros y, cuando la maestra le pidió que recogiera los juguetes después de jugar, Lía cruzó los brazos y dijo: "No quiero". Sus amigos la miraban confundidos porque no entendían por qué actuaba así.

Al final del día, algo curioso comenzó a pasar: Lía notó que no se sentía tan bien como pensaba que se sentiría al hacer las cosas a su manera. Su vecina no le sonrió como siempre lo hacía. Sus compañeros parecían un poco tristes porque no habían podido colorear juntos. Y su maestra le pidió hablar después de clase para preguntarle si algo le pasaba.

Esa noche, mientras estaba en su cama, Lía pensó en todo lo que había sucedido durante el día. Se dio cuenta de que sus decisiones habían afectado no solo a los demás, sino también a ella misma. Recordó que tenía el poder de elegir cómo actuar y que cada decisión podía tener consecuencias buenas o no tan buenas.

Al día siguiente, Lía decidió intentar algo diferente. Cuando salió de casa, saludó a su vecina con una gran sonrisa. En el colegio, compartió sus colores con sus compañeros e incluso ayudó a recoger los juguetes antes de salir al recreo. Poco a poco, Lía notó cómo su día mejoraba: su vecina le devolvió la sonrisa, sus amigos estaban felices de jugar con ella y su maestra la felicitó por ser tan colaboradora.

Lía aprendió algo importante: todos tenemos días en los que nos sentimos frustrados o molestos, pero nuestras decisiones son las que realmente marcan la diferencia. Desde ese momento, siempre trató de pensar antes de actuar y eligió comportarse de una manera que hiciera sentir bien tanto a los demás como a ella misma.

TITLE:

LIA AND THE POWER OF DECISIONS

TOPIC:
Decision-making; Emotional identification, expression and regulation; Empathy; Relationship skills.

SCHOOL CONTEXT:
Personal identity; School coexistence; Reading plan.

EDAD RECOMENDADA:
From 3 to 6 years old.

SUMMARY:
Lia, a curious girl, decides one day to behave differently, but soon realises that her actions affect those around her and herself. Through her decisions, Lia learns the importance of empathy and responsibility. In the end, she chooses to behave kindly and thoughtfully, understanding the positive impact her actions can have on others.

THEORETICAL BASIS: Children aged 3 to 6 do not yet have the full capacity to make responsible decisions, as they lack the cognitive development needed for critical judgement. However, they can choose good or bad behaviours by observing the consequences of their actions.

PURPOSE: This activity focuses on developing decision-making skills in children, understood as the ability to consciously choose between alternatives while considering consequences and the impact on others. The activity makes abstract concepts like personal and social responsibility more accessible at this developmental stage.

The proposal uses playful and visual methods to make the decision-making process and its effects tangible. It encourages the transfer of learning to real-life situations, prompting children to reflect on their actions outside the classroom.

LESSON PLAN

Stage 1:

A preparatory activity introduces the central theme of the story—the consequences of our decisions and behaviours. Through a playful dynamic, the class recognises different emotions and how our actions can affect others.

Materials:

- A large mirror or several small mirrors.
- Cards with different scenarios.
- Emoticons or pictures representing various emotions.

Activity Development:

Introduction: Sitting in a circle, explain that they will play “emotion detectives.”

Exploring Emotions:

- Show children different emoticons or facial expressions.
- Ask them to imitate these expressions while looking in the mirror.
- Ask: How do you think this person feels? What might have happened to make them feel this way?

Situation Game:

- Read short, everyday scenarios aloud, for example:
  - “Your friend doesn’t want to share their toy with you.”
  - “Someone helps you tie your shoelaces.”
  - “You fall in the playground and a classmate ignores you.”

• After each situation, ask them to show how they would feel in the mirror and name the emotion.

Final Reflection:

• Ask: How can we make others feel good through our actions?

• Encourage children to share kind actions they can take.

Transition to Story:

"We've seen how our faces change with different emotions and how our actions affect others' feelings. Now, let's hear a story about a girl named Lia, who also had to learn how her decisions and behaviour affected those around her and herself. While listening, think about the emotions you saw in the mirror and how they relate to Lia's experience. Are you ready to discover what happened to Lia and what she learned about her actions?"

Stage 2

Read the story aloud and ask emotional and empathetic questions to help children reflect on the characters' feelings, build empathy, and relate the story to their own experiences:

• *Why do you think Lia chose to behave like that at first?*

• *How do you think the people around Lia felt?*

• *What did Lia learn about her decisions?*

• *What would you have done in her place?*

• *How do you think Lia felt at the end of the day after behaving rudely?*

• *Why do you think Lia's neighbour didn't smile at her like she usually did?*

• *If you were one of Lia's classmates, how would you feel when she didn't want to share her colours?*

• *What emotions do you think Lia's teacher felt when she refused to tidy up the toys?*

• *How do you think Lia's mood changed from the first day to the second?*

• *If you were Lia's friend, what would you say to help her understand how her actions affect others?*

• *What do you think Lia felt when she noticed her day improving by being kind?*

• *Why do you think it's important to think about how our actions make others feel?*

• *Can you remember a time when you felt like Lia at the beginning of the story? How did you handle it?*

• *What advice would you give to someone having a tough day so they don't negatively affect those around them?*

Stage 3: *The Garden of Friendly Decisions*

As a closing activity, this phase encourages conscious decision-making and empathy by:

• Visually demonstrating how our decisions impact our environment (the garden).

• Reflecting on the emotional impact of our actions on others.

• Practising decision-making with others' wellbeing in mind.

• Tangibly understanding how decisions influence social settings.

Materials:

• A large mural with a garden drawing.

• Paper flowers in various colours.

• Stickers with happy and sad faces.

• Images of everyday classroom or playground scenarios.

Development:

Introduction: Tell the children they will create a special garden where their decisions will make flowers grow or wilt.

Main Activity:

- Show a typical situation with images, e.g.: "It's playtime and you have to choose who to share your toys with."
- Each child decides what they would do.
- Depending on their choice:
  - If it's kind and considerate, they stick a flower on the garden mural.
  - If not, nothing is added.
- After each choice, they place happy or sad face stickers around the flower to show how others would feel.

Group Reflection:

- Look at how the garden has grown.
- Ask: What does our garden look like when we make kind decisions? And when we don't think of others?
- Encourage them to share how they feel when others' decisions affect them positively or negatively.

Application to Daily Life:

- Suggest they observe their decisions during the week and how these affect their friends and family.
- Recommend drawing a flower at home each time they make someone happy through a good decision.

STORY:

Once upon a time, there was a girl named Lia. She was curious, creative, and full of energy. She used to play with her friends, help at home, and greet everyone with a big smile. But one day, Lia felt upset without knowing exactly why. That day she decided to act differently.

Instead of greeting her neighbour when she left the house, Lia walked past without saying a word. At school, she didn't want to share her colouring pencils with her classmates, and when the teacher asked her to tidy up the toys after playtime, Lia crossed her arms and said, "I don't want to." Her friends looked at her, confused, not understanding why she was acting that way.

By the end of the day, something curious began to happen: Lia realised she didn't feel as good as she thought she would by doing things her own way. Her neighbour didn't smile at her as usual. Her classmates seemed a bit sad because they hadn't been able to colour together. And her teacher asked to speak with her after class to see if something was wrong.

That night, as she lay in bed, Lia thought about everything that had happened. She realised her decisions had affected not only others but also herself. She remembered that she had the power to choose how to behave and that every decision could have good or not-so-good consequences.

The next day, Lia decided to try something different. When she left the house, she greeted her neighbour with a big smile. At school, she shared her colouring pencils with her classmates and even helped tidy up the toys before playtime. Slowly, Lia noticed her day getting better: her neighbour smiled back, her friends were happy to play with her, and her teacher praised her for being so helpful.

Lia learned something important: we all have days when we feel frustrated or upset, but it is our decisions that truly make the difference. From then on, she always tried to think before acting and chose to behave in a way that made others and herself feel good.

TÍTULO:
¡NO SÉ CUÁL ME APETECE MÁS!

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Toma de decisiones; Pensamiento crítico; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Promoción de hábitos saludables; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Las Tres Mellizas acuden a un bar, en el que dudan qué tipo de helado elegir de entre la amplia gama que les oferta la camarera.

REFERENTE TEÓRICO: Las dudas que asaltan a los niños de entre 3 y 6 años a la hora de decantarse por elecciones, a menudo muy simples, nace del temor a equivocarse, o son el resultado de la costumbre adquirida por la que los adultos deciden de manera frecuente por ellos. Es de suma importancia que el docente, desde etapas muy tempranas de desarrollo, genere en los niños la capacidad para elegir y responsabilizarse de sí mismos en ciertos aspectos de su vida.

RAZÓN DE SER: El docente, formulando comentarios y preguntas de aproximación capta la atención de los alumnos sobre las dificultades que encuentran a la hora de elegir entre distintas alternativas.

A partir de un estímulo audiovisual se formulan preguntas dicotómicas que exigen que los pequeños se decanten por una opción de entre dos o más propuestas. Un juego final invita a los niños a elegir sobre distintas conductas a desarrollar en el momento.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente introduce el tema de las elecciones y preferencias a través de **comentarios y preguntas:**

- *Muchas veces sabemos muy bien qué queremos. Por ejemplo, cuando tienes sueño ¿qué quieres?;¿y cuando tienes sed?; ¿qué quieres cuando tienes frío?*
- *Otras veces no está tan claro lo que queremos, porque o todo nos parece bien o todo nos perseguiros en el laberinto o jugar con varios amigos al escondite inglés.*
- *A veces tardamos en elegir y no pasa nada. Pero lo importante es que al final elijamos algo. Decir "no sé" es muy cómodo.*

2ª Fase

Se comenta con los alumnos que van a ver una secuencia de *"Las Tres Mellizas, la cigarra y la hormiga"* en la que las hermanas no saben muy bien qué elegir.

Los niños ven la secuencia audiovisual seleccionada y se formulan preguntas de corte emocional:

- *En el vídeo de "Las Tres Mellizas", ¿cómo se ven las caras de las mellizas cuando no saben qué helado elegir? ¿Qué emociones creéis que están sintiendo? (Esta pregunta se centra en la identificación de emociones básicas a través de las expresiones faciales).*
- *¿Alguna vez os habéis sentido como las mellizas, cuando tenéis que elegir algo y no sabéis qué hacer? ¿Qué sentís en ese momento: alegría, confusión, frustración…? (Conexión personal con la experiencia emocional presentada en el vídeo).*
- *¿Creéis que las mellizas se sienten contentas cuando finalmente eligen un helado? ¿Por qué? ¿Es importante sentirse contento con las decisiones que tomamos? (Reflexión sobre la importancia de la satisfacción emocional después de tomar una decisión).*

Para profundizar un poco más en el proceso de toma de decisiones se pueden formular preguntas que intenten guiar a los alumnos a

identificar diferentes pasos de la toma de decisiones: explorar las opciones, identificar los criterios, evaluar las consecuencias, buscar apoyo (si es necesario), y aprender de la experiencia.

- *Antes de que las mellizas elijan, ¿qué hacen? ¿Miran todos los helados? ¿Preguntan a la camarera qué ingredientes tienen? ¿Qué haces tú cuando tienes que elegir algo? (Identificación del primer paso: explorar las opciones).*
- *¿Por qué crees que las mellizas están indecisas? ¿Qué es lo que les gusta de cada helado? ¿Qué es importante para ellas: el sabor, el color, o algo más? (Exploración de los criterios de elección y las preferencias).*
- *¿Qué pasa cuando la camarera les enseña muchos helados diferentes? ¿Se les hace más fácil o más difícil elegir? ¿Por qué? (Análisis del impacto de la sobrecarga de opciones).*
- *¿Crees que las mellizas piensan en las consecuencias de su elección? ¿Qué pasaría si eligen un helado que no les gusta? ¿Es importante pensar en las consecuencias antes de decidir? (Introducción del concepto de evaluación de las consecuencias).*
- *Si fueras una de las mellizas, ¿cómo decidirías? ¿Pedirías un consejo a tu hermana/o? ¿Cerrarías los ojos y elegirías al azar? ¿O tratarías de imaginar cómo sabe cada helado? (Fomentar la reflexión sobre diferentes estrategias para tomar una decisión).*
- *Después de ver el vídeo, ¿piensas que es importante pedir ayuda a alguien cuando no puedes decidir? ¿A quién le pedirías ayuda tú: a tu mamá, a tu papá, a tu maestra, a un amigo….? (Reconocer la importancia del apoyo social en la toma de decisiones).*
- *¿Qué pasa si después de elegir un helado (o una acción en el juego) te das cuenta de que no te gusta tanto como pensabas? ¿Te enfadas y te arrepientes, o aprendes algo para la próxima vez? (Fomentar la resiliencia y el aprendizaje a partir de las experiencias).*
- *¿Crees que las mellizas se ayudan entre ellas a tomar la decisión, o cada una de ellas decide por su cuenta? ¿Es mejor tomar decisiones en grupo o individualmente? ¿Por qué? (Exploración de la toma de decisiones individual vs. colectiva).*

3ª Fase

El docente introduce una **dinámica** diciendo que como a las mellizas, a todos nos cuesta a veces decidir qué hacer: agrupa a los alumnos por parejas, a las que va formulando preguntas dicotómicas. Tendrán que ponerse de acuerdo para elegir una alternativa. Ejemplos:

- *¿Qué preferís, tres chuches cada uno o un helado doble para los dos?*
- *¿Qué día te gusta más, el de tu cumpleaños o el día de los Reyes Magos?*
- *¿Qué elegís, cenar en una hamburguesería o en una pizzería?*
- *¿Qué os gustaría más como mascota, un gatito recién nacido o un perro juguetón?*
- *¿Os gusta más ver la tele por la mañana o después de cenar?*

Si los niños no consiguieran ponerse de acuerdo, se les invita a echarlo a suertes.

Se comenta entre todos la dinámica, qué les costó más, si se divirtieron y si les gustaría repetirla otro día.

4ª Fase: *Elegir en 3, 2, 1... ¡A Jugar!: Aprendiendo a Decidir con la Botella Mágica*

Se pone en práctica un **juego**: los alumnos se sientan en el suelo muy juntos formando un corro. El docente se sitúa en el centro y hace girar sobre sí misma una botella tumbada. El alumno que apunte la boca de la botella al pararse se pondrá de pie. Se hace girar de nuevo la botella. A quien señale la botella también se levantará. El primero debe elegir entre *"dar un beso a tu compañero, darle un pequeño masaje en la espalda o hacerle cosquillas".*

Es importante que los alumnos dispongan de poco tiempo. Para ello, el educador puede contar en voz alta hasta 3 (o hasta 5 si los alumnos tienen 3 años de edad).

Se procurará que haya muchas interacciones rápidas. Otras posibilidades:

- *"Hacerle muecas para que se ría, pedirle que imite tus gestos o contarle un secreto al oído".* [Para grupos de 5 y 6 años].
- *"Hacer una carrera saltando con los pies juntos o con los ojos vendados".* [Para grupos de más de 4 años].
- *"Imitar a un perro (tú) persiguiendo a un gato (él) o echar una carrera a la pata coja".*

Al finalizar las rondas se pondrán en común las emociones experimentadas, las dificultades para elegir y si se divirtieron con la elección por la que se optó.

- *Cuando en el juego final tienes que elegir entre dar un beso, un masaje o cosquillas a un compañero, ¿te sientes feliz, nervioso o indeciso? ¿Por qué?* (Identificación de emociones asociadas a la toma de decisiones en el juego).
- *¿Qué pasa si eliges hacer cosquillas a un compañero y a él no le gusta? ¿Cómo crees que se siente él? ¿Y cómo te sentirías tú?* (Fomentar la empatía y la consideración de las emociones de los demás).
- *En el juego final con la botella, ¿cómo decide a quién darle un beso, un masaje o cosquillas? ¿Piensas en a quién le tienes más cariño ese día, o en a quién crees que le gustaría más cada acción?* (Análisis de los criterios de elección en un contexto lúdico).
- *¿Qué pasa si después de elegir un helado (o una acción en el juego) te das cuenta de que no te gusta tanto como pensabas? ¿Te enfadas y te arrepientes, o aprendes algo para la próxima vez?* (Fomentar la resiliencia y el aprendizaje a partir de las experiencias).
- *¿Crees que las mellizas se ayudan entre ellas a tomar la decisión, o cada una de ellas decide por su cuenta? ¿Es mejor tomar decisiones en grupo o individualmente? ¿Por qué? (Exploración de la toma de decisiones individual vs. colectiva).*
- *¿Qué has aprendido hoy sobre cómo tomar decisiones? ¿Crees que ahora te será más fácil elegir entre dos cosas que te gustan mucho? ¿Por qué?* (Reflexión final sobre el proceso de aprendizaje).

TÍTULO:

SOÑAMOS QUE SOMOS...

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Toma de decisiones; Empatía; Habilidades de relación.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Habilidades de relación.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Tres cochinitos sueñan con su futuro: ser un rey, ser un marino o trabajar para ayudar a su madre.

Los cochinitos ya están en la cama
Muchos besitos les da su mamá y calentitos todos en pijama dentro de un rato todos dormirán.
Uno soñaba que era un rey y de repente quiso un pastel y a su ministro le hizo traer
quinientos pasteles todos para él.
Otro soñaba que en el mar en una barca se iba a remar. rema que rema al despertar
cayó de la cama y se puso a llorar.
Y el más pequeño de los tres,
un cochinito lindo y cortés,
éste soñaba con trabajar
para ayudar a su buena mamá.
Los cochinitos ya están en la cama
muchos besitos les da su mamá
y calentitos todos en pijama
dentro de un rato todos dormirán.

Los cochinitos

REFERENTE TEÓRICO: Los alumnos de entre 3 y 6 años de edad fabulan a propósito de su futuro, planteándose elecciones basadas en el atractivo de los aspectos más llamativos de ciertas profesiones (bombero, karateca, policía, marinero, futbolista, artista...). El adulto no debe poner cortapisas a la imaginación del niño, pero sí puede orientar sus preferencias hacia profesiones en las que puedan ayudar a los demás.

RAZÓN DE SER: Una canción sirve al docente como estímulo para que los niños reflexionen sobre distintas profesiones. En la primera fase lo harán a partir de los personajes descritos en la canción; en la siguiente será un juego el que ayude a los alumnos a pensar en los distintos atractivos y las posibilidades de ayudar a los demás de ciertos oficios y profesiones.

Finalmente se pedirá a los niños que plasmen mediante un dibujo la profesión que deseen.

DESARROLLO

1ª Fase

Los alumnos escuchan la canción *"Los cochinitos"*. El docente formulará **preguntas de aproximación** sobre la temática de las elecciones y las preferencias para guiar sus pensamientos y emociones hacia las distintas posibilidades acerca de su futuro:

- *Un cochinito sueña que era un rey, ¿qué le pide al ministro?, ¿qué pasa si te comes entero un pastel tú solo?*
- *Otro cochinito sueña con ser marinero. ¿Qué le pasa mientras sueña?*
- *El tercer cochinito sueña con ayudar a su mamá. ¿A vosotros os gusta ayudar a mamá?, ¿hay que esperar a ser mayor para ayudar a mamá?* [pregunta para grupos de 5 y 6 años].

2ª Fase

El docente centrará el diálogo de los alumnos en las posibilidades de ayudar a los demás en distintas profesiones. Les propone un **juego**. Para desarrollarlo, previamente habrá confeccionado tarjetas con dibujos alusivos a profesiones:

- Un barco, para representar el oficio de marinero
- Un señor con traje de policía
- Un bombero, con una manguera en la mano
- Un avión, para representar a un piloto

[Una manera más simple de desarrollar la actividad es ir mencionando oficios y profesiones, preguntando: *¿quién quiere ser de mayor.... ((jardinero, domador de circo, etc.)?].*

Los alumnos formarán un corro, con las tarjetas en el medio. Se les explica qué representa cada una, y cada niño cogerá la que más le atraiga, levantando en alto la tarjeta. El profesor le preguntará:

¿Qué harás cuando seas... (policía, piloto de carreras, profesor, etc.)?

A cada niño le preguntará a continuación:

¿En qué puedes ayudar a los demás siendo... (profesión elegida)?

Los niños responderán. Con alumnos de 3 y 4 años de edad será preciso ofrecerles pistas.

3ª Fase

Cada alumno dibujará la profesión elegida, bien copiando la tarjeta correspondiente, o elaborando una producción creativa.

Los dibujos de los alumnos se enseñarán al resto del grupo y si procede, el educador o el grupo preguntará al niño qué significa, comentando a continuación lo que más les agrada de su producción.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Una vez concluida la actividad anterior se puede seguir con una representación sentados en círculo.

Ahora los alumnos representaran con mímica la profesión elegida anteriormente.

ACTIVIDADES RELACIONADAS

- De mayor voy a ser (Autoestima).
- Queremos ayudar (Empatía).

TÍTULO:

SUSANITA TIENE UN RATÓN

CANCIÓN

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Toma de decisiones.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal; Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años. [Recomendable para grupos de 3 ó 4 años de edad]

SINOPSIS:
La canción refleja el estilo de aficiones y gustos de un ratón.

Susanita tiene un ratón,
un ratón chiquitín
que come chocolate y turrón
y bolitas de anís.
Duerme cerca del radiador
con la almohada en los pies,
y sueña que es un gran campeón
jugando al ajedrez.
Le gusta el fútbol, el cine y el teatro;
baila tango y rock and roll,
y si llegamos, y nota que observamos
siempre nos canta esta canción:
Susanita tiene un ratón...

Susanita tiene un ratón
Rafael Pérez Botija

REFERENTE TEÓRICO: Las preferencias de los niños transitan desde el mero capricho a la búsqueda por compartir bienestar con sus iguales o sus mayores. Resulta muy positivo para su desarrollo cognitivo que el educador les guíe en la búsqueda y el disfrute de los placeres de la vida, sin perder de vista la necesidad de evitar cuanto pudiera entrañar cualquier clase de riesgo para sí mismos o para otros.

Es interesante que los pequeños expresen verbalmente sus preferencias, gustos, elecciones y formas de sentirse bien, discriminando las que resultan positivas para su salud de las que suponen algún tipo de consecuencia negativa.

RAZÓN DE SER: El docente explora, formulando preguntas de aproximación, los gustos y preferencias de los niños. Posteriormente se centrarán en el personaje principal de la canción, un ratón, para reconocer sus peculiares gustos.

En una dinámica a base de preguntas-caso, los alumnos tomarán conciencia de las negativas consecuencias para la salud propia o ajena de ciertas acciones fruto de elecciones irreflexivas. Un juego final introduce un elemento lúdico que permite a los pequeños adoptar la identidad de ratones y gatos. Al tratarse de un juego que mezcla elementos cooperativos y competitivos, cuando en lo sucesivo lo recuerden (o vuelvan a jugar a lo mismo) podrán recordar los mensajes transmitidos en las dinámicas anteriores.

DESARROLLO

1ª Fase

El profesor introduce la actividad formulando **preguntas de aproximación** al grupo de alumnos. Por ejemplo:

- *Levantad la mano los niños que se diviertan mucho... pintando.* (A continuación: *viendo la tele; jugando con sus hermanos, con amigos, vecinos; viendo cuentos, escuchando música, etc.)*
- *¿Cuál de ellas os gusta más?. Por ejemplo: ¿escuchar música?, ¿bailar?...*
- *Decidme otras cosas que os guste mucho hacer... (en el cole; en casa; en la calle; en el parque, etc.)*

2ª Fase

Se comenta con el grupo que no todos los juegos y actividades gustan por igual a todos los niños, como se ha visto al levantar las manos según se proponían en la fase anterior.

El maestro invita a los alumnos a escuchar una canción en la que un ratón muy especial tiene gustos de niño. Mientras suena la canción *"Susanita tiene un ratón"* todos podrán bailar a su manera, así como cantar o tararear.

3ª Fase

Se pregunta a los alumnos si los gustos del ratón tienen que ver con los suyos propios. Por ejemplo: *¿a quién le gusta el fútbol?; ¿y el teatro?; ¿alguno de vosotros sabe lo que es el ajedrez?, ¿es divertido bailar?, ¿sabéis qué significa "rock and roll"?*

A continuación, se les explica que algunas diversiones pueden suponer meterse en un lío o resultar peligrosas. Se procurará que los propios alumnos indiquen el riesgo, pudiendo el maestro ofrecer pistas:

- *Si te tiras de cabeza por el tobogán ¿puede pasarte algo malo?* (hacerte daño al llegar abajo, no poder frenar).
- *Taparse los ojos con un pañuelo y girar como una peonza sin que una persona mayor lo dirija ¿puede ser peligroso?* (Riesgos: marearse, tropezar y caer al suelo, chocar con algo o con un compañero).
- *Jugar a tirar piedras ¿es peligroso?* (Puede serlo. Riesgos: romper cristales u objetos delicados; dar accidentalmente a alguien una pedrada; caer la piedra en la calle y causar un accidente de tráfico, etc.)
- *Jugar a empujarse muy fuerte ¿puede ser malo?* (Si no se tiene cuidado, se puede lastimar a un compañero, o que el "empujado" choque a su vez con un tercero, etc.)

4ª Fase

La actividad finaliza con un **juego**: todos deberán ayudar a dos ratones acorralados. Secuencia del juego (el número de participantes puede variar):

1. Doce alumnos forman un amplio corro tomados de la mano. Dos alumnos, elegidos por el maestro, se situarán en el centro agachados e inmóviles; son los ratones.
2. Tres niños serán seleccionados para desempeñar el papel de gatos. El maestro les pide que junten sus manos, situándoles fuera del corro. Se hace sonar música: el corro gira alrededor de los inmóviles y asustados ratones. Cuando el maestro pare la música, todos permanecerán inmóviles. En ese momento, los gatos intentarán pasar al interior del corro entre los niños "congelados". Si accidentalmente tocaran a un compañero, los ratones quedarán "salvados". Si, por el contrario, los gatos consiguieran su objetivo (pasar dentro sin tocar a nadie) los ratones habrán sido "cazados".
3. Se repite la secuencia cambiando los papeles de "gatos" y "ratones".

Finalizado el juego, los niños pondrán en común las incidencias del mismo y las emociones experimentadas.

TÍTULO:

HAZ BIEN SIN MIRAR A QUIÉN

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Toma de decisiones; Pensamiento crítico; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía.

CONTEXTO ESCOLAR:
Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 5 años.

SINOPSIS:
Una abejita no deja participar en un juego a su hermano pequeño, pero con el tiempo se arrepiente de haberle tratado mal, ya que se ha quedado sin amiga, y ahora es su hermano quien no quiere jugar con ella.

REFERENTE TEÓRICO: Nuestro día a día está plagado de momentos en los que tenemos que tomar decisiones. Estas decisiones a veces tienen consecuencias no muy agradables para nuestra persona o para las o los demás. Incluso esas consecuencias no siempre son solo a corto plazo, pueden alargarse en el tiempo y darnos más problemas de los que podíamos haber pensado en un primer momento.

RAZÓN DE SER: La situación que presenta la secuencia escogida es bien común en los entornos sociales en que se mueve el alumnado, por lo que ofrece una importante posibilidad para la generalización e integración de lo aprendido a través de ella a la vida cotidiana. La actividad propuesta les permitirá, a la par que identifican que siempre tenemos la opción de escoger entre varias opciones de respuesta, aprender a anticiparse a las posibles consecuencias que pueden derivarse de la elección en cuestión.

DESARROLLO

1ª Fase: *El árbol de las decisiones*

Esta situación de aprendizaje permite a los niños visualizar de manera concreta el proceso de toma de decisiones, practicar la evaluación de opciones y reflexionar sobre las consecuencias de sus elecciones en un entorno seguro y lúdico. Además, prepara el terreno para la posterior proyección del audiovisual, conectando la experiencia práctica con el contenido que se presentará. Se necesitarán los siguientes materiales: Un árbol dibujado en papel grande o cartulina; Hojas de papel de colores recortadas en forma de hojas de árbol; Lápices y/o rotuladores; Cinta adhesiva o pegamento.

A continuación, se plantean los pasos a seguir:

1. Presentar el "Árbol de las Decisiones" y explicarles que cada rama representa una situación cotidiana en la que deben tomar una decisión.
2. Proponer situaciones sencillas y apropiadas para su edad, por ejemplo: Compartir un juguete con un amigo; Ayudar a un compañero que se ha caído; Pedir perdón cuando hemos hecho algo mal...
3. Para cada situación, pedimos que dibujen en las hojas de colores dos posibles decisiones: una positiva y otra negativa.
4. Después de dibujar, cada alumno explicará sus decisiones al grupo y las pegará en la rama correspondiente del árbol.
5. Fomentar una discusión grupal sobre las consecuencias de cada decisión, guiando a reflexionar sobre cómo sus elecciones afectan a los demás y a ellos mismos.

Para concluir esta primera fase, es importante resaltar las decisiones positivas y cómo estas contribuyen a un mejor ambiente en el aula y en sus relaciones con los demás.

2ª Fase

"Cada día nos encontramos en situaciones en las que tenemos que decidir cómo comportarnos con otras personas que tenemos cerca (qué hacer, qué decirles, enfadarnos o no...). A veces son compañeros del cole, amistades o incluso, familiares. En cada situación en la que nos relacionamos con otras personas, podemos hacer las cosas de una forma u otra, y siempre tenemos la opción de elegir, aunque a veces no nos lo parezca. Así que pasamos buena parte del día tomando decisiones y, además, todas las decisiones son importantes.

Eso es exactamente lo que le pasó a la protagonista del vídeo que vamos a ver a continuación. *Fijaos bien en lo que sucede cuando su* hermanito pequeño le pide, de buena manera, si puede jugar con ella y su amiga..."

(Visionar la primera parte de la secuencia, hasta el momento en que la hermana dice que no le deja jugar y se ve la reacción de tristeza que produce en él)

Después del visionado se lanzan las siguientes preguntas:

- *¿Qué os parece cómo ha actuado la abejita?*
- *¿Podría haberlo hecho de otra manera?*
- *¿Qué dos opciones tenía para elegir? (dejarle jugar o no).*

Una de las primeras lecciones que nos enseña esta historia es que todas las decisiones que tomamos tienen consecuencias. Eso significa que, después de elegir, pasan cosas que tienen que ver con la forma en la que hemos elegido. Para transmitir esta idea, se hacen las siguientes preguntas al alumnado:

- *¿Qué ha pasado cuando la hermana de Néctor se ha portado así y ha contestado de mala manera?* (Néctor se ha puesto muy triste).
- *¿Qué más puede pasar?* (Será interesante dar pistas para que lleguen a decir que es probable que la próxima vez que sea ella la que quiera jugar, él le dirá que no).
- Se continúa con el visionado hasta el momento en el que Néctor no deja jugar a su hermana, momento en el que se parará y se harán las siguientes preguntas:
- *¿Os habéis dado cuenta de que los personajes siguen tomando decisiones? ¿Cuáles son?* (Por ejemplo, Néctor se va a jugar solo y empieza a alimentar cierto enfado, las abejitas que jugaban al tenis se enfadan y deciden dejar de hablarse en vez de solucionarlo, y finalmente Néctor decide que su hermana no puede jugar).
- *¿Tienen consecuencias esas decisiones? ¿Cuáles son y sobre quién se producen?*
- *"Hemos visto que todas las decisiones que tomamos tienen consecuencias. Por eso es importante pensar antes de hacer o decir algunas cosas".*

Finalmente, se termina de ver la secuencia completa donde el amiguito de Néctor rompe la cadena de malas decisiones que se vienen tomando a lo largo de la historia: por primera vez un personaje decide hacer bien sin mirar a quién, y quiere ser generoso con la hermanita de su amigo. Después del visionado se lleva al alumnado a la reflexión:

- *¿Qué os parece la decisión de este personaje?*
- *¿Qué consecuencias creéis que tendrá?*

3ª Fase: *El zumbido de las ideas*

Al final de la secuencia, las abejitas parecen tener una idea para ayudar a la hermana de Néctor. No sabemos qué se les ocurrirá, pero seguro que tomarán decisiones para poder resolver la situación.

Se propone que en gran grupo sugieran posibles soluciones, tratando de que estas sean beneficiosas para todos y todas (se les preguntará por lo que esperan de cada una de ellas). Estas soluciones serán teatralizadas por el alumnado con ayuda del profesorado.

TITLE:
WE CAN ALL GET ALONG

AUDIOVISUAL RESOURCE

TOPIC:
Making decisions.

SCHOOL CONTEXT:
Bilinguism, school coexistence.

EDAD RECOMENDADA:
From 3 to 5 years old.

SUMMARY:
A little rabbit always wants to be right and make his friend do what he wants. He will learn to let others choose and that his actions have an impact on others.

THEORETICAL BASIS: Our day to day lives are full of moments when we have to make decisions. These decisions sometimes have consequences that are not very pleasant for us or for others. Furthermore, those consequences aren´t always only short term, they can be long term and cause us more trouble than we might have thought at first.

PURPOSE: The situation shown in this vídeo is quite common in the pupils' environment, so offers an important possibility for what they learn here to be applied and integrated in their daily lives. The proposed activity will allow, at the same time, pupils to discern that they can always choose from several options with regard to the way they act and they can learn to anticipate the possible consequences that may arise from the choice in question.

LESSON PLAN

Stage 1

Every day we find ourselves in situations where we have to decide how to behave with other people close to us (what to do, what to tell them, to get angry or not). Sometimes they are classmates, friends or even family. In each situation in which we interact with other people, we can do things one way or another, and we always have the option to choose, even though sometimes it doesn't seem like that to us. Accordingly, we spend a good part of the day making decisions and all these decisions are important.

That is exactly what happens to the main character of the video that we are going to see next. Look what happens when the little rabbit makes the wrong decision with his friends.

(Watch until 1:36, when the rabbit wants to find solutions to go to a party). After watching this section the teacher will ask these questions:

- *Do you think the rabbit´s behavior is ok?*
- *Could he have done something different?*
- *What he could have done in another way?*

Stage 2

One of the first lessons taught by this story is that all the decisions we make have consequences. That means that after we choose, things happen as a result of what we chose to do. To convey this idea, the following questions are asked of the students:

- *What happened when the rabbit was always telling others what to do?*
- *Why was the rabbit not invited to his friend´s birthday party?*
- *Carry on watching the rest of the video until minute 2:00.*
- *Do you think the rabbit´s ideas are all right?*

Stage 3

Watch the video until the end to learn how to improve your behavior with your friends and then ask these questions to reflect.

- *How do we have to behave when we line up?*
- *How should we play with our friends?*
- *How does the rabbit fix the problem with his friend?*

NEXT STEPS

Children can role-play the situations in which the rabbit made mistakes and try to act in the right way.

Activity designed by: María Orol Martín-Aragón, Highlands School Los Fresnos (Madrid).

TÍTULO:

EL CONEJITO DESOBEDIENTE

CUENTO LOCUTADO

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:
Toma de decisiones; Habilidades de relación; Identificación, expresión y regulación emocional.

CONTEXTO ESCOLAR:
Identidad personal

EDAD RECOMENDADA:
De 3 a 6 años.

SINOPSIS:
Un conejito desobedece a su mamá y entra en el jardín de la señora Carmen, lo que le causa problemas y una severa regañina. Sin embargo, su mamá lo recibe con amor y juntos encuentran formas de evitar futuras desobediencias, prometiendo ser más cuidadoso y comunicarse mejor.

REFERENTE TEÓRICO: Las conductas imprudentes y los actos de desobediencia se producen a esta edad más por seguir el niño sus propios impulsos que por una intención clara de transgredir la norma. Puede afirmarse que la intención del pequeño no nace de una voluntad de corte desadaptado, pero los resultados de comportamientos irreflexivos fruto de su egocentrismo son negativos desde el punto de vista de las relaciones interpersonales, además de suponer riesgos ciertos para su salud.

El docente puede trabajar la prudencia y la obediencia guiando la reflexión de los alumnos hacia la toma de conciencia de las consecuencias de las acciones fuera de control.

RAZÓN DE SER: Empleando como estímulo un cuento, el docente facilita la reflexión de los alumnos en torno a las consecuencias de la desobediencia y los sentimientos que genera en los demás (preocupación, pena). Posteriormente se desarrolla una dinámica en la que, a través de distintos supuestos propios de la vida cotidiana de los alumnos, exploran las consecuencias de comportamientos desobedientes.

En la actividad se incluye un elemento lúdico de corte proyectivo, en el que los niños jugarán a ser obedientes siguiendo las instrucciones de una marioneta.

DESARROLLO

1ª Fase: *"La aventura segura en el parque"*

En esta situación de aprendizaje se fomenta la reflexión sobre la importancia de seguir reglas y consejos para mantenerse seguro, y promover la toma de decisiones responsable. Se necesitará: Un mapa o dibujo simple de un parque; Lápices o rotuladores y hojas de papel.

1. Comienza preguntando a los alumnos si han ido alguna vez al parque con sus familias. Pide que compartan qué les gusta hacer allí.

2. Muestra el mapa o dibujo del parque y explica que hoy vamos a imaginar que estamos en un parque nuevo. Pide que identifiquen áreas del parque que podrían ser peligrosas o requieran precaución (como un estanque, una carretera cercana, etc.)

3. Pide que piensen en reglas que podrían seguir para mantenerse seguros en el parque. Por ejemplo, no acercarse al estanque sin un adulto, no cruzar la carretera sola, etc... y anota estas reglas en la pizarra o en una hoja grande.

4. Presenta un escenario hipotético, por ejemplo: *Imaginad que queréis ir a jugar a la zona de arena, pero os dicen que no os alejéis de la zona de juegos. ¿Qué decidís hacer? ¿Por qué?*

5. Finaliza con una reflexión grupal: *¿Por qué es importante seguir las reglas en el parque? ¿Qué pasaría si no sigues las reglas? ¿Cómo te sentirías si te alejaras de tu familia en el parque?*

6. Conclusión e introducción al cuento: Resume las reglas y decisiones responsables que han discutido. Explica que estas reglas son como las que el conejito desobediente debería haber seguido en el cuento que vamos a conocer.

2ª Fase

Los alumnos escuchan el cuento y a continuación se formulan preguntas de corte emocional y empático para facilitar su comprensión:

- *¿Cómo crees que se sintió el conejito cuando entró al jardín de la señora Carmen?*
- *¿Por qué piensas que la mamá del conejito estaba preocupada?*
- *¿Cómo te sentirías si alguien te regañara como la señora regañó al conejito?*
- *¿Qué crees que sintió el conejito cuando su mamá lo abrazó?*
- *¿Alguna vez has hecho algo que tus papás te dijeron que no hicieras? ¿Cómo te sentiste?*
- *¿Cómo te sientes cuando te equivocas y luego te disculpas?*
- *Si fueras amigo del conejito, ¿qué le dirías para hacerlo sentir mejor?*
- *¿Qué crees que sintió la mamá del conejito cuando él prometió ser más cuidadoso?*
- *¿Cómo te hace sentir saber que puedes hablar con tus papás cuando tienes dudas o problemas?*

3ª Fase

Se **explica** a los niños que obedecer a los adultos es muy importante a su edad, pues las personas mayores quieren lo mejor para los niños. Con grupos de alumnos de 3 ó 4 años de edad, el docente pedirá que respondan a las siguientes preguntas:

- *Si no te dejan salir a la calle solo y desobedeces ¿qué te puede pasar a la vuelta?; ¿cómo se sentirán mamá y papá cuando vean que no estás en casa? (el maestro modelará los gestos)*
- *Si en el cole está prohibido pegar, pero te han empujado en el tobogán y tú has dado una patada al niño que te empujó ¿qué pasa después?, ¿fue una buena idea o no tan buena?*
- *Si te dicen que comas todo lo que han puesto en tu plato, pero a ti no te gusta y lo tiras al suelo ¿qué pasa después?*

Con grupos de alumnos de 5 ó 6 años de edad, el docente pedirá que cuenten ejemplos concretos de:

- *Situaciones en las que desobedecieron a un adulto (en casa, en el colegio, en una excursión, etc.)*
- *¿Qué pasó después?*
- *¿Cómo creen que se sentía el adulto al que desobedeció?*
- *¿Cómo se sintió el propio niño al ser castigado?*

4ª Fase

El docente desarrolla un **juego** con los alumnos: confecciona una marioneta con materiales sencillos (un palo corto, un envase de zumo o yogur y un trozo de tela). Pueden decorar el muñeco los propios alumnos para dar mayor verosimilitud a la marioneta. Finalmente le pintará ojos, nariz y boca.

A continuación, la marioneta “dará instrucciones”, que todos deberán obedecer. Si lo hacen bien, darán un paso hacia delante; si se equivocan darán un paso hacia atrás.

Al inicio, los alumnos se situarán en una fila pegados a una pared del aula, y el docente con la marioneta en el otro extremo. Instrucciones posibles:

- Gira sobre ti mismo y da un paso pequeño
- Avanza dos pasos a cuatro patas
- Haz el ruido de un animal mientras das un paso
- Toca al compañero de al lado, y juntos dais dos pasos
- Serpentead como culebras avanzando mientras yo cuento hasta tres.

Con niños de 5 o 6 años, se puede desarrollar el juego de forma más compleja: deberán pedir permiso para hacer lo que la marioneta les pide con la pregunta: *"¿puedo?"*. Si se les olvida preguntarlo (y obtener una respuesta afirmativa del profesor), tendrán que retroceder uno o dos pasos.

TEXTO DEL CUENTO:

Un día, el conejito decidió no escuchar a su mamá y se fue al jardín de la señora Carmen, a pesar de que ella le había dicho que no lo hiciera. La señora, al ver al conejito, se enojó mucho y lo regañó severamente.

Cuando el conejito volvió a casa, su mamá estaba muy preocupada. Le preguntó por qué no había escuchado y el conejito se disculpó, explicando que no había pensado en las consecuencias.

Su mamá le dio un abrazo y le dijo: "Entiendo que a veces nos equivocamos, pero es importante respetar las reglas para estar seguros. Vamos a hablar sobre cómo podemos evitar que esto vuelva a suceder. ¿Qué crees que podrías hacer la próxima vez?"

Juntos, pensaron en algunas soluciones. El conejito prometió ser más cuidadoso y su mamá le recordó que siempre podía hablar con ella si tenía alguna duda o inquietud.

ACTIVIDADES

BANCO DE HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES

Para la promoción de competencias emocionales, sociales y creativas

EDUCACIÓN INFANTIL | 3-6 AÑOS

FUNDACIÓN BOTÍN