



Trabajo Fin de Grado

La importancia del juego como una herramienta
que potencia el desarrollo de la inteligencia
emocional en la etapa de educación infantil

Autor/es

Ángela Planas Loma

Director/es

Fernando Martín Bozas
Ana Gracia Gil

GRADO EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Año 2023-2024

RESUMEN.-

El objetivo de este trabajo es desarrollar una propuesta de intervención centrada en la identificación y gestión de emociones en niños de cinco años mediante el juego. Dada la creciente importancia de la educación emocional en el ámbito educativo, surge la necesidad de cuestionar si esta se está abordando de manera adecuada en las aulas. En respuesta a esta inquietud, se propone evaluar los conocimientos previos, planificar sesiones, realizar una evaluación continua para ajustar las intervenciones, y, finalmente, realizar una evaluación global que permitirá valorar y comprobar la calidad de los aprendizajes adquiridos. El propósito final es preparar a los niños para enfrentar de manera efectiva las situaciones emocionales que encontrarán a lo largo de sus vidas.

La intervención propuesta no ha podido llevarse a cabo, por lo que no se han obtenido resultados empíricos directos de su aplicación. Sin embargo, el proceso de planificación y diseño ha permitido una reflexión profunda sobre las necesidades emocionales de los niños de cinco años y la importancia de abordar la educación emocional desde edades tempranas. A través de la revisión teórica y la planificación detallada, se han establecido bases sólidas para futuras intervenciones que podrían ser implementadas en contextos educativos similares.

Palabras clave: educación emocional, juegos, empatía, identificación, autorregulación.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Justificación	4
1.2. Objetivos	6
1.2.1. Objetivo General	6
1.2.2. Objetivos Específicos	6
1.3. Fases del Trabajo de Fin de Grado.	6
1.4. Metodología	6
2. MARCO TEÓRICO.	8
2.1. El juego	8
2.2. Educación emocional en educación infantil	10
2.2.1. Desarrollo emocional	12
2.2.2. Programas de educación emocional	14
2.3. Innovación e inclusión educativa	16
2.4. Marco Legal	17
3. DISEÑO DE INTERVENCIÓN	24
3.1. Justificación	25
3.2. Contextualización del centro	26
3.3. Temporalización	26
3.4. Secuencia de actividades	30
3.5. Metodología	37
3.6. Medios y recursos materiales	38
3.7. Sistema de evaluación	39
3.7.1. Evaluación de la propuesta	39
3.7.2. Evaluación del alumnado	39
4. CONCLUSIONES	40
4.1. Conclusiones	40
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
6. ANEXOS.	49
Anexo I	49
Anexo II	50
Anexo III	127
Anexo IV	127
Anexo V	130

1. INTRODUCCIÓN

Para determinar la temática de este trabajo de fin de grado, se han considerado diversos aspectos fundamentales que influyen significativamente en el desarrollo integral del alumnado. Tras un análisis exhaustivo, se concluyó que es esencial reconocer el papel de la escuela como un espacio clave donde se debe fomentar el juego y la educación emocional de manera transversal. En este contexto, se tiene como objetivo principal trabajar con el alumnado en el desarrollo del juego y la educación emocional. Desde siempre, ha considerado que tanto el juego como las emociones son elementos de suma importancia en cualquier etapa de la vida, especialmente durante la educación infantil, ya que constituyen la base para el desarrollo futuro de cada individuo. Este enfoque está relacionado con experiencias personales, debido a que el juego y la expresión emocional natural han demostrado ser componentes fundamentales en la vida de cualquier persona, vinculando directamente el aprendizaje tanto a lo lúdico como a lo afectivo. Sin embargo, ¿qué factores podrían influir en la decisión de centrarse en el juego y la educación emocional en la educación infantil? Estos pueden ser diferentes en función de la importancia que cada docente otorga a ciertos momentos, después de observar la práctica real en el aula, sin embargo los más predominantes son las dificultades para gestionar sus emociones, manifestándose como falta de empatía, irritabilidad o incluso agresividad, especialmente en actividades competitivas o de cooperación en equipo.

Por esta razón, este trabajo de fin de grado tiene como objetivo ofrecer a todos los alumnos y las alumnas de educación infantil la oportunidad de trabajar en estos aspectos esenciales para su vida cotidiana. Como se ha mencionado en repetidas ocasiones, el juego y la educación emocional son áreas cruciales que influyen directamente en el desarrollo integral de los menores. Además, de ser elementos fundamentales para una enseñanza activa, grupal, participativa, motivadora e incluso cooperativa.

1.1. Justificación

El diseño de intervención titulado "Mi juego, mi aprendizaje" tiene como objetivo trabajar con el alumnado del segundo ciclo de educación infantil, específicamente en el aula de cinco años, abordando de manera lúdica y transversal tanto la temática del juego como la de las emociones. La intención es consolidar las bases previas que los niños y las niñas ya

poseen respecto a ciertas emociones y al juego habitual. Para ello, se desarrollará una serie de sesiones en las que se implementarán diversas actividades destinadas a enseñar a los menores a identificar, nombrar y gestionar sus emociones, promoviendo así su desarrollo emocional y sus habilidades sociales a través del juego. Ambas temáticas son componentes esenciales del desarrollo evolutivo e integral de cualquier niño o niña en la etapa de educación infantil. El juego, como mecanismo natural de exploración, permite a los niños y las niñas aprender, expresarse y relacionarse con los demás. Por su parte, la educación emocional les ayuda a reconocer, regular, nombrar y expresar sus emociones, al tiempo que fomenta el desarrollo de sus habilidades sociales, autoestima y bienestar. Por estas razones, se ha decidido realizar un proyecto de innovación dirigido a los alumnos y las alumnas del segundo curso del segundo ciclo de educación infantil.

Este proyecto se desarrollará en consonancia con la legislación vigente, concretamente la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Se tendrá en cuenta la normativa aplicable en materia de enseñanza en educación infantil, así como sus disposiciones relativas a competencias, criterios de evaluación y saberes.

El Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil, subraya que el currículo de esta etapa debe facilitar el desarrollo integral de los alumnos y las alumnas, garantizando su formación completa y, por ende, el pleno desarrollo de su personalidad. En este trabajo de fin de grado, se pondrá especial énfasis en el área de Competencia personal, social y de aprender a aprender del currículo oficial. Esta área tiene como finalidad que los niños y las niñas se inicien en el autoconocimiento, la expresión y la gestión progresiva de sus propias emociones y sentimientos. De esta manera, se avanzará en la identificación de las emociones y sentimientos de los demás, promoviendo actitudes de comprensión y empatía.

Esta competencia es fundamental para el desarrollo de las distintas capacidades que se pretenden fomentar en los discentes, en las edades mencionadas, contribuyendo así a su desarrollo integral.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Potenciar el desarrollo de las competencias emocionales a través del juego como actividad natural, espontánea y divertida para los alumnos y las alumnas.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Fomentar el juego cooperativo, respeto a las normas y los compañeros.
- Desarrollar la capacidad de expresar y regular sus propias emociones.
- Estimular el reconocimiento de las emociones de los demás y empatizar con ellas.

1.3. Fases del Trabajo de Fin de Grado.

Para la realización de este trabajo se han llevado a cabo varias fases. En la primera fase, se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva de los principales autores que abordan las temáticas de interés, con el fin de desarrollar un diseño de intervención de calidad. Entre los temas revisados se encuentran: el juego, la educación emocional, el desarrollo emocional, los diferentes programas propuestos hasta la fecha para trabajar las distintas emociones, así como la innovación e inclusión educativa. En la segunda fase, se procedió al diseño de la intervención, contextualizando un proyecto para un centro específico, con su correspondiente metodología y evaluaciones, tanto iniciales como procesuales y finales. Finalmente, en la tercera fase, se desarrollaron las conclusiones y resultados basados en los aprendizajes obtenidos tanto a través de la revisión bibliográfica como del diseño de la intervención.

1.4. Metodología

El desarrollo de este trabajo se basa principalmente en dos metodologías: la gamificación y el trabajo por rincones.

Por un lado, la gamificación se considera uno de los recursos más adecuados en la educación infantil. Como mencionan Aranda y Caldera (2018) la gamificación no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales como la comunicación, la resolución de problemas, el

autoconocimiento e incluso la colaboración. Todo esto se ve impulsado por la motivación intrínseca que esta metodología genera en los menores. Según Plazón (2015) la falta de motivación en los alumnos y las alumnas puede impedir que comprendan la enseñanza impartida, lo cual resultaría en un fracaso de la estrategia educativa. Es crucial recordar que, para que esta metodología sea efectiva, debe estar bien estructurada e incluir dinámicas centradas en retos, logros, recompensas, entre otros elementos. Además, Morales (2013) destaca varias características clave de la gamificación, como su aplicabilidad en distintas disciplinas, incluyendo marketing, juegos y psicología; su capacidad para facilitar la creación de compromiso entre los miembros de un grupo; la mejora de las relaciones interpersonales en diversos contextos, y el creciente número de recursos, plataformas e información disponibles sobre la gamificación.

En resumen, se propone esta metodología por ser una estrategia pedagógica que, a través de la integración de elementos propios del juego, busca motivar a los niños y las niñas, fomentar su participación activa en el aprendizaje, desarrollar habilidades socioemocionales y atender de manera efectiva las diversas necesidades del alumnado.

Por otro lado, la metodología de trabajo por rincones fomenta en los alumnos y las alumnas la necesidad y el deseo de aprender mediante la experimentación lúdica y autónoma, promoviendo así la creatividad e imaginación. Además, como señala Gema (2009) esta metodología supone una ruptura entre el trabajo físico e intelectual, valorando de manera más positiva el aprendizaje intelectual cuando se realiza a través de actividades físicas, prácticas y juegos.

La combinación de la metodología de trabajo por rincones con la gamificación permite crear un entorno educativo en el que los niños y las niñas no solo desarrollan de manera integral habilidades cognitivas, sociales y emocionales, sino que también se divierten y se sienten motivados a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

2. MARCO TEÓRICO.

En los próximos apartados, se ofrecerá una profundización en los aspectos más relevantes a tener en cuenta para llevar a cabo el posterior diseño de intervención: juego y su rol fundamental en el desarrollo infantil, desde una perspectiva teórica respaldada por autores clave como Vigotsky, Piaget y Garaigordobil. Se analizará cómo el juego contribuye al desarrollo de habilidades intelectuales, motoras y sociales. Asimismo, se abordará la educación emocional en la infancia, revisando conceptos clave de la inteligencia emocional según autores Salovey, Mayer y Goleman, y se explorará cómo esta educación puede promover competencias esenciales como la autorregulación, la empatía y las habilidades sociales. También se tratará el desarrollo emocional, incluyendo la regulación de emociones y funciones ejecutivas, que influyen en la competencia socioemocional en la primera infancia. Se presentarán estrategias lúdicas para fomentar la regulación emocional y el desarrollo integral, citando a autores como Bartolo y Donovan. Además, se expondrán programas de educación emocional como CASEL y RULER, orientados a mejorar el bienestar personal, el rendimiento académico y las relaciones interpersonales. Se tratará la importancia de la innovación e inclusión educativa y cómo estos enfoques pueden transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se hará referencia al marco legal que regula la educación infantil, destacando las normativas y principios que guían la intervención educativa en esta etapa.

2.1. El juego

El juego es una actividad que involucra a uno o varios participantes con el propósito principal de entretenir y divertir. Sin embargo, más allá de la diversión, el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y sociales. Según Vigotsky (1984) el juego constituye un escenario fundamental en el que se entrelazan el desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y las niñas, involucrando dimensiones cognitivas avanzadas como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción y la atención. Durante la etapa infantil, el juego se manifiesta con mayor libertad e intensidad, aunque es considerado esencial a lo largo de toda la vida. A través del juego, los niños y las niñas no solo se desarrollan, sino que también liberan las tensiones emocionales que enfrentan en su día a día. Según Martín (1990) cuando los niños y

las niñas crecen, utilizan el juego como un medio de comunicación y socialización, progresando gradualmente desde el egoísmo y el individualismo hacia el deseo de compartir con sus iguales, lo que conduce a una etapa de socialización. Es importante señalar que no todos los juegos son iguales, ya que la manera de jugar evoluciona con el tiempo en función del desarrollo del razonamiento, la maduración física, la adquisición del lenguaje y la simbolización. Según Gutiérrez (1997) el juego contribuye a la adaptación emocional, equilibra las tensiones psíquicas y ayuda a gestionar situaciones desagradables y agresivas. A través del juego, los niños y las niñas expresan sus deseos, temores, experiencias, expectativas, gustos e intereses, lo que les permite superar el miedo a enfrentar problemas y dificultades, fortaleciendo así su autoestima. En la teoría del juego de Piaget (1932) se destaca que las diversas manifestaciones del juego durante el desarrollo infantil reflejan las evoluciones en las estructuras intelectuales. Piaget también enfatiza la importancia de ejercitarse las estructuras cognitivas, señalando al juego como el entorno ideal para este propósito. Según Piaget (1981) la evolución intelectual de los niños y las niñas se observa a través de distintas etapas de juego, que incluyen los juegos sensoriomotrices, donde los menores repiten habilidades adquiridas por placer en los primeros años de vida; los juegos simbólicos, que se centran en la adaptación al mundo social durante la infancia temprana; los juegos de reglas, que comienzan a partir de los seis años y se transmiten de niño a niño; y los juegos de construcción, que facilitan la adaptación y la resolución de problemas inteligentes. Además, Garaigordobil (2013) destaca que el juego es una actividad que genera placer, proporciona una experiencia de libertad, implica acción y participación, es considerada una actividad seria, requiere esfuerzo por parte del niño o la niña, actúa como un medio de expresión y autodescubrimiento, tanto del yo como del entorno, y fomenta la interacción y la comunicación.

Es esencial reconocer que el juego en la infancia es indispensable, ya que, como se ha mencionado anteriormente, es un factor clave en el desarrollo integral de los niños y las niñas desde la infancia hasta la adolescencia. A través de las diversas actividades lúdicas, no solo se busca la diversión, sino también ofrecer una herramienta para explorar y expresar emociones de manera segura y creativa, permitiendo un aprendizaje y preparación adecuados para la vida adulta. El juego contribuye al correcto crecimiento, al desarrollo muscular y a la adquisición de una coordinación adecuada. Asimismo, facilita la creación y experimentación de roles sociales y la vivencia de diferentes experiencias emocionales. Según Ruiz (2017) los

niños y las niñas, a edades tempranas, intentan comunicarse con el mundo a través del juego, el cual posee un gran poder socializador, fomenta las capacidades intelectuales y enriquece la capacidad de resolución de conflictos.

2.2. Educación emocional en educación infantil

Aunque las emociones han estado presentes a lo largo de la historia de la educación, no siempre se les ha otorgado la importancia que merecen. Como señala Valenzuela (2010) en 1995 solo existían algunos programas dedicados a enseñar a los alumnos y las alumnas habilidades relacionadas con la inteligencia emocional. Sin embargo, no fue hasta diez años después que decenas de miles de escuelas comenzaron a implementar programas enfocados en desarrollar este tipo de inteligencia. La inteligencia emocional, según Salovey y Mayer (1990) se define como la capacidad de percibir y comprender las emociones y sentimientos propios y ajenos, además de diferenciarlos y utilizar esta información para guiar el pensamiento y las acciones. Posteriormente, Goleman (1997) consolidó estas habilidades emocionales como competencias cognitivas de primer orden, otorgándoles el reconocimiento que merecen. En la actualidad, García-Bullé (2021) señala que la inteligencia emocional se entiende como la habilidad para conocer, utilizar y gestionar nuestras emociones. Según Goleman (1995), la inteligencia emocional se sustenta en cinco pilares fundamentales que incluyen la autoconciencia, que permite conocer y comprender nuestras emociones; la autorregulación, que se centra en la capacidad para manejar sentimientos adversos; la motivación, que nos impulsa a alcanzar nuestras metas; la empatía, que nos permite reconocer y entender los sentimientos de los demás; y las habilidades sociales, que nos ayudan a poner en perspectiva los problemas ajenos y a comunicarnos eficazmente.

Sin embargo, otros autores, como Valles (2005) consideran que la inteligencia emocional es simplemente una capacidad intelectual para resolver problemas. A pesar de estas distintas perspectivas, es claro que la inteligencia emocional se ha convertido en un componente esencial del desarrollo personal y social.

Las emociones, según la definición de la Real Academia Española (2024), son experiencias intensas y transitorias que influyen en nuestro estado de ánimo y pueden ser placenteras o desplacenteras. Estas experiencias emocionales son fundamentales para nuestra adaptación al entorno, ya que nos permiten evaluar situaciones y tomar decisiones. Aunque

las emociones son pasajeras, su impacto en nuestras vidas puede ser duradero. Las emociones positivas, como la alegría o el amor, nos motivan a acercarnos a las personas y situaciones que las generan, mientras que las emociones negativas, como el miedo o la ira, nos alertan sobre peligros potenciales y nos preparan para enfrentarlos.

La educación emocional, por su parte, se presenta como una herramienta poderosa para el desarrollo integral de las personas. Según Bisquerra-Alzina (2005) su objetivo es mejorar el desarrollo de las competencias emocionales, consideradas un elemento primordial para la formación completa de los individuos, con el fin de prepararlos para la vida. Una educación emocional de calidad en la etapa infantil puede fomentar el desarrollo integral de los alumnos y las alumnas, promover actitudes de respeto, tolerancia y control de la impulsividad, mejorar la capacidad de esfuerzo y motivación, y favorecer tanto el autoconocimiento como el conocimiento de los demás. Todo esto se logra mediante el trabajo en diferentes estrategias y contenidos adecuados para el desarrollo de las competencias emocionales, tales como la conciencia emocional, la regulación emocional, la autoestima, y las habilidades de vida y socioemocionales. La conciencia emocional, como explica Bisquerra (2000) implica tomar conciencia de las propias emociones y de las de los demás, así como identificar el clima emocional en situaciones específicas. Esta competencia está estrechamente vinculada a la familia, la escuela y otras formas de socialización.

Por otro lado, la regulación emocional, según Aramendi (2016) es una habilidad fundamental y necesaria para el control de nuestra vida. La capacidad de autorregulación en los niños y las niñas determina su grado de dependencia; por ello, es crucial establecer estrategias que promuevan la autonomía en el desarrollo cognitivo, atencional y lingüístico para un adecuado control emocional.

En síntesis, el objetivo final de la educación emocional es otorgar el valor adecuado a cada emoción, lograr empatizar con los demás, identificar y nombrar correctamente las distintas emociones, y aprender a expresarlas y relacionarse con los demás de manera respetuosa.

2.2.1. Desarrollo emocional

La educación emocional es fundamental desde la infancia, ya que promueve el desarrollo de la autonomía como un objetivo esencial a través de la estimulación de las emociones y afectos en los niños y las niñas. Según Ortiz (2017) los programas de educación emocional no solo mejoran el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes, sino que también contribuyen a su bienestar y desarrollo personal. Además, estos programas crean un ambiente positivo en los centros educativos, reduciendo los conflictos y favoreciendo una mayor cohesión grupal. Para abordar adecuadamente la educación emocional es crucial considerar la perspectiva de Goleman (1995), quien introdujo el concepto de inteligencia emocional. Esta se define como la capacidad para identificar y comprender los sentimientos propios como los de los demás, y la habilidad para gestionarlos en las interacciones sociales. A su vez, la competencia emocional y la competencia social son aspectos clave, ya que ambas se centran en las destrezas y habilidades sociales individuales que cada niño o niña demuestra. Como menciona Gardner (1983), las personas pueden tener facultades más desarrolladas en ciertas áreas que en otras, lo que las hace más habilidosas en determinados ámbitos del conocimiento.

La competencia socioemocional adquiere una importancia significativa en la primera infancia. Pahl y Barrett (2012) argumentan que, en lugar de centrarse únicamente en mejorar los resultados académicos, la educación infantil debería priorizar el aprendizaje social y emocional. Con una base sólida en estas áreas, los resultados académicos pueden ser mucho más favorables, ya que se fortalecen la confianza, las habilidades sociales y la perseverancia ante tareas difíciles. Para alcanzar una competencia socioemocional efectiva, es necesario prestar atención a la regulación emocional, fundamental para el desarrollo de la individualidad y la autoestima en los niños y las niñas a partir de los dos años. A esta edad, los menores comienzan a enfrentarse a rabietas, ya sea por la frustración de sus deseos o por la dificultad de controlar sus emociones. Según Cole *et al.* (1994) la regulación emocional se define como el proceso que inicia, evita, inhibe, mantiene o ajusta los estados emocionales, tanto internos como fisiológicos, e incluso las metas relacionadas con la emoción, con el fin de lograr un objetivo.

Las funciones ejecutivas y la regulación emocional están estrechamente relacionadas y son cruciales durante la etapa preescolar para adaptarse a las demandas del entorno y alcanzar el éxito académico. Donovan (2021) señala que las funciones ejecutivas son procesos cognitivos que permiten el control y la regulación de la conducta, como la memoria de trabajo, la flexibilidad cognitiva y el control inhibitorio. Este último es esencial para regular la atención, la cognición y el comportamiento. La regulación emocional, por su parte, facilita la modulación de la intensidad y expresión de las emociones. Por lo tanto, ambas habilidades están íntimamente vinculadas con el desarrollo de competencias socioemocionales que fomentan interacciones sociales positivas. A medida que los niños y las niñas alcanzan los cuatro años, las rabietas comienzan a disminuir, ya que empiezan a experimentar sentimientos de vergüenza y culpa, lo que favorece el control cognitivo de sus actos y emociones. Como menciona Donovan (2021) el control del comportamiento está directamente relacionado con la regulación emocional, dado que el control inhibitorio permite reemplazar una respuesta automática por otra más adecuada. Una forma efectiva de trabajar la regulación emocional es a través del juego, esta actividad resulta atractiva, motivadora y amena para los menores, y ofrece un espacio ideal para el desarrollo de diversas habilidades. Bartolo (2022) subraya que el juego es una actividad universal y central en la experiencia infantil, que proporciona placer a los niños y las niñas, además de contribuir a su desarrollo integral al fortalecer las áreas cognitiva, emocional y motriz. El juego actúa directamente en la regulación emocional de los menores, ya que les permite explorar y expresar sus emociones de manera segura. Según Bartolo (2022) a través del juego, los alumnos y las alumnas pueden explorar sus propios intereses y necesidades, experimentando placer en la acción. Además, al sentirse reconocidos y valorados durante el juego, desarrollan empatía y reconocimiento hacia los demás. De esta manera, el juego se convierte en un espacio privilegiado para el desarrollo de recursos y estrategias importantes para la regulación emocional.

En conclusión, el juego no es solo una actividad lúdica para los niños y las niñas, sino una poderosa herramienta para fomentar su competencia emocional, social y, en consecuencia, su desarrollo integral.

2.2.2. Programas de educación emocional

La competencia socioemocional es fundamental, especialmente en la primera infancia, ya que constituye la base para todo desarrollo y aprendizaje posterior. No obstante, no todos los niños y las niñas reciben una educación emocional adecuada, lo que puede dar lugar a problemas como ansiedad, estrés, depresión o violencia, tal como señala Bisquerra (2011). Para abordar esta situación, Bisquerra y Goleman proponen trabajar en la adquisición de habilidades emocionales, las cuales pueden ofrecer diversos beneficios, como el aumento de la autoestima, la motivación, el desarrollo del carácter y la promoción de virtudes, entre otros. Por esta razón, se promueven programas de educación emocional, especialmente durante la infancia, ya que son clave para crear un ambiente propicio para el crecimiento personal. Estos programas utilizan juegos y actividades experimentales que mejoran la inteligencia emocional, las relaciones sociales, la comunicación, la empatía y la tolerancia. Según Álvarez y Bisquerra (2012), un programa emocional es un conjunto de actividades planificadas con objetivos claros, tiempos y espacios asignados, y una elaboración de alta calidad. A continuación, se presentan algunos ejemplos de estos programas:

- CASEL es un programa diseñado para implementarse en diversos contextos más allá del aula, con el objetivo de establecer un aprendizaje social y emocional de alta calidad y basado en evidencia. Sus creadores sostienen que la educación social y emocional más efectiva es aquella que se aplica de forma integral en varios entornos de la vida, desde los barrios hasta los docentes y las familias. Para lograrlo, el programa se desarrolla en tres etapas que incluyen el estudio del fenómeno de las emociones en el ser humano, la aplicación práctica de este conocimiento en los centros educativos, y la oferta de asesoramiento y formación a nivel estatal.

El programa es un proceso mediante el cual tanto jóvenes como adultos adquieren y aplican conocimientos, gestionan emociones, alcanzan metas personales y colectivas, muestran empatía por los demás, establecen y mantienen relaciones de apoyo, y toman decisiones responsables. CASEL fue una propuesta pionera en la implantación de la educación social y emocional en las aulas, creada por Daniel Goleman en 1994 (Goleman, 1995).

- RULER es un programa de educación emocional dirigido a líderes educativos, maestros, personal de apoyo, estudiantes y familias, con el propósito de mejorar el bienestar personal, la enseñanza efectiva, el liderazgo, el rendimiento académico y el clima emocional en el aula. El programa se basa en cinco habilidades clave de inteligencia emocional: reconocer las emociones en uno mismo y en los demás, comprender sus causas y consecuencias, etiquetarlas con un vocabulario preciso y amplio, expresarlas de acuerdo con las normas culturales y el contexto social, y regularlas mediante estrategias efectivas. Además, RULER utiliza herramientas fundamentales como el Acuerdo Emocional, que crea un clima positivo mediante un consenso sobre las emociones deseadas; el Medidor Emocional, que ayuda a identificar y nombrar las emociones; el Meta-Momento, que capacita para responder a emociones intensas mediante la respiración consciente; y el Plano, que enseña a resolver conflictos desde la empatía.

RULER fue creado en 2018 como parte de una reforma educativa denominada "*Aprendizajes Clave para la Educación Emocional*". El programa incluye un total de 25 indicadores de logro para evaluar el desarrollo de la educación emocional.

- LATE ELEMENTARY (Grado 3-5): Este programa está dirigido a estudiantes de tercer a quinto grado y tiene varios objetivos: introducir la codificación y la programación, fomentar el interés en STEM, desarrollar habilidades del siglo XXI y hacer que la codificación sea divertida y accesible. En resumen, el programa busca introducir la codificación de una manera atractiva, fomentar el interés en STEM y desarrollar habilidades clave. Utiliza un enfoque práctico, interactivo y adaptado a la edad para introducir conceptos de codificación de forma emocionante y accesible para los estudiantes.

El programa cuenta con la solución "Move This World" para estudiantes de primaria tardía, que les ayuda a desarrollar la resistencia necesaria para afrontar las frustraciones y los miedos que acompañan a los niños y las niñas a lo largo de su crecimiento. Algunas de las actividades que desarrollan incluyen vídeos cortos e interactivos sobre movimiento y autoexpresión, así como ejercicios que ayudan a desarrollar un vocabulario más amplio y fluido en inteligencia emocional.

2.3. Innovación e inclusión educativa

La innovación educativa es un poderoso instrumento de cambio, ya que ofrece la posibilidad de generar nuevas formas de abordar y resolver los diferentes desafíos que surgen en el proceso de adaptación flexible. Esta innovación tiene un impacto significativo en tres aspectos fundamentales: primero, mejora el proceso de enseñanza; segundo, lo modifica; y finalmente, conduce a su transformación. Como señala Serdyukov (2017) el aprendizaje autónomo e incluso el aprendizaje en línea son ejemplos de este tipo de innovación, ya que implican procesos transformadores para su consecución. Para que la innovación educativa se logre de manera satisfactoria, es necesario que toda la comunidad educativa experimente un cambio, incluyendo a docentes, estudiantes y familias. En lo que respecta a los docentes, es esencial que innoven en el diseño, implementación y evaluación de sus prácticas educativas en diferentes contextos. Esto permite el desarrollo de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, y fomenta una actitud activa y reflexiva hacia las prácticas docentes. Según Serdyukov (2017) este tipo de innovación puede generar cambios significativos en la enseñanza, lo que se traduce en una mejora de los resultados de los estudiantes.

En definitiva, la innovación educativa constituye el pilar fundamental del aprendizaje, dado que, de forma directa o indirecta, implica la consecución de ciertos objetivos y la realización de actividades de aprendizaje que dependen completamente de la disposición de los docentes para modificar y adaptar sus prácticas de manera colaborativa.

Por otro lado, la inclusión educativa ha experimentado un notable progreso desde que este concepto comenzó a cobrar relevancia. Tal y como mencionan Ainscow *et al.* (2006), la inclusión educativa se podría determinar como el progreso, la presencia y la participación de todos los estudiantes en el aula. A lo largo de los años, se han logrado importantes avances que han contribuido al desarrollo de esta modalidad educativa. Uno de los pilares fundamentales de la inclusión es el compromiso inquebrantable de garantizar el éxito de todo el alumnado, independientemente de sus características o circunstancias, lo cual se logra mediante la lucha constante contra cualquier forma de exclusión. Para alcanzar una verdadera inclusión educativa, es crucial considerar tres dimensiones clave: la equidad, que implica asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de acceso, participación y progreso en el sistema educativo, sin importar su origen, condición o capacidades; la calidad, que se refiere a garantizar que la educación brindada sea de excelencia y esté

adaptada a las necesidades y potencialidades de cada estudiante para promover su desarrollo integral; y la inclusión, que consiste en crear entornos educativos acogedores donde se valore y respete la diversidad, fomentando la participación activa y el aprendizaje de todos en un ambiente de respeto y colaboración.

A fin de cuentas, aunque los avances en inclusión educativa han sido significativos, aún queda camino por recorrer para lograr una educación verdaderamente inclusiva, equitativa y de calidad para todos. Como menciona Barrio (2008) la inclusión educativa es un proceso que requiere la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de sus características o condiciones. Este enfoque rechaza cualquier forma de exclusión o discriminación en el ámbito educativo y defiende un aprendizaje basado en la igualdad de oportunidades y derechos para todos los alumnos y las alumnas.

Para consolidar y continuar con los avances logrados hasta ahora, es indispensable el compromiso del profesorado y la implicación de las familias. Además es fundamental realizar cambios en el sistema educativo, como la eliminación de barreras en el aprendizaje y la mejora de la asistencia a los centros educativos, con el fin de lograr la inclusión de todos los alumnos y las alumnas sin distinción de condiciones personales, sociales o culturales.

2.4. Marco Legal

Para la ejecución de este trabajo, se han considerado diversos niveles de concreción curricular. En primer lugar, se ha tenido presente tanto la "Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación", como el "Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil". De la primera normativa se han tenido en cuenta los siguientes principios establecidos en el Artículo 1:

Principio	Con esta propuesta
<p>La educación infantil constituye la etapa educativa con identidad propia que atiende a niñas y niños desde el nacimiento hasta los seis años de edad.</p>	<p>Se busca desarrollar la educación emocional en la personalidad de cada niño y niña de cinco años, fomentando así la construcción de su propia identidad.</p>
<p>Los centros que acojan de manera regular durante el calendario escolar a niños y niñas con edades entre cero y seis años deberán ser autorizados por las Administraciones educativas como centros de educación infantil.</p>	<p>Durante el primer trimestre del curso escolar, se tiene previsto acoger en horario lectivo a todo el alumnado de cinco años, considerando los siguientes aspectos:</p> <p>El centro cuenta con la autorización correspondiente de las administraciones educativas para operar como institución de educación infantil, lo cual es un requisito indispensable para atender a niños y niñas de entre cero y seis años. Dispone de los recursos materiales necesarios para atender adecuadamente a este alumnado, incluyendo herramientas, materiales didácticos y equipamiento conforme a lo exigido para un centro de educación infantil autorizado.</p> <p>Por último, los gastos derivados de la provisión de estos recursos y materiales deben ser contemplados y financiados adecuadamente, en conformidad con las</p>

	normativas y presupuestos establecidos por las Administraciones competentes.
La educación infantil tiene carácter voluntario y su finalidad es la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social, cognitivo y artístico del alumnado, así como la educación en valores cívicos para la convivencia.	Se busca mejorar y promover el desarrollo afectivo, social e incluso artístico de los alumnos y las alumnas de cinco años. Mediante la educación emocional, es posible fomentar la empatía y, en consecuencia, facilitar la socialización del menor, en ocasiones a través de la expresión artística.
La programación, la gestión y el desarrollo de la educación infantil atenderán, en todo caso, a la compensación de los efectos que las desigualdades de origen cultural, social y económico tienen en el aprendizaje y evolución infantil, así como a la detección precoz y atención temprana de necesidades específicas de apoyo educativo.	Se pretende contribuir a compensar los efectos de las desigualdades y atender las necesidades específicas del alumnado mediante la programación y ejecución de sesiones y actividades centradas en las emociones, la empatía y la resolución de conflictos. Estas actividades permiten a los niños y las niñas expresar y gestionar sus emociones a través de espacios dedicados, como rincones emocionales, y mediante la expresión artística. Además, se busca promover el desarrollo de la empatía y las habilidades sociales a través de juegos cooperativos, dinámicas grupales y actividades que fomenten la interacción y el trabajo en equipo, favoreciendo así el desarrollo integral de los menores y una educación más inclusiva.

En segundo lugar, la “ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.” Dentro de la cual se encuentran en el Artículo 8 los objetivos generales de la etapa, de todos los nombrados en dicha orden, se contempla trabajar los siguientes:

Objetivo	Con esta propuesta
a) Conocer su propio cuerpo y el de las otras personas, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias	Se busca que los menores reconozcan e identifiquen tanto su propio cuerpo como el de los demás a través de juegos y actividades que les ayuden a identificar, expresar y gestionar sus emociones. Además, estas actividades también tienen como objetivo promover el desarrollo de habilidades sociales.
b) Observar y explorar su entorno familiar, natural, cultural y social	Se busca fomentar la observación y el análisis de las emociones y sentimientos que surgen en diferentes situaciones y contextos. Esto se logrará a través de la expresión y comunicación de las emociones experimentadas durante la exploración del entorno, utilizando actividades que permitan gestionar y regular dichas emociones. Entre estas actividades se incluyen juegos de roles y simulación, así como la promoción de la empatía y la comprensión.

<p>d) Descubrir, nombrar y desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.</p>	<p>El objetivo es que al finalizar la propuesta, los niños y las niñas sean capaces de conocer, identificar y utilizar sus diferentes capacidades emocionales, mediante el uso de juegos que faciliten este aprendizaje. Además, se busca promover la expresión y comunicación de los sentimientos a través de diversos medios, como dibujos, cuentos y dramatizaciones. Todo esto se llevará a cabo teniendo en cuenta la observación y el análisis de las emociones de los demás, con el fin de que los niños y las niñas aprendan a regular y gestionar sus propias emociones, desarrollando al mismo tiempo la empatía, entendida como la capacidad de ponerse en el lugar del otro.</p>
<p>e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.</p>	<p>Se busca que los niños y las niñas que participen en esta propuesta puedan relacionarse en condiciones de igualdad en sus interacciones sociales, fomentando una comunicación efectiva, una escucha activa y, en consecuencia, una mayor empatía tanto con sus compañeros como con los adultos.</p>
<p>f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.</p>	<p>Se pretende lograr, por un lado, que los menores sean capaces de expresar y comunicar sus emociones a través de diversos medios. Por otro lado, se busca fomentar la lectura y la narración de</p>

	cuentos como herramientas para ampliar su vocabulario. Finalmente, se aspira a incorporar el uso de recursos tecnológicos y audiovisuales para promover la comunicación y la expresión.
--	---

Además de los objetivos generales de etapa mencionados previamente en el Artículo 8, es importante considerar las competencias clave que se detallan en dicho artículo. De todas ellas, las que se pretende abordar a través de este trabajo son las siguientes:

Competencia clave	Con esta propuesta
Competencia en comunicación lingüística.	Se busca lograr una mejora en la comunicación clara y concisa, ampliar el vocabulario y la comprensión lectora, y fomentar la expresión efectiva de ideas y sentimientos. Además, se pretende desarrollar habilidades de escucha activa y comprensión. Para ello, es fundamental utilizar diversos juegos y actividades que promuevan la lectura y la narración de cuentos. De este modo, se fomentarán intercambios comunicativos respetuosos entre los niños y niñas, mediante la expresión de sus ideas y sentimientos.
Competencia digital	El objetivo de esta competencia es motivar la comunicación y la expresión emocional de todos los menores mediante la incorporación de recursos tecnológicos y

	<p>audiovisuales. Para ello, es esencial promover el uso saludable y responsable de los diferentes recursos digitales, a fin de realizar actividades que permitan a los niños y niñas explorar, identificar, expresar y gestionar sus emociones. Este enfoque es fundamental para la alfabetización digital.</p>
<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p>	<p>Se busca promover un crecimiento personal continuo mediante el reconocimiento, la expresión y el manejo de las propias emociones. Como resultado, se aspira a la adopción de un estilo de vida que favorezca la salud mental y emocional. Consecuentemente, esto permitirá desarrollar habilidades de comunicación efectiva y la resolución pacífica de conflictos en la interacción con los demás.</p>
<p>Competencia emprendedora</p>	<p>El objetivo es fomentar la iniciativa y la creatividad en la educación emocional, incorporar habilidades de comunicación efectiva y resolución de conflictos, y desarrollar la empatía y la comprensión de las emociones de los demás. Esto se logrará mediante la estimulación de la curiosidad, la iniciativa y la imaginación a través del juego.</p> <p>Todo ello está orientado a promover el desarrollo personal y la inclusión social de los menores.</p>

<p>Competencia en conciencia y expresión cultural.</p>	<p>Se busca que los alumnos y las alumnas incorporen actividades de expresión emocional a través de diversas manifestaciones artísticas, desarrollen la comunicación mediante el arte y fortalezcan sus habilidades de interpretación. De este modo, se fomenta la expresión de ideas, sentimientos y emociones a través de la comunicación no verbal, contribuyendo así al enriquecimiento y construcción de su propia identidad.</p>
--	--

3. DISEÑO DE INTERVENCIÓN

El diseño de intervención propuesto se fundamenta en el marco teórico que resalta la importancia del juego y la educación emocional en el desarrollo integral de los niños y las niñas. El juego, según Vigotsky (1984) y Piaget (1981), no solo es una actividad lúdica, sino un medio crucial para el desarrollo cognitivo, social y emocional. Este enfoque teórico subraya que, a través del juego los menores desarrollan habilidades como la inteligencia, el lenguaje, y la capacidad para gestionar emociones y resolver conflictos.

La propuesta de intervención se centra en integrar el juego como una herramienta pedagógica dentro del aula para desarrollar la educación emocional en los niños y las niñas del CEIP Nuestra Señora del Pilar. Esta estrategia, alineada con las orientaciones de Malaguzzi (2001) y Montessori (1987), utiliza el juego para fomentar la autonomía, la toma de decisiones y la resolución de conflictos de manera lúdica y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

En conclusión, el diseño de intervención propuesto en el CEIP Nuestra Señora del Pilar busca aplicar de manera práctica las teorías del juego y la educación emocional, integrando

actividades lúdicas que promuevan el desarrollo integral de los alumnos y las alumnas, mejorando su bienestar emocional, autoestima y habilidades sociales, esenciales para su éxito personal y académico.

3.1. Justificación

La educación emocional es un tema cada vez más relevante en la actualidad, ya que las habilidades emocionales son fundamentales para el bienestar y el éxito personal y académico. Según Bisquerra (2011) la educación emocional busca responder a necesidades que no se están abordando completamente en la educación formal. Las orientaciones de Malaguzzi (2001) y Montessori (1987) sugieren que el juego puede entenderse como una actividad libre y natural, que contribuye al desarrollo integral de los menores al fomentar la autonomía, la toma de decisiones y la resolución de conflictos. Por ello el juego en el contexto del aula se destaca como una herramienta efectiva para abordar la educación emocional, permitiendo a los niños y las niñas desarrollar habilidades emocionales de manera interactiva y divertida.

La educación emocional tiene varios beneficios, en primer lugar fomenta la conciencia emocional, que ayuda a identificar y nombrar sus emociones, mejorando así su conciencia emocional y su capacidad para gestionar sus sentimientos de manera efectiva. En segundo lugar, ayuda al desarrollo de habilidades sociales, fomentando la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, habilidades esenciales para las interacciones sociales. En tercer lugar, mejora la gestión del estrés y la ansiedad, debido a que contribuye positivamente al bienestar emocional y académico de los menores al enseñarles a manejar el estrés y la ansiedad. En cuarto lugar, estimula la autoestima y la confianza, dado que al desarrollar habilidades emocionales, los niños y las niñas aumentan su autoestima y confianza, lo que influye positivamente en su desempeño académico y social.

El juego, en particular, es una herramienta efectiva para la educación emocional en la infancia por las siguientes razones: es divertido y atractivo, debido a que es una actividad lúdica que los niños y las niñas disfrutan, lo que facilita la enseñanza de habilidades emocionales. Es interactiva, puesto que los menores interactúan con sus compañeros y el entorno, facilitando el aprendizaje y la práctica de habilidades emocionales. Es adaptable, dado que los juegos pueden adaptarse a diferentes edades y necesidades lo que los convierte en una herramienta versátil para la educación emocional. Fomenta la creatividad y la

imaginación, aspectos que influyen positivamente en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales.

3.2. Contextualización del centro

Este diseño de intervención está pensado para llevarse a cabo en el Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP), Nuestra Señora del Pilar, situado junto a la Escuela Infantil, en la localidad de Monreal del Campo, en la provincia de Teruel. El centro cuenta con un total de 289 alumnos y alumnas, distribuidos en 18 aulas correspondientes a los diferentes grados de educación infantil y primaria. El CEIP Nuestra Señora del Pilar participa en varios proyectos y programas innovadores, entre los que destaca el proyecto de Innovación "Salto de las TIC a las TAC en un colegio bilingüe". Este proyecto es especialmente relevante para la propuesta que se plantea en este trabajo, ya que las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) se han convertido en una de las herramientas clave para el aprendizaje de los nuevos conocimientos que se pretenden enseñar a los menores a través de esta intervención. Las herramientas TAC permiten la creación de materiales interactivos, el acceso a recursos educativos en línea y la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes.

En resumen, la integración de las TAC en este proyecto de intervención no solo facilita la adquisición de nuevos conocimientos, sino que también contribuye a una educación más inclusiva y efectiva, potenciando las capacidades de los alumnos y las alumnas en un entorno de aprendizaje moderno y dinámico.

El diseño de intervención propuesto se orienta al aula de cinco años, que cuenta con un total de 19 alumnos y alumnas. En cuanto a las características sociales de estos estudiantes, cabe destacar que casi todos son bastante cariñosos, tanto entre ellos como con los adultos y docentes. La mayoría no requiere una excesiva dependencia de los adultos, por lo que, en general, se muestran de buen humor, contentos y enérgicos.

3.3. Temporalización

El diseño contempla su implementación y puesta en marcha durante todo el primer trimestre escolar, es decir, desde septiembre hasta diciembre. El plan incluye sesiones

didácticas intercaladas que permitirán abordar la temática de las emociones, trabajar el contenido y reforzar lo aprendido a través de diferentes actividades. Además, estas sesiones también servirán como evaluación del proceso de aprendizaje.

Las dos primeras sesiones propuestas podrán ser de una única realización, debido a que es inicio de curso y se plantean actividades simples pero motivadoras y llamativas. En cambio, a partir de la tercera sesión estas actividades comienzan a ser más repetitivas, ya que por su complejidad deben ser trabajadas de dos a tres veces. Esto permitirá afianzar correctamente todos los contenidos impartidos y asegurar una base sólida de conocimiento.

A continuación, se presentan los cronogramas de las actividades, mostrando de manera esquemática y visual el orden y los días de aplicación de las sesiones durante los tres meses del primer trimestre escolar del curso académico 2024/2025.

Septiembre			
	Día 17	Día 19	Día 24
Inicio Fase 1: <i>Si estás feliz.</i>			
Fase 1: <i>Adivina la emoción.</i>			
Evaluación Fase 1: <i>Localiza y une.</i>			

<i>Octubre</i>									
	Día 1	Día 3	Día 8	Día 15	Día 17	Día 21	Día 22	Día 29	Día 31
Inicio Fase 2: <i>¿Qué son las emociones?</i> .									
Fase 2: <i>Canción - emoción.</i>									
Inicio Fase 3: <i>Monstruo de colores.</i>									
Fase 3: <i>Emoji Emociones.</i>									
Inicio Fase 4: <i>Tengo un volcán.</i>									
Fase 4: <i>Empatizando.</i>									

Noviembre									
	Día 4	Día 5	Día 12	Día 14	Día 18	Día 19	Día 26	Día 28	Día 29
Fase 4: <i>Empatizando.</i>									
Evaluación Fase 4: <i>Rueda de empatía.</i>									
Inicio Fase 5: <i>¡Qué lío de emociones!</i>									
Fase 5: <i>Crear rincones.</i>									
Inicio Fase 6: <i>Conoce tus emociones.</i>									
Fase 6: <i>Rincones emocionales.</i>									

Diciembre								
	Día 3	Día 4	Día 10	Día 12	Día 13	Día 17	Día 18	Día 18
Fase 6: <i>Rincones emocionales.</i>								
Inicio Fase 7: <i>¿Cuál es la pareja?.</i>								
Fase 7: <i>Monstruo emocional.</i>								
Evaluación Fase 7: <i>¿Qué sentirías si...?.</i>								
Encontrar y descubrir el tesoro.								
Utilizar el premio del tesoro.								

3.4. Secuencia de actividades

En una secuencia didáctica, es fundamental crear un entorno estimulante y significativo que motive y comprometa a los estudiantes. Para lograrlo, se proponen una serie de actividades lúdicas, creativas y adaptadas a sus necesidades e intereses mediante la gamificación. En particular, se ha creado un juego interactivo llamado *Isla Emociones* (véase Anexo I), cuyo objetivo principal es que los estudiantes completen todas las actividades, juegos, retos y desafíos necesarios para completar cada uno de los mapas y, así, ayudar a los piratas a encontrar y abrir un cofre que contiene un tesoro secreto. Al finalizar el juego, todos los estudiantes podrán disfrutar del tesoro, lo que fomenta la consecución de logros

motivados por una recompensa final, mejorando su participación y compromiso en el proceso de aprendizaje.

En síntesis, a través de todas las sesiones y actividades se busca potenciar las habilidades cognitivas, sociales y motoras de los estudiantes, siempre desde la perspectiva de educar las emociones a través del juego.

Esta secuencia didáctica tiene un objetivo principal que guía todas las actividades, potenciar el desarrollo de competencias emocionales. Sin embargo, cada actividad y sesión también incluyen objetivos específicos que se pretenden alcanzar mediante su aplicación. Estos objetivos específicos se mencionan en un apartado dedicado dentro de las tablas de actividades, titulado “Objetivos”. En total, se han planificado siete sesiones, en las que se llevarán a cabo entre dos y tres actividades. Tres de estas sesiones incluyen tres actividades: una inicial, una principal y una final de evaluación. La evaluación puede ser inicial, procesual o final, dependiendo de la sesión y de los objetivos que se pretendan alcanzar con la información recogida. Las otras cuatro sesiones están compuestas por dos actividades: una inicial y otra principal. Es importante destacar que, en cada una de estas actividades, se tienen en cuenta todas las competencias, criterios y saberes recogidos en la ORDEN ECD/853/2022, de 13 de junio, por la que se aprueba el currículum y las características de la evaluación de la educación infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón.

Finalmente, se ofrece un resumen breve del desarrollo de cada actividad en su respectiva sesión. Para una información más detallada sobre competencias clave, áreas de conocimiento, competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos, objetivos, agrupamientos, tiempo dedicado a cada sesión, descripción y recursos, se pueden consultar en los anexos al final del documento unas tablas donde se desarrollan en detalle todas las actividades propuestas para cada una de las siete sesiones mencionadas. (véase Anexo II).

Sesión 1:

- Inicio fase 1: *Si estás feliz.*

En el desarrollo de esta actividad, se propondrá al alumnado la visualización y escucha activa de la canción *Si estás feliz*. Después de la visualización del vídeo, se dedicará un breve espacio de tiempo para que los alumnos y las alumnas compartan

sus opiniones y planteen preguntas, con el fin de resolver cualquier inquietud que puedan tener.

- Fase 1: *Adivina la emoción.*

En el desarrollo de esta actividad, se presentarán a los alumnos y las alumnas un total de 19 tarjetas con pictogramas que representan diferentes emociones: felicidad, enfado, miedo, cansancio, entre otras, previamente observadas en la canción *Si estás feliz*. Siguiendo el orden indicado por la docente, cada alumno, de manera individual, seleccionará una de las 19 tarjetas, la volteará e identificará la emoción representada. A continuación, deberá intentar expresar dicha emoción utilizando únicamente su rostro y gestos, sin hablar, mientras el resto de la clase intenta adivinar de qué emoción se trata.

- Evaluación fase 1: *Localiza y une.*

En el desarrollo de esta actividad, los menores participarán en una serie de juegos interactivos. En primer lugar, realizarán una actividad de "abre cajas"; en segundo lugar, un concurso de preguntas; en tercer lugar, completarán un pequeño cuestionario. Estas actividades permitirán observar tanto sus conocimientos previos como los adquiridos, así como su familiarización con las distintas emociones básicas. Además, los resultados serán evaluados por la docente y se utilizarán para adaptar las sesiones y actividades posteriores.

Sesión 2:

- Inicio fase 2: *¿Qué son las emociones?.*

En el transcurso de esta actividad, el alumnado visualizará y escuchará el vídeo titulado *Las emociones básicas*. Este recurso educativo introducirá a los estudiantes en seis emociones fundamentales: alegría, tristeza, miedo, ira, amor y sorpresa, así como en las causas más habituales que provocan cada una de ellas. Tras la visualización del vídeo, se dedicará un breve espacio para que los estudiantes puedan formular preguntas y compartir sus opiniones sobre el contenido.

- Fase 2: *Canción - emoción.*

La docente a cargo del grupo reproducirá una lista de canciones elaborada por ella misma. Tras escuchar cada canción, seleccionará de manera aleatoria a tres o cuatro niños y niñas para que expresen qué emoción les ha generado la música. Además, se les invitará a compartir una situación o momento que les haya recordado, y podrán representar brevemente dicha situación. Este proceso se repetirá con otras cinco canciones, cada una diseñada para evocar diferentes sentimientos o emociones.

Sesión 3:

- Inicio fase 3: *Monstruo de colores.*

En el desarrollo de esta actividad, la docente llevará a cabo la lectura y dramatización del cuento *El monstruo de colores*, a través del cual enseñará a los alumnos y alumnas seis emociones básicas: alegría, tristeza, rabia, miedo, calma y amor. La atención y escucha activa de los menores se mantendrá mediante el uso de elementos pop-up que se despliegan en cada página del libro.

- Fase 3: *Emoji Emociones.*

El juego de esta actividad consiste en que, de manera aleatoria, cada participante lance un dado de gomaespuma. Quien obtenga la puntuación más alta será el primero en jugar. Este jugador lanzará nuevamente el dado, y el número que aparezca indicará cuántas casillas deberá avanzar. A continuación, deberá identificar la emoción correspondiente a la casilla en la que ha caído y luego introducir su mano en una "caja misteriosa" que contiene situaciones o películas de Disney, las cuales deberá representar teniendo en cuenta la emoción indicada en el tablero de *Emoji Emociones*. El compañero o compañera que logre adivinar correctamente la situación o película ganará dos puntos adicionales en su próxima tirada. Es importante destacar que, si un jugador cae en alguna de las casillas marcadas con un "diablo", deberá regresar a la línea de salida. El juego finaliza cuando el primer participante logra llegar a la meta.

Sesión 4:

- Inicio fase 4: *Tengo un volcán.*

En esta actividad, se propondrá al alumnado la visualización y escucha del cuento “*Tengo un volcán*”. Tras la visualización del vídeo, se destinará un breve espacio de tiempo para que los estudiantes puedan formular preguntas y resolver cualquier inquietud relacionada con el contenido.

- Fase 4: *Empatizando.*

En esta actividad, la docente a cargo del grupo propondrá diversas situaciones ficticias para que, en parejas, los estudiantes reflexionen sobre cómo se sentirían si ellos mismos estuvieran viviendo esas situaciones en la realidad. Para guiar mejor el desarrollo de la actividad, tanto la docente como la técnica recorrerán cada grupo, preguntando a los niños y las niñas cómo se sentirían en esa situación, qué pensaría si fueran los protagonistas y cómo creen que podrían resolverla.

Una vez que los estudiantes hayan empatizado, reflexionado y sugerido una solución, la docente planteará nuevas preguntas con el fin de que los alumnos y las alumnas busquen alternativas o consideren el problema desde otra perspectiva (véase la tabla de la Sesión 4 en el Anexo II).

- Evaluación fase 4: *Rueda de empatía.*

En el desarrollo de esta actividad, cada alumno y alumna pasará por la pizarra digital para participar en los juegos interactivos. El juego seleccionado será la "rueda aleatoria", disponible en la plataforma *WordWall*.

A través de esta dinámica, los estudiantes podrán demostrar sus avances y su creciente familiarización con la empatía y las emociones.

Sesión 5:

- Inicio fase 5: *¡Qué lío de emociones!*.

En esta actividad, la docente y la técnico llevarán a cabo la representación de una obra de teatro de creación propia, mediante la cual se abordarán temas relacionados con la identificación y gestión de las emociones, así como la resolución de problemas.

Las escenas y diálogos que seguirán las docentes estarán centrados en situaciones como la marginación, el egoísmo, entre otros (véase Anexo IV).

- Fase 5: *Crear rincones*.

En esta actividad, los estudiantes se organizarán en grupos de cuatro o cinco personas, distribuidos en las cuatro áreas del aula dedicadas a la exploración de emociones diarias: el rincón de la alegría, el rincón de la calma, el rincón del enfado y el rincón del miedo. En cada área, los grupos tendrán la oportunidad de crear dibujos representativos, proponer y desarrollar materiales específicos, y disfrutar del rincón que elijan según el consenso de la mayoría. Las actividades se realizarán en fases, abarcando una por día, y los grupos irán rotando de manera que cada rincón sea trabajado por diferentes estudiantes a lo largo del tiempo, evitando que un mismo grupo se quede siempre en la misma área.

Sesión 6:

- Inicio fase 6: *Conoce tus emociones*.

En esta actividad, los estudiantes verán y escucharán un fragmento de la película *Del Revés*. Posteriormente, se destinará un tiempo para que puedan plantear preguntas y resolver cualquier duda o inquietud relacionada con el cortometraje.

- Fase 6: *Rincones emocionales*.

En esta actividad, los estudiantes podrán elegir en qué rincón desean estar, de acuerdo con las emociones que experimenten en ese momento, lo que les permitirá identificar sus emociones al inicio de la actividad. Se deberá tener en cuenta que en cada rincón no podrá haber más de cinco participantes. El objetivo es que los alumnos jueguen,

disfruten y exploren los materiales disponibles en el rincón con el que se sientan identificados, pudiendo expresar libremente sus emociones predominantes. Tras 15 minutos, podrán cambiar de rincón si sienten la necesidad de expresar una emoción distinta.

Sesión 7:

- Inicio fase 7: *¿Cuál es la pareja?*.

En el desarrollo de esta actividad, cada estudiante deberá pasar por la pizarra digital e intentar voltear solo dos cartas de todas las disponibles, con el objetivo de descubrir gradualmente todas las parejas del juego de memoria. A medida que avance la actividad, los participantes deberán prestar atención a las cartas y sus ubicaciones, memorizándolas para poder identificar las dos tarjetas que correspondan a las parejas de emociones.

- Fase 7: *Monstruo emocional*.

En esta actividad, se formarán cuatro grupos, asignando a cada uno de ellos uno de los rincones de las emociones. La dinámica consiste en que cada niño y niña gire la ruleta correspondiente a su rincón y, a partir de la indicación obtenida (cabeza, tronco o piernas), busque y recorte en las revistas la parte del cuerpo señalada. Luego, deberán pegarla en una de las cinco hojas de papel, considerando el rincón en el que se encuentren. Una vez que todos los participantes hayan terminado, se realizará una rotación para que los grupos pasen al siguiente rincón, donde continuarán con otra emoción y completarán la parte del dibujo iniciada por el grupo anterior. Cuando todos los estudiantes hayan pasado por tres de los cuatro rincones, guardarán sus dibujos. En la última sesión de la actividad, entre todos intentarán relacionar cada uno de los dibujos con las emociones trabajadas en los distintos rincones.

- Evaluación fase 7: *¿Qué sentirías si...?*.

En esta actividad se llevará a cabo la evaluación final e individual de los conocimientos adquiridos durante las distintas sesiones, así como la satisfacción de los estudiantes con las actividades, juegos y dinámicas realizadas. La evaluación se

dividirá en dos partes. En primer lugar, se les entregará una ficha en la que deberán interpretar diversas situaciones y reflexionar sobre cómo se sentirían en cada una, eligiendo la pegatina que corresponda al sentimiento adecuado. En segundo lugar, se les proporcionará otra ficha en la que deberán unir cada emoji de una emoción con su nombre correspondiente. Finalmente, los estudiantes tendrán la oportunidad de crear un dibujo que represente cómo se sintieron al participar en las actividades y juegos de la *Isla Emociones*. El objetivo de ambas partes es evidenciar tanto para el docente como para los propios estudiantes los conocimientos adquiridos y lo aprendido a lo largo de las sesiones.

3.5. Metodología

Siguiendo las orientaciones del autor Ripoll (2014), se ha adoptado la gamificación como metodología principal. Según este autor, la gamificación implica vivir experiencias de juego enriquecedoras en un entorno que habitualmente no es lúdico, evaluando el disfrute del jugador en el proceso de adquisición de conocimientos.

Para garantizar una gamificación eficaz, se han diseñado actividades que combinan diversos elementos de juego y aprendizaje, como retos, desafíos y misiones, que requieren la participación activa de los estudiantes. Estas actividades han sido cuidadosamente seleccionadas para ser atractivas y desafiantes, sin perder de vista que debían ser relevantes y significativas en el contexto del aula. Además, se han implementado mecanismos de evaluación y retroalimentación que permiten a los docentes recibir información inmediata sobre el progreso de los alumnos, facilitando así el ajuste de las actividades y estrategias futuras según los ritmos y necesidades del grupo clase. Asimismo, estas evaluaciones breves pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una mayor conciencia de sus emociones y a mejorar su capacidad para gestionarlas de manera efectiva.

En definitiva, se ha utilizado esta metodología no solo para trabajar la inteligencia emocional de los alumnos, sino también para crear un entorno colaborativo y cooperativo, en el que los estudiantes trabajen juntos para alcanzar objetivos comunes. De este modo, se fomenta la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la empatía, ya que los estudiantes colaboran en equipo para superar los desafíos y lograr los objetivos planteados.

En la realización de este trabajo también se han seguido las orientaciones del autor Rodríguez (2011), quien señala que la organización del aula por rincones es una metodología que pretende fomentar la participación activa del alumnado, permitiéndoles construir su propio aprendizaje a través de la experimentación, investigación, descubrimiento y manipulación. Por esta razón, este tipo de metodología se utiliza cada vez más en las aulas de educación infantil, ya que, como menciona García (2017), facilita una mejor reorganización y distribución del aula en pequeños grupos que, al mismo tiempo, pueden llevar a cabo actividades diferentes. El objetivo es organizar y estructurar el espacio de manera que ofrezca a los alumnos experiencias enriquecedoras y la oportunidad de crear, imaginar y explorar. Además, la creación de diferentes rincones emocionales, donde cada estudiante pueda encontrar materiales y juegos elaborados por ellos mismos, puede fomentar un ambiente más positivo, propiciando interacciones que favorezcan la libre expresión en el desarrollo infantil.

3.6. Medios y recursos materiales

Para la realización de este proyecto, se requieren tanto recursos digitales como manipulativos. En primer lugar, la metodología de la gamificación demanda la utilización de diversos materiales tecnológicos con los que poder llevar a cabo el juego de *Isla emociones*. Específicamente, se precisa de ordenador, el proyector, los altavoces, la pantalla táctil y, de manera fundamental, la plataforma *Genial.ly*, en la que se encuentra dicho juego. En segundo lugar, es esencial considerar que este juego requiere de diferentes recursos para su progresión como: la plataforma Canva para la creación de las fichas evaluativas; la plataforma de *YouTube* para la visualización de vídeos explicativos, audiolibros, cortometrajes y material musical; la plataforma de *WordWall* para la creación de actividades interactivas que permitan iniciar una sesión o evaluar los conocimientos iniciales, procesuales y finales del alumnado. Esto facilita la valoración de la eficacia en la aplicación de las metodologías y actividades propuestas en el desarrollo del trabajo.

En cuanto a los materiales manipulativos, se dispone de aquellos diseñados para la realización de actividades en el aula, entre los que se incluyen: adivinar emociones con las 19 tarjetas; la lectura *Monstruo de colores* con el libro en físico con pop-up; juego *Emoji Emociones* con el tablero de elaboración propia, dado de gomaespuma, y fichas; la representación de ¡*Qué lío de emociones!*!, con el telón, los diferentes escenarios y disfraces,

finalmente los rincones emocionales con elementos para la creación y disfrute de los diferentes rincones, elaborados por los propios niños y niñas, así como materiales adicionales que se irán incorporando según las necesidades e intereses del alumnado.

3.7. Sistema de evaluación

3.7.1. Evaluación de la propuesta

La evaluación de esta propuesta se llevará a cabo de manera continua y sumativa. En primera instancia, se realizará una valoración procesual durante la implementación de la propuesta, con el propósito de efectuar modificaciones y ajustes en las actividades y sesiones, adaptándolas a las necesidades emergentes de los discentes a medida que se avanza en su desarrollo. En segunda instancia, en lo que respecta a la evaluación sumativa, una vez finalizada la implementación completa de la propuesta, se procederá a valorar el grado de consecución de los objetivos establecidos inicialmente. Este proceso evaluativo permitirá identificar las fortalezas y áreas de mejora, facilitando así la optimización de futuras aplicaciones de la propuesta.

Esta evaluación integral proporcionará información valiosa para la toma de decisiones fundamentadas, orientadas a perfeccionar la eficacia y pertinencia de la propuesta en subsiguientes implementaciones.

3.7.2. Evaluación del alumnado

La docente llevará a cabo la evaluación del alumnado mediante actividades evaluativas en las sesiones uno, cuatro y siete, abarcando las etapas inicial, procesual y final. El objetivo de esta evaluación es, en primer lugar, identificar las dificultades y necesidades iniciales de los estudiantes, sobre las cuales se trabajará a través de las actividades subsiguientes. En segundo lugar, se observarán y valorarán los avances logrados por los estudiantes hasta el momento, así como las metas pendientes y los aspectos que requieren mayor atención en las próximas actividades para alcanzar un resultado óptimo. Finalmente, se evaluarán los logros obtenidos y las dificultades presentadas a lo largo de la propuesta.

Además, los propios estudiantes evaluarán su grado de satisfacción con las actividades realizadas en general. Esto se llevará a cabo mediante una expresión artística que ellos mismos elaborarán, reflejando las emociones que mejor representen su experiencia con el juego *Isla Emociones*. Por otro lado, durante las actividades evaluativas de las fases uno, cuatro y siete, los estudiantes podrán identificar los conocimientos que ya poseen y aquellos que les resultan completamente nuevos. A medida que participen en las diversas actividades, observarán cómo se familiarizan con nuevos conocimientos, sentimientos y emociones, además de desarrollar una mayor comprensión de los mismos.

Finalmente, los estudiantes habrán aprendido a identificar y gestionar las diferentes emociones que pueden experimentar y observar en los demás, desarrollando empatía a través del juego y la diversión.

4. CONCLUSIONES

4.1. Conclusiones

La realización de esta propuesta me ha permitido profundizar en la comprensión de la inteligencia emocional en el entorno educativo y reconocer su importancia para el desarrollo integral de los niños y las niñas. Aunque el diseño de intervención, con sus correspondientes actividades y sesiones, no pudo llevarse a cabo, el proceso de investigación y creación de la propuesta ha sido enormemente enriquecedor.

A través de este trabajo, he descubierto que el mundo de las emociones, aunque vasto, puede resultar complejo para los menores. Esto subraya la necesidad de reflexionar e investigar sobre las metodologías adecuadas para su aplicación en el aula. La implementación de una metodología que incorpore el juego y la vivencia de nuevas experiencias se plantea como una estrategia eficaz para fomentar el aprendizaje de nuevos conocimientos y habilidades emocionales, ya que resulta más atractivo, motivador y divertido para los menores.

Además, este proyecto me ha demostrado que para diseñar sesiones y actividades de calidad que respondan a las necesidades del alumnado, es fundamental investigar a fondo la temática a abordar, comprendiendo su relevancia tanto dentro como fuera del aula. Es

igualmente importante considerar las dificultades y fortalezas que puedan surgir al implementar el diseño de sesiones y actividades, dado que en el aula se presenta una gran diversidad que requiere atención. Por lo tanto, es esencial que cada sesión y actividad se diseñe teniendo en cuenta las distintas inteligencias y necesidades presentes, con el objetivo de llegar a todo el alumnado de manera equitativa.

Un elemento clave que he identificado es la importancia de la evaluación continua de los estudiantes. Aunque no se pudo implementar, el diseño de evaluaciones periódicas permitiría ajustar estrategias y modificar las sesiones y actividades en función de los aprendizajes previos o adquiridos, optimizando así el aprendizaje y garantizando su eficacia y calidad.

De cara al futuro, resulta beneficioso explorar enfoques más innovadores para la implementación de la educación emocional en el ámbito académico. Algunas de esas propuestas, podrían ser por un lado talleres de teatro emocional, donde los alumnos puedan representar diferentes emociones a través de juegos de rol y teatro, lo que les permitirá experimentar y expresar sus sentimientos de manera lúdica. Por otro lado, un diario de emociones, donde los estudiantes puedan registrar sus emociones diarias y reflexionar sobre ellas, promoviendo así la autoobservación y la gestión emocional. E inclusive un cuentacuentos interactivo, en el que se incluya la participación activa de los niños y las niñas, permitiéndoles elegir el rumbo de la historia en función de las emociones que deseen explorar.

Estas propuestas no solo fomentan el aprendizaje emocional, sino que también crean un ambiente educativo, dinámico y atractivo, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Trabajo de fin de grado en educación infantil, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>

Aramendi Withofs, A. (2016). *La regulación emocional en educación infantil: La importancia de su gestión a través de una propuesta de intervención educativa*. [Trabajo de fin de grado, Escuela Universitaria de Magisterio de Segovia. Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/17470/TFG-B.826.pdf?sequence=1>

Barrio Ruiz, I. M. (2021). *Una propuesta educativa gamificada para fomentar la motivación del alumnado en educación infantil*. [Trabajo de fin de grado en educación infantil, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/48959/TFG-G4831.pdf?sequence=1>

Bartolo Hurtado, K. S. (2022). *El juego libre y su influencia en la regulación emocional de los niños y niñas de 3 a 5 años*. [Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación].

https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/14/BartoloHurtado_Kelly.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Benitez Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Innovación y experiencias educativas*, 16.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Número_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Canal con c de cuentacuentos. (11 de julio de 2023). *Tengo un volcán. Cuentos infantiles*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=uITKj_Nl48o

Canal David Rees. (6 de febrero de 2019). *He escrito una canción solo con frases de mi infancia*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Eq0J2W7vkDQ&list=PLFhY9ZVMnm2nR0PUks8NVfOQ2zHS8RKUt>

Canal DisneyMusicVEVO. (17 de marzo de 2017). *Asalto al castillo (De "La Bella y La Bestia (Beauty and the Beast)*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=DBXt-lRaPl0&list=PLFhY9ZVMnm2nR0PUks8NVfOQ2zHS8RKUt&index=6>

Canal DisneyMusicVEVO. (11 de julio de 2019). *Hans Zimmer - Stampede (From "The Lion King"/Audio Only)*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=VmksRC-i3AU&list=PLFhY9ZVMnm2nR0PUks8NVfOQ2zHS8RKUt&index=3>

Canal Foudespagnol. (16 de mayo de 2023). *'L'Amour brille sous les étoiles", version espagnole, "Es la noche del amor", de Elton John, Disney*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=FpVpkieWyzc&list=PLFhY9ZVMnm2nR0PUks8NVfOQ2zHS8RKUt&index=4>

Canal Laura Perez Peña. (19 de marzo de 2014). *Spirit el corcel indomable-Toca ya el clarín Letra*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=hvahE7WZHqk&list=PLFhY9ZVMnm2nR0PUks8NVfOQ2zHS8RKUt&index=2>

Canal Lyrics TOP. (3 de septiembre de 2020). *Tierra De Osos - En Marcha Estoy (By: Phil Collins)*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZBkAwQcgGvs&list=PLFhY9ZVMnm2nR0PUks8NVfOQ2zHS8RKUt&index=5>

Canal OrientaPro Plataforma de orientación laboral. (4 de febrero de 2018). *Del Revés - Las emociones básicas.* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=K-J2pW-kXw>

Canal Smile and Learn. (26 de noviembre de 2020). *Las emociones básicas para niños. Alegría, tristeza, miedo, ira, asco y sorpresa.* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qBZSlGo4N1k&t=131s>

Canal Super Simple Español. (22 de septiembre de 2017). *Si estas feliz. Canciones infantiles.* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lU8zZjBV53M>

Carolina Araujo, M., y Leal Guerra, M. (2007). Inteligencia emocional y desempeño laboral en las instituciones de la educación superior públicas. *Centro de Investigación de Ciencias Administrativas y Gerenciales*, 4(2), 132-147. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3218188>

Clemente, R. A., y Adrián, J. E. (s.f). Evolución de la regulación emocional y competencia social. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 7(17-18). <http://reme.uji.es/articulos/avillj3022608105/texto.html>

Donovan, C. (2021). Control inhibitorio y regulación emocional: características, diferencias y desarrollo en la etapa preescolar. *Journal of Neuroeducation. Revista de Neuroeducación*, 1(2), 37-42. <https://doi.org/10.1344/joned.v1i2>

Editorial VOCA. (2024, 19 de febrero). *Cómo implementar un programa de educación emocional.* Recuperado de <https://www.vocaeditorial.com/blog/programa-de-educacion-emocional/>

Fernandez Piatek, A. I. (2009). El trabajo por rincones en el aula de educación infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. *Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-8.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_2.pdf

Garaigordobil, M. (2013). Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de educación infantil. *Revista especializada en psicomotricidad* (31), 5-12.
<https://www.researchgate.net/publication/260115120>

García, A. y María, C. (2017). Análisis de la metodología por rincones aplicada a la etapa de educación infantil. *Publicaciones didácticas*, 78, 29-37.
<https://core.ac.uk/download/pdf/235858264.pdf>

García-Bullé, S. (2021). ¿Qué es la inteligencia emocional y por qué necesitamos enseñarla?. *Revista Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación*.
<https://observatorio.tec.mx/edu-news/inteligencia-emocional/>

Gimenez-Daisi, M., y Quintanilla, L. (2009). “Competencia” social, “competencia”emocional: una propuesta para intervenir en educación infantil. *Infancia y Aprendizaje. Revista para el estudio de la educación y el desarrollo* 32(3), 359-373. <https://journals.sagepub.com/doi/epdf/10.1174/021037009788964222>

González Luis, R. (2020). *La educación emocional en la escuela*. [Trabajo de fin de grado. Facultad de educación, Universidad de la Laguna].
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/25029/La%20Educacion%20Emocional%20en%20la%20escuela%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ley 3/2020 por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación Orgánica 2/2006. *Boletín Oficial del Estado*, 340, del 29 de diciembre 2020. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>

López Cassà, E. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 153-167. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>

Morales Ramírez, M. E., y Castro Pérez, M. (2013). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare.*, 19(3). <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>

Movie This World (2024). *Plan de estudios y desarrollo de habilidades sociales en primaria tardía*. Recuperado de <https://www.movethisworld.com/social-emotional-activity-late-elementary-students/>

Mutaner Guasp, J. J., Roselló Ramón, M.R., y De La Iglesia Mayol, B. (2016). Buenas prácticas en educación inclusiva. *Educación Siglo XXI* 34(1), 31-50. <http://dx.doi.org/10.6018/j/252521>

Ortiz López, R. (2017). *La importancia de la educación emocional en el desarrollo integral del alumno de primaria*. [Memoria del Trabajo de fin de grado. Facultad de las Islas Baleares, Universitat de les Illes Balears]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/3952/Ortiz_Lopez_Raquel.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Pahl, K., y Barrett, P. M. (2012). El desarrollo de la competencia socioemocional en niños en edad preescolar: una introducción al programa Fun FRIENDS. *Revista de psicólogos y consejeros escolares* 17(1), 81-90. <https://doi.org/10.1375/ajgc.17.1.81>

Palacios Núñez, M., Toribio López, A., y Deroncele Acosta, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 134-145. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202021000500134

Pérez Fernández, I. (2013). *La conciencia emocional en la educación infantil: Una propuesta didáctica para educación infantil*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3987/TFG-G359.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez Fort, L. (2017). El juego: su origen y evolución. *Publicaciones Didácticas*, (88), 122-124. <https://core.ac.uk/download/pdf/235855127.pdf>

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(196604\)3:2](https://doi.org/10.1002/1520-6807(196604)3:2)

Pinilla Hernando, S. (2020). *Gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infantil*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42865>

Plazón, J. (2015). Motivación del alumnado de la educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31(1), 1059-1079. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005058.pdf>

Real Academia Española. (s.f.). Emociones. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de 2024, de <https://dle.rae.es/emoci%C3%B3n>

Real Decreto 95/2022 por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28 del 1 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>

Ripoll, O. (8 de mayo de 2014). Gamificar significa hacer jugar. *CCBLAB. Investigación e innovación en cultura*. <https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/>

Roman Minguez, B. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil*. [Trabajo de fin de grado, Facultad de educación de Palencia. Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. [Trabajo de fin de grado, Facultad de educación. Universidad de Cantabria].
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Russo de Sánchez, A. R., Reales Silvera, L. P., y Mayor Molinares, D. P. (2022). Programa de Educación Emocional: “Aventurémonos en Familia”: Una estrategia para la promoción de la salud mental, la funcionalidad familiar y la prevención de la violencia. *REVISIÓN HUMANA. Revista Internacional de Humanidades*, 14 (2), 1–16. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4112>

Salvador Torres, S. (2014). *Trabajo por rincones en educación infantil*. [Trabajo de fin de grado en maestro/a en educación infantil, Universitat Jume I].
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG_2014_SalvadorTorresS.pdf

Sanahuja Castañeda, A. (2013). *Actualidad y futuro del trabajo por rincones en educación infantil*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Internacional de la Rioja].
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/2013>

Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., y Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista educación* 44(2), 1-14.
<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>

Segura Expósito, I. (2020). *La educación emocional a través del juego en la primera infancia*. [Memoria del trabajo de fin de grado, Universitat de Illes Balears]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/155069/Segura_Exposito_Isabel_cor.pdf?isAllowed=y&sequence=3

Trujillo Gonzalez, E., Ceballos Vacas, E. M., Trujillo Gonzalez, M. C., y Moral Lorenzo, C. (2020). El papel de las emociones en el aula de educación infantil. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado* 24(1), 226–244. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8675>

Valenzuelo Rojano, A., M. (2010). La importancia de la educación emocional. *Pedagogía Magna*. (8), 52-56. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3627978.pdf>

WordWall. (s.f.). *Juego de coincidencia emociones*. Por NoeliaSolfalchi. <https://wordwall.net/es/resource/3905414/juego-de-coincidencia-emociones>

WordWall. (s.f.). *Empatía*. Por Marcelaperez2. <https://wordwall.net/es/resource/4513992/empat%C3%A1A>

WordWall. (s.f.). *Memory emociones*. Por Francispt. <https://wordwall.net/es/resource/2249174/memory-emociones>

6. ANEXOS.

Anexo I

A continuación se presenta un enlace que da acceso a un juego interactivo de elaboración propia en la plataforma *Genial.ly*:

<https://view.genially.com/666c4d5bd4a6d30014e47742/interactive-content-isla-emociones>

Anexo II

Sesión 1	
Inicio fase 1: <i>Si estás feliz.</i>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none">- Competencia en comunicación lingüística (CCL).- Competencia digital (CD).- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Área de conocimiento:	Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).
Competencias específicas:	<p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	CRR1.1.2º Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los

	<p>interlocutores y al contexto.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>
Saberes básicos:	<p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>CRR.F. El lenguaje y la expresión musicales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.F.1. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos. - CRR.F.4. Intención expresiva en las producciones musicales. <p>CRR.H. El lenguaje y la expresión corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.H.1. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas. <p>CRR.I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.1. Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación,

	<p>comunicación, aprendizaje y disfrute.</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.3. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Centrar la atención del estudiante en la temática a trabajar. - Motivar al aprendizaje de las emociones. - Dar a conocer las emociones. - Iniciar la siguiente actividad.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Esta actividad se llevará a cabo en grupo completo, es decir, con toda la clase, de manera que todos los alumnos visualicen simultáneamente el vídeo proyectado.</p> <p>La duración total será de aproximadamente cinco minutos, incluyendo el tiempo del vídeo y un breve espacio destinado a preguntas posteriores.</p>
Descripción:	<p>En esta actividad, se propondrá al alumnado la visualización y escucha activa de la canción <i>Si estás feliz</i>, que será reproducida a través de la plataforma <i>YouTube</i> mediante el siguiente enlace:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=lU8zZjBV53M</p> <p>Tras la visualización del vídeo, se invitará a los estudiantes a compartir sus impresiones sobre el mismo, expresando si les ha gustado, entre otros comentarios. Además, se destinará un breve espacio para preguntas, en el que los niños podrán resolver cualquier duda o inquietud que el vídeo les haya generado.</p>
Recursos:	Serán necesarios para poder llevar a cabo esta

	<p>actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>YouTube</i>. - Proyector. - Pizarra interactiva. - Altavoces. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea, en frente de la pantalla.
<p>Fase 1: <i>Adivina la emoción</i>.</p>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia emprendedora (CE). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en Armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias,</p>

	<p>adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógicomatemáticas.</p> <p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.1.2º Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>CA1.2.2º Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades</p>

	<p>personales.</p> <p>DEE1.3.2º Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</p> <p>CRR1.1.2º Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</p> <p>CRR 2.1.2º Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.A.5. El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. - CA.A.7. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego y aceptación de las mismas. <p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - CA.B.1. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. <p>DEE.A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.A.1. Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. <p>CRR.F. El lenguaje y la expresión musicales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.F.1. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos. - CRR.F.3. El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical. <p>CRR.H. El lenguaje y la expresión corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.H.2. Juegos de expresión corporal y dramática.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las emociones. - Trabajar la representación de emociones. - Motivar el aprendizaje. - Fomentar la participación.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	Aunque la actividad se llevará a cabo en grupo completo, la identificación y representación de cada tarjeta será realizada de manera individual por cada

	<p>uno de los estudiantes. Sin embargo, la identificación de la emoción correspondiente se hará de forma grupal, con la participación del resto de los compañeros.</p>
Descripción:	<p>En el desarrollo de esta actividad, se presentarán a los estudiantes un total de 19 tarjetas, que contienen pictogramas de diferentes tipos de emociones. Entre ellas se encuentran emociones como felicidad, enfado, miedo y cansancio, las cuales se han trabajado previamente en la actividad introductoria <i>Si estás feliz</i>.</p> <p>Siguiendo el orden que la docente indique, cada estudiante deberá levantarse, elegir una de las tarjetas de la mesa del profesor, darle la vuelta y, sin mostrarla al resto de la clase, identificar la emoción representada. A continuación, comunicará su respuesta a la docente, quien confirmará si es correcta. Una vez validada la emoción, el estudiante deberá representarla sin hablar, utilizando únicamente expresiones faciales y gestos, para que el resto de la clase intente adivinar de qué emoción se trata. El alumno o alumna que acierte será el siguiente en escoger una tarjeta y continuar con el mismo procedimiento.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - 19 Tarjetas con pictogramas de

	<p>emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula de cinco años destinada a la asamblea habitual.
Evaluación fase 1: <i>Localiza y une.</i>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia digital (CD). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógicomatemáticas.</p> <p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las</p>

	<p>diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.2.2º Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p>DEE1.1.2º Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>CRR 1.3.2º Interactuar de manera virtual familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.7. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y

	<p>prejuicios.</p> <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. <p>CRR.I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.1. Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute. - CRR.I.3. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluar el conocimiento inicial del alumnado. - Motivar a seguir aprendiendo. - Trabajar las emociones. - Fomentar un uso correcto de las Tic's.
Agrupamientos y tiempo dedicado:	Para llevar a cabo esta actividad evaluativa inicial, se propondrá que de manera individual y conforme

	<p>la docente vaya nombrando, cada uno de los alumnos y las alumnas deberán ir pasando por la pizarra digital para interactuar con la ficha didáctica. La misma tendrá una duración aproximada de unos 20 minutos, dando más o menos un minuto por cada alumno.</p>
Descripción:	<p>En la realización de esta actividad, los menores deberán participar de manera individual en cada una de las breves actividades de los juegos interactivos. Para ello, se propondrán exactamente tres juegos interactivos, cada uno compuesto por siete preguntas, de manera que los 19 alumnos tengan la oportunidad de realizar una pregunta o actividad diferente.</p> <p>En primer lugar, llevarán a cabo un juego de "abre cajas"; en segundo lugar, participarán en un concurso de preguntas; y, en tercer lugar, realizarán un pequeño cuestionario disponible en el siguiente enlace:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/3905414/juego-de-coincidencia-emociones</p> <p>De este modo, cada alumno irá participando de uno en uno, mientras se observa tanto sus conocimientos iniciales como los nuevos aprendizajes, además de fomentar la familiarización con las diferentes emociones básicas. Esta información será posteriormente evaluada por la docente y se considerará para adaptar, en caso de ser necesario, las siguientes sesiones y actividades correspondientes.</p>

Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>WordWall</i>. - Proyector. - Pizarra interactiva. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea, en frente de la pantalla.
-----------	---

Sesión 2	
Inicio fase 2: <i>¿Qué son las emociones?</i>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CL). - Competencia digital (CD). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Área de conocimiento:	Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).
Competencias específicas:	CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las

	<p>diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CRR1.1.2º Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>
Saberes básicos:	<p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>CRR.H. El lenguaje y la expresión corporal:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - CRR.H.1. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas. <p>CRR.I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.1. Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute. - CRR.I.3. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar y presentar la actividad principal de la sesión. - Estimular el reconocimiento de las emociones. - Motivar la escucha activa. - Relacionar sentimientos con situaciones.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Esta actividad se llevará a cabo en un gran grupo, de manera que todos los alumnos y las alumnas puedan visualizar simultáneamente el vídeo proyectado. La duración de la actividad será de aproximadamente ocho minutos; para ser más precisos, incluirá el tiempo del vídeo más un breve periodo destinado a resolver las dudas y preguntas que los estudiantes puedan tener, ya sea sobre las emociones en sí o cualquier otro aspecto relacionado con esta temática.</p>
Descripción:	<p>El desarrollo de esta actividad, se propondrá al alumnado la visualización y escucha activa del</p>

	<p>vídeo <i>Las emociones básicas</i>. Este recurso educativo enseñará a los estudiantes seis emociones fundamentales: alegría, tristeza, miedo, ira, amor y sorpresa, así como los motivos más comunes por los cuales experimentamos cada una de ellas, a través de diversos ejemplos. El vídeo será reproducido en la plataforma <i>YouTube</i> mediante el siguiente enlace:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=qBZSlGo4N1k&t=131s</p> <p>Una vez finalizada la visualización del vídeo, se invitará a los niños y las niñas a compartir sus impresiones sobre el mismo, así como a expresar si les ha gustado. Además, se dispondrá de un breve espacio para preguntas, en el cual los pequeños podrán resolver las inquietudes que el vídeo haya podido generar en ellos.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>YouTube</i>. - Proyector. - Pizarra interactiva. - Altavoces. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y alumnas de cinco años, destinado a la asamblea, en frente de la pantalla.

<p>Fase 2: <i>Canción - emoción.</i></p>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia digital (CD). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.

	<p>CA2.3.2º Expresar inquietudes, gustos y preferencias, respetando las de los demás y mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</p> <p>CRR 1.3.2º Interactuar de manera virtual familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.A.4. Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno. La sensación y la percepción. <p>CRR.F. El lenguaje y la expresión musicales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.F.1. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos. - CRR.F.4. Intención expresiva en las producciones musicales.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir sensaciones diferentes. - Identificar emociones y sentimientos. - Exteriorizar sentimientos. - Relacionar emociones con melodías.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>La presente actividad se llevará a cabo en un gran grupo, dado que las canciones que se reproducirán generarán sentimientos y emociones en todos los alumnos y las alumnas, ya que todos participan en la actividad de manera conjunta. No obstante, en cada una de las canciones, la docente a cargo seleccionará</p>

	<p>aleatoriamente a un grupo de aproximadamente tres o cuatro estudiantes a quienes formulará ciertas preguntas. El tiempo destinado al desarrollo de esta actividad será de aproximadamente 30 minutos en cada uno de los dos días que dure la sesión, lo que equivale a un total de 60 minutos.</p>
<p>Descripción:</p>	<p>En la realización de esta parte de la sesión, la docente a cargo de los menores deberá seleccionar canciones que presenten diferentes ritmos y estilos. Tras reproducir cada una de ellas, preguntará de manera aleatoria a tres o cuatro niños y niñas sobre la emoción que les ha generado la canción. A continuación, cada uno de ellos escribirá una situación o momento de su vida que les haya podido recordar. Además, cada niño o niña tendrá la oportunidad de representar brevemente la situación. Este procedimiento se llevará a cabo de manera similar con otras cinco canciones, las cuales podrán evocar diferentes sentimientos o emociones. De esta manera, se busca trabajar la mayoría de las emociones básicas abordadas al inicio de la sesión, con el objetivo de lograr una integración satisfactoria de las mismas. Las canciones que utilizará la docente serán las que se encuentran en la lista del siguiente enlace:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Eq0J2W7vkDQ&list=PLFhY9ZVMnm2nR0PUks8NVfOO2zHS8RKUt</p>
<p>Recursos:</p>	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>YouTube</i>. - Altavoces. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Aula ordinaria de los alumnos y alumnas de cinco años.
--	--

Sesión 3	
Inicio fase 3: <i>Monstruo de colores</i> .	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a</p>

	las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
Criterios de evaluación:	<p>CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>CA2.3.2º Expresar inquietudes, gustos y preferencias, respetando las de los demás y mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</p> <p>CRR 2.1.2º Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.2. Habilidades sociales y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>CRR.E. Aproximación a la educación literaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.E.3. Conversaciones y diálogos en

	torno a textos literarios libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar y presentar la actividad principal de la sesión. - Fomentar el reconocimiento de emociones. - Motivar el aprendizaje posterior. - Relacionar emociones con colores.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	Esta actividad se llevará a cabo en un gran grupo, de manera que todos los alumnos y las alumnas escuchen de forma activa el relato de la historia del monstruo. La duración de la actividad será de aproximadamente 15 minutos; para ser más precisos, incluirá el tiempo del relato del cuento, así como un breve periodo destinado a resolver las preguntas que los alumnos y alumnas puedan tener, especialmente en relación con las diferentes emociones que nos muestra el monstruo.
Descripción:	<p>En la realización de esta actividad, se propondrá al alumnado la visualización y escucha activa del cuento <i>Monstruo de colores</i>. Este enseñará a los alumnos y las alumnas seis emociones básicas: alegría, tristeza, rabia, miedo, calma y amor. Todo ello, gracias a la intriga de los menores por conocer cada una de las emociones, gracias al pop-up que se muestra en cada una de las páginas, lo cual genera mucha motivación por continuar con la historia e intriga por saber qué emoción les va a sorprender después.</p> <p>Tras la lectura del cuento y escucha activa por parte de los alumnos y las alumnas, se preguntará a los</p>

	<p>niños y las niñas qué les ha parecido la historia, si les ha gustado, etc. También se permitirá un pequeño tiempo para preguntas en el que los pequeños puedan resolver las inquietudes sobre la historia.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Libro con pop-up <i>Monstruo de colores</i>. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea.
<p>Fase 3: <i>Emoji Emociones</i>.</p>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>

Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógicomatemáticas.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz,</p>
---------------------------	--

	personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.
Criterios de evaluación:	<p>CA1.3.2º Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas y actividades propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p>DEE1.1.2º Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>DEE1.2.2º Emplear los números y los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</p> <p>DEE2.2.2º Aplicar progresivamente estrategias para canalizar la frustración ante las dificultades o problemas.</p> <p>CRR1.1.2º Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones</p>

	<p>artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p> <p>CRR.3.5.2º Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.A.5. El movimiento: control progresivo de la coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. <p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.7. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. <p>CRR.C. Comunicación verbal oral.</p>

	<p>Expresión-comprensión diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. <p>CRR.D. Aproximación al lenguaje escrito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.D.6. Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números... <p>CRR.H. El lenguaje y la expresión corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.H.1. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar las emociones. - Motivar el aprendizaje de manera lúdica. - Relacionar emociones con momentos. - Interpretar mensajes gestuales y representativos.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Esta actividad se realizará en pequeños grupos de tres o cuatro integrantes, formando un total de cinco grupos entre todos los estudiantes del aula, de manera que cada miembro del grupo disponga del material necesario.</p> <p>La duración de la actividad será de aproximadamente 40 minutos por sesión, aunque podrá variar según el ritmo de cada grupo. La actividad se llevará a cabo durante tres días, lo que supone una duración total de unas dos horas.</p>
Descripción:	<p>En esta actividad, cada uno de los cinco subgrupos dispondrá de un tablero de emociones, específicamente una versión del juego de la oca, en</p>

	<p>la cual los dibujos habituales han sido reemplazados por diferentes emojis que representan diversas expresiones emocionales.</p> <p>El juego consiste en que, de manera aleatoria, cada integrante lance un dado de goma espuma. Quien obtenga la puntuación más alta será el primero en jugar; el siguiente será aquel cuyo número sea el más cercano al del primer jugador, y así sucesivamente. El primer jugador lanzará nuevamente el dado, y el número obtenido indicará el número de casillas que deberá avanzar con su ficha de plástico. Una vez que haya avanzado, deberá identificar la emoción representada en la casilla en la que ha caído. A continuación, introducirá la mano en una "caja misteriosa" que contiene diversas situaciones y películas de Disney, las cuales deberá representar teniendo en cuenta la emoción correspondiente a su casilla en el tablero <i>Emoji Emociones</i>. El compañero que logre adivinar correctamente la situación o película representada sumará dos puntos adicionales a su próximo lanzamiento.</p> <p>Es importante destacar que si un jugador cae en una casilla con un diablo, deberá regresar a la línea de salida. Ganará el juego quien logre llegar primero a la meta, permitiendo así que otro integrante del grupo tenga la oportunidad de lanzar el dado en las siguientes rondas.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos:

	<ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Tablero de las emociones de elaboración propia (véase Anexo III). - Dado de goma espuma. - Fichas de plástico. - Caja sorpresa. - Papeles con situaciones o películas de Disney a representar. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Zona de trabajo en el aula habitual de los alumnos y las alumnas de cinco años.
--	--

Sesión 4	
Inicio fase 4: <i>Tengo un volcán.</i>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CLL). - Competencia digital (CD). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar

	<p>emocional y seguridad afectiva.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>DEE2.2.2º Aplicar progresivamente estrategias para canalizar la frustración ante las dificultades o problemas.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.B.1. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. <p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La</p>

	<p>vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.3. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.2. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. <p>CRR.I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.3. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar y presentar la actividad principal de la sesión. - Motivar al estudiante a mantener una escucha activa sobre la temática. - Empatizar con el personaje de la historia. - Trabajar el control de emociones.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	Esta actividad se llevará a cabo en grupo completo, de modo que todos los estudiantes visualicen

	<p>simultáneamente el cuento proyectado. La duración total será de aproximadamente diez minutos, incluyendo el tiempo del vídeo y un breve espacio destinado a preguntas posteriores.</p>
Descripción:	<p>En esta actividad, se propondrá al alumnado la visualización y escucha activa del relato <i>Tengo un volcán</i>, el cual será reproducido a través de la plataforma YouTube mediante el siguiente enlace:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=uITKj_Nl48o</p> <p>Tras la visualización del vídeo, se invitará a los estudiantes a compartir sus impresiones sobre el mismo, comentando si les ha gustado, entre otras observaciones. Además, se destinará un breve espacio para preguntas, donde los niños podrán resolver cualquier duda o inquietud que el vídeo les haya generado.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>YouTube</i>. - Proyector. - Pizarra interactiva. - Altavoces. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea.

Fase 4: *Empatizando.*

Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia emprendedora (CE). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de</p>

	<p>procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p>CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>CA4.1.2º Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>DEE2.1.2º Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas planificando secuencias de actividades, mostrando interés e iniciativa y colaborando con sus iguales.</p> <p>DEE2.4.2º Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p>

<p>Saberes básicos:</p>	<p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.3. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. - CA.D.6. Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y colaboración y empatía. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.5. Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. <p>DEE.C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.C.6. Respeto y empatía por los seres vivos y por los recursos naturales. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.2. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. <p>CRR.H. El lenguaje y la expresión corporal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.H.1. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
<p>Objetivos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar empatía y comprensión hacia los demás. - Descubrir nuevas sensaciones. - Identificar y expresar sus emociones. - Usar diferentes estrategias para resolver

	conflictos.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>En el desarrollo de esta actividad, los estudiantes trabajarán en parejas, con la excepción de un grupo de tres debido a que el número total de alumnos es impar.</p> <p>La duración de la actividad será de aproximadamente entre 30 y 40 minutos por sesión, durante tres días consecutivos. Por lo tanto, la duración total de la actividad será de alrededor de dos horas.</p>
Descripción:	<p>Para llevar a cabo esta actividad, la docente a cargo creará diversas situaciones que serán planteadas a cada una de las parejas de estudiantes, con el objetivo de que reflexionen sobre cómo se sentirían si fueran ellos quienes vivieran dichas situaciones, fomentando así la empatía en cada uno de los alumnos.</p> <p>Para guiar mejor el análisis de cada situación y dar mayor protagonismo a los sentimientos y emociones de los personajes, tanto la docente como el personal técnico irán pasando por cada grupo, preguntando a los estudiantes cómo se sentirían en esas circunstancias, qué pensarían si fueran los protagonistas y cómo creen que podrían resolver la situación. Una vez que los niños hayan empatizado con los personajes, reflexionado sobre ambos papeles y propuesto una solución, se les planteará una nueva situación que ya haya sido trabajada por otra pareja. Este proceso se repetirá sucesivamente, proporcionando a cada pareja el tiempo necesario</p>

para reflexionar sobre cada situación, con el objetivo de que todas las parejas trabajen al menos tres casos.

Algunas de las situaciones que la docente propondrá a los grupos son las siguientes:

1. Un compañero de clase que no puede ir al parque porque su familia no tiene ni tiempo ni dinero para llevarlo.
2. Una amiga de clase pierde su juguete favorito en el patio.
3. Un compañero de clase no quiere compartir los juguetes que utiliza con los demás.
4. Un amigo de la clase de al lado está triste porque sus abuelos se han ido a vivir lejos.
5. Una compañera de clase no puede hacer un trabajo porque no entiende lo que hay que hacer.
6. Un amigo de la clase se siente solo porque no tiene amigos en la clase.
7. Una amiga de la clase tiene un animal enfermo y no tiene ganas de jugar.
8. Un compañero de clase no puede hacer psicomotricidad porque no tiene el calzado adecuado.
9. Una amiga de la clase tiene un problema en casa, pero no le dejan que diga nada.

Algunas de las preguntas que la docente formulará para cada situación son:

1. ¿Cómo podrías ayudarlo a encontrar soluciones? ¿Qué palabras de apoyo podrías decirle?

	<ol style="list-style-type: none"> 2. ¿Por dónde empezarías a ayudarle a buscar? ¿Cómo le ayudarías? 3. ¿Cómo le ayudarías a entender que compartir es ser buen amigo y compañero? ¿Qué soluciones podrías sugerir? 4. ¿Cómo podrías hacerle sentir mejor? ¿Qué palabras de consuelo podrías decirle? 5. ¿Cómo podrías ayudarla a entenderlo mejor? ¿Qué consejo podrías proponer? 6. ¿Cómo podrías hacerle sentir menos solo? ¿Qué juegos podríais hacer juntos? 7. ¿Cómo le ayudarías a cuidar al animal? ¿Qué palabras de consuelo podrías decirle? 8. ¿Cómo podrías ayudarlo a encontrar una solución? ¿Cómo le ayudarías? 9. ¿Cómo la ayudarías a sentirse mejor? ¿Qué palabras de apoyo le dirías?
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Técnico de educación infantil. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - No serán necesarios materiales para desarrollar esta actividad. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Zona de trabajo del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años.
Evaluación fase 4: <i>Rueda de empatía.</i>	

Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia digital (CD). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus</p>

	<p>necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.2.2º Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>CA4.1.2º Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>DEE2.1.2º Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas planificando secuencias de actividades, mostrando interés e iniciativa y colaborando con sus iguales.</p> <p>CRR 1.3.2º Interactuar de manera virtual familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.B.2. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. <p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La</p>

	<p>vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.3. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. - CA.D.4. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con las otras personas. - CA.D.6. Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y colaboración y empatía. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. - DEE.B.5. Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. - DEE.B.6. Coevaluación del proceso y de los resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.2. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. <p>CRR.I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.1. Aplicaciones y herramientas
--	--

	<p>digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.2. Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales. - CRR.I.3. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluar el progreso de aprendizajes y conocimientos del alumnado hasta el momento. - Motivar a seguir participando. - Reforzar el control de emociones. - Trabajar la empatía.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Para llevar a cabo esta actividad evaluativa procesual, se propondrá que los estudiantes participen de manera individual, conforme la docente los vaya nombrando. La actividad tendrá una duración aproximada de 20 minutos, dedicando alrededor de un minuto por alumno.</p>
Descripción:	<p>Durante esta actividad, cada estudiante deberá pasar a la pizarra digital para realizar los juegos interactivos. En concreto, se planteará un juego interactivo compuesto por diez preguntas, permitiendo que, en dos rondas, los 19 alumnos y alumnas tengan la oportunidad de responder una pregunta cada uno. El juego propuesto es una rueda aleatoria disponible en el siguiente enlace: https://wordwall.net/es/resource/4513992/empat%C3%A3Da</p> <p>A lo largo de la actividad, los estudiantes irán</p>

	mostrando individualmente sus avances y su familiarización con el concepto de empatía y las nuevas emociones trabajadas.
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>WordWall</i>. - Proyector. - Pizarra interactiva. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea, en frente de la pantalla.

Sesión 5	
Inicio fase 5: <i>¡Qué lío de emociones!</i> .	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p>

	Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).
Competencias específicas:	<p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>CRR.5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>DEE2.1.2º Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas planificando secuencias de actividades, mostrando interés e iniciativa y colaborando con sus iguales.</p> <p>DEE2.4.2º Utilizar diferentes estrategias para la</p>

	<p>toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>CRR 2.1.2º Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p> <p>CRR.5.3.2º Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.B.2. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. <p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.3. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. - CA.D.6. Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y colaboración y empatía. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.4. Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>CRR.B. Las lenguas y sus hablantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.B.2. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses. <p>CRR.C. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. <p>CRR.E. Aproximación a la educación literaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.E.3. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Motivar la realización de la siguiente actividad. - Fomentar la escucha activa. - Enseñar una correcta gestión de las emociones. - Trabajar la resolución de problemas.

Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Esta actividad se realizará en grupo completo, de modo que todos los estudiantes presten atención simultáneamente a la representación teatral. La actividad tendrá una duración aproximada de 30 minutos, que corresponderá al tiempo de la representación de la obra.</p>
Descripción:	<p>Durante esta actividad, la docente y el personal técnico a cargo de los estudiantes llevarán a cabo una representación teatral de creación propia. El objetivo principal será trabajar, en primer lugar, la identificación y gestión de las emociones que los alumnos ya deberían conocer, y en segundo lugar, comenzar a incorporar la resolución de problemas en sus hábitos cotidianos. Las escenas y diálogos que seguirán las docentes abordarán diversas situaciones como el daño físico, la marginación y el egoísmo (véase Anexo IV).</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Técnico de educación infantil. - Audios con frases grabadas para el narrador. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono con audios. - Escenografía simple: <ul style="list-style-type: none"> - Un pequeño telón. - Imagen de fondo en Din A2

	<p>de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El aula del colegio. - El patio del colegio. - Habitación de Sofía. - Disfraces. <p>- Espaciales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea.
<p>Fase 5: <i>Crear Rincones.</i></p>	
<p>Competencias clave:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia emprendedora (CE). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
<p>Área de conocimiento:</p>	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
<p>Competencias específicas:</p>	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia</p>

	<p>de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p> <p>DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógicomatemáticas.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p> <p>CRR.5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.1.2º Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>CA1.3.2º Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas y actividades</p>

	<p>propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</p> <p>CA4.1.2º Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>DEE1.1.2º Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p> <p>CRR.3.4.2º Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>CRR.5.5.2º Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.A.1. Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos. <p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.B.1. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo

	<p>de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.</p> <p>DEE.A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.A.1. Objetos y materiales. Interés, curiosidad y actitud de respeto durante su exploración. - DEE.A.2. Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. <p>CRR.D. Aproximación al lenguaje escrito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.D.6. Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números... <p>CRR.G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales:</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - CRR.G.3. Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Reforzar los conocimientos adquiridos sobre las emociones. - Trabajar la creatividad. - Ofrecer experiencias de aprendizaje enriquecedoras. - Fomentar el trabajo cooperativo.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Esta actividad se organizará en cuatro subgrupos, tres de cinco estudiantes y uno de cuatro, de modo que cada grupo desarrolle conocimientos distintos pero bajo una misma temática: las emociones. La actividad tendrá una duración aproximada de 30 minutos diarios durante tres días, por lo que el tiempo total de la misma será de una hora y 30 minutos.</p>
Descripción:	<p>Durante esta actividad, la docente organizará a los grupos en cuatro zonas del aula, cada una destinada a una emoción que los estudiantes puedan necesitar expresar diariamente: el rincón de la alegría, el rincón de la calma, el rincón del enfado y el rincón del miedo. En cada una de estas áreas, los grupos llevarán a cabo las siguientes fases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Crear dibujos significativos del rincón. 2. Proponer y elaborar materiales para cada rincón. 3. Disfrutar del rincón que los participantes quieran. <p>Cada fase se realizará en uno de los días de la actividad. Los grupos no trabajarán en el mismo</p>

	rincón todos los días, sino que irán rotando diariamente, de manera que cada grupo pase por todos los rincones.
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Folios blancos y de colores. - Pinturas blandas y de madera. - Papel cebolla de distintos colores. - Tijeras. - Pegamento. - Materiales varios solicitados por los alumnos y las alumnas. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Zona de los rincones de las emociones en el aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años.

<p>Sesión 6</p>	
<p>Inicio fase 6: <i>Conoce tus emociones.</i></p>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia digital (CD). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y para responder a las diferentes oportunidades o situaciones que nos</p>

	<p>brinda el entorno.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>DEE2.1.2º Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas planificando secuencias de actividades, mostrando interés e iniciativa y colaborando con sus iguales.</p> <p>CRR1.1.2º Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad progresiva, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes y ajustando su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto.</p> <p>CRR 2.2.2º Mostrar actitud de escucha atenta y respetuosa, e interés por las comunicaciones de los demás.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.B.1. Herramientas para la identificación,

	<p>expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.</p> <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno natural y sociocultural. <p>CRR.B. Las lenguas y sus hablantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.B.2. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses. <p>CRR.C. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. <p>CRR.I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.I.1. Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Motivar una escucha activa sobre las emociones. - Trabajar la inteligencia emocional. - Comprender las diferentes reacciones a

	<p>estímulos externos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a gestionar situaciones.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Esta actividad se llevará a cabo en gran grupo, de modo que todos los estudiantes visualicen el cortometraje juntos. La duración será de aproximadamente ocho minutos, abarcando el tiempo del vídeo más una breve sesión de preguntas o comentarios adicionales sobre la película, en caso de que ya la hayan visto.</p>
Descripción:	<p>En esta actividad, se propondrá al alumnado la visualización y escucha activa de un cortometraje de la película <i>Del Revés</i>, el cual será reproducido a través de la plataforma <i>YouTube</i> mediante el siguiente enlace:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=-K-J2pW-kXw</p> <p>Tras la proyección, se les preguntará a los estudiantes su opinión sobre el cortometraje y si les ha gustado. Asimismo, se dedicará un breve espacio para resolver posibles inquietudes o preguntas que el corto haya generado.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>YouTube</i>. - Proyector. - Pizarra interactiva. - Altavoces.

	<ul style="list-style-type: none"> - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea.
Fase 6: <i>Rincones emocionales.</i>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia emprendedora (CE). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>CA.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de</p>

	<p>vida saludable y ecosocialmente responsable.</p> <p>CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p> <p>CRR.5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.2.2º Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>CA3.2.2º Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas,</p>

	<p>adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.</p> <p>CA4.1.2º Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>CA4.2.2º Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando estereotipos de género.</p> <p>DEE2.2.2º Aplicar progresivamente estrategias para canalizar la frustración ante las dificultades o problemas.</p> <p>CRR.3.4.2º Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>CRR.5.5.2º Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.B.1. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.5. Estrategia para proponer soluciones: creatividad, diálogo,

	<p>imaginación y descubrimiento.</p> <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. <p>CRR.C. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. <p>CRR.D. Aproximación al lenguaje escrito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.D.6. Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números... <p>CRR.G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.G.3. Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Motivar a trabajar emociones de manera lúdica. - Ofrecer experiencias de aprendizaje enriquecedoras. - Identificar sentimientos propios. - Fomentar la regulación de emociones.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Para llevar a cabo esta actividad, los estudiantes se agruparán voluntariamente en equipos de hasta cinco personas. La duración de la actividad será de aproximadamente 15 minutos en cada rincón, con un máximo de dos rincones por día. Esto supone un total de 30 minutos diarios distribuidos a lo largo de cuatro días, otorgando a los participantes un total de</p>

	<p>dos horas para la realización de la actividad.</p>
Descripción:	<p>Durante el desarrollo de la actividad, cada estudiante, siguiendo el orden establecido por la docente, elegirá el rincón en el que desee participar, basado en cómo se siente o en el que se sienta más cómodo, con el objetivo de identificar sus emociones al inicio de la actividad. Se deberá respetar la norma de no exceder el número máximo de cinco estudiantes por rincón.</p> <p>El propósito de esta actividad es que, en cada rincón, los estudiantes puedan jugar, disfrutar y experimentar con los materiales del espacio con el que se sientan más identificados en ese momento, expresando libremente la emoción predominante que experimenten.</p> <p>Transcurridos 15 minutos, los estudiantes podrán cambiar de rincón si desean expresar una emoción diferente, siempre respetando la regla de no superar el límite de cinco participantes por rincón.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Folios blancos y de colores. - Pinturas blandas y de madera. - Papel cebolla de distintos colores. - Tijeras. - Pegamento. - Materiales varios solicitados por los

	<p>alumnos y las alumnas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales elaborados previamente para cada rincón. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Zona de los rincones de las emociones en el aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años.
--	--

<p>Sesión 7</p> <p>Inicio fase 7: <i>¿Cuál es la pareja?</i></p>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia emprendedora (CE).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p>

	<p>CA.4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p> <p>DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógicomatemáticas.</p> <p>DEE.2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.2.2º Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades personales.</p>

	<p>CA2.3.2º Expresar inquietudes, gustos y preferencias, respetando las de los demás y mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.</p> <p>CA4.1.2º Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>CA4.3.2º Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad y la igualdad de género.</p> <p>DEE1.1.2º Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>DEE1.3.2º Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.</p> <p>DEE2.4.2º Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>
Saberes básicos:	CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:

	<ul style="list-style-type: none"> - CA.B.4. Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro. - CA.B.5. Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. <p>DEE.A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.A.2. Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación. <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.1. Pautas para la indagación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. <p>CRR.D. Aproximación al lenguaje escrito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.D.6. Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Motivar a seguir aprendiendo emociones. - Trabajar habilidades motoras visuales. - Fomentar la memoria de trabajo. - Mejorar la atención.

Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>Para la realización de esta actividad, se propondrá que de manera individual y conforme sean nombrados por la docente a cargo, cada uno de los alumnos pase a la pizarra digital para interactuar con las cartas del juego de memoria. La actividad tendrá una duración aproximada de 30 minutos, ya que implica memorizar un número considerable de posiciones y pares de emociones</p>
Descripción:	<p>Durante esta actividad, cada estudiante deberá acercarse a la pizarra digital y dar la vuelta solo dos cartas de las disponibles, con el objetivo de descubrir las parejas del juego de memoria. Los alumnos pasarán uno por uno, siguiendo el orden indicado por la docente, intentando encontrar cartas que representen emociones iguales. A medida que avance el juego, este se facilitará, ya que los estudiantes habrán visualizado varias veces la ubicación de algunas emociones, las cuales deberán memorizar para poder formar las parejas correspondientes. Se llevarán a cabo las rondas necesarias para que todos los estudiantes puedan emparejar al menos una emoción.</p> <p>El juego a utilizar puede encontrarse en el siguiente enlace:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/2249174/memory-emociones</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores.

	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador. - Plataforma de <i>WordWall</i>. - Proyector. - Pizarra interactiva. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la asamblea, en frente de la pantalla.
<p>Fase 7: <i>Monstruo emocional</i>.</p>	
Competencias clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia emprendedora (CE). - Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno (DEE).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.</p> <p>CA.3. Adoptar modelos, normas y hábitos,</p>

	<p>desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.</p> <p>DEE.1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo desarrollando las destrezas lógicomatemáticas.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>CRR.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p> <p>CRR.5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.3.2º Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas y actividades propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>CA1.4.2º Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo ajustándose a sus posibilidades</p>

	<p>personales.</p> <p>CA3.2.2º Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.</p> <p>DEE1.1.2º Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>CRR 2.1.2º Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p> <p>CRR.3.4.2º Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p> <p>CRR.5.5.2º Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.A.1. Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos. <p>DEE.A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.A.1. Objetos y materiales. Interés,

	<p>curiosidad y actitud de respeto durante su exploración.</p> <p>DEE.B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - DEE.B.1. Pautas para la indagación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. <p>CRR.C. Comunicación verbal oral. Expresión-comprensión-diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. <p>CRR.D. Aproximación al lenguaje escrito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.D.6. Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números... <p>CRR.G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.G.3. Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la comprensión de las expresiones corporales. - Fomentar el trabajo en equipo. - Mejorar la motricidad fina. - Interpretar las creaciones plásticas de otros.
Agrupamiento y	Para llevar a cabo esta actividad, los estudiantes se

tiempo dedicado:	<p>organizarán en cuatro grupos de cinco personas y uno de cuatro. La duración de la actividad será de aproximadamente diez minutos en cada rincón, por lo que la actividad diaria tendrá una duración total de 40 minutos. Sumando las tres sesiones en las que se desarrollará la actividad, más diez minutos adicionales que se emplearán el último día para adivinar los dibujos, el tiempo total será de dos horas y diez minutos.</p>
Descripción:	<p>Durante el desarrollo de la actividad, la docente dividirá a los estudiantes en cuatro grupos, asignando a cada uno de ellos un rincón dedicado a las emociones. La actividad consistirá en que cada participante gire la ruleta disponible en su rincón, la cual indicará una parte del cuerpo (cabeza, tronco o piernas). A continuación, deberán buscar y recortar esa parte en una de las cinco revistas disponibles y pegarla en uno de los cinco folios, siempre teniendo en cuenta el rincón en el que se encuentran.</p> <p>Una vez que todos los integrantes de un grupo hayan completado la tarea, se producirá una rotación, y cada grupo pasará al siguiente rincón para continuar con la actividad, completando la parte iniciada por los miembros del grupo anterior.</p> <p>Cuando todos los estudiantes hayan pasado por tres de los cuatro rincones, la docente pedirá a los grupos que traigan sus dibujos. El último día de la actividad, todos colaborarán para relacionar los dibujos creados durante los tres días con las emociones trabajadas en cada rincón.</p>

Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Ruletas con las partes del cuerpo. - Folios en blanco. - Revistas. - Tijeras. - Pegamento. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Zona de los rincones de las emociones del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años.
Evaluación fase 7: <i>¿Que sentirías si..?</i>	
Competencia clave:	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística (CCL). - Competencia digital (CD). - Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). - Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC).
Área de conocimiento:	<p>Área 1. Crecimiento en armonía (CA).</p> <p>Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad (CRR).</p>
Competencias específicas:	<p>CA.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen</p>

	<p>ajustada y positiva.</p> <p>CA.2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p> <p>CRR.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>CRR.4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad y algunas de sus características.</p> <p>CRR.5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.</p>
Criterios de evaluación:	<p>CA1.3.2º Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas y actividades propuestas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>CA2.1.2º Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones.</p> <p>CRR 2.3.2º Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.</p>

	<p>CRR.4.2.2º Identificar alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación acompañada en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas.</p> <p>CRR.5.5.2º Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.</p>
Saberes básicos:	<p>CA.B. Desarrollo y equilibrio afectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.B.1. Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - CA.B.3. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. - CA.B.4. Aceptación constructiva de errores, control de la frustración y correcciones: manifestaciones de superación y logro. <p>CA.D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CA.D.3. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. <p>CRR.A. Intención y elementos de la interacción comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. - CRR.A.2. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. <p>CRR.D. Aproximación al lenguaje escrito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.D.6. Otros códigos de representación

	<p>gráfica: imágenes, símbolos, números...</p> <p>CRR.G. El lenguaje y expresiones plásticos y visuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CRR.G.2. Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre las emociones aprendidas. - Empatizar con las situaciones. - Expresar sentimientos. - Trabajar la motricidad fina.
Agrupamiento y tiempo dedicado:	<p>La actividad se llevará a cabo de manera individual, permitiendo que cada alumno demuestre los conocimientos adquiridos y la satisfacción personal alcanzada a través de su participación. La duración estimada de esta actividad es de entre diez y 15 minutos, dependiendo del ritmo de cada estudiante.</p>
Descripción:	<p>La actividad consistirá en una evaluación final e individual que abordará, por un lado, los conocimientos aprendidos a lo largo de las distintas sesiones y, por otro, el nivel de satisfacción de los estudiantes con las actividades, juegos y sesiones realizadas. Para ello, la actividad se dividirá en tres partes:</p> <p>En primer lugar, la docente entregará a cada alumno una ficha con ilustraciones que representan diversas situaciones. Los estudiantes deberán interpretar dichas situaciones y reflexionar sobre cómo se sentirían si fueran ellos los receptores de las acciones. Luego, deberán seleccionar la pegatina correspondiente a la emoción asociada a cada situación y pegarla en el círculo en blanco que se</p>

	<p>encuentra junto a cada imagen.</p> <p>En segundo lugar, se distribuirá una nueva ficha, en la cual los estudiantes deberán unir cada emoji de emoción con su nombre correspondiente, ubicado en el centro de la ficha.</p> <p>Finalmente, en esa misma ficha habrá un espacio reservado donde los alumnos podrán dibujar un emoji que consideren adecuado para expresar cómo se han sentido durante la realización de las actividades y juegos relacionados con la búsqueda del tesoro en la <i>Isla Emoción</i>.</p> <p>El objetivo principal de ambas partes de la actividad es que los estudiantes demuestren tanto a la docente como a sí mismos lo que han aprendido y experimentado tras completar todas las sesiones.</p>
Recursos:	<p>Serán necesarios para poder llevar a cabo esta actividad los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humanos: <ul style="list-style-type: none"> - Docente a cargo de los menores. - Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Fichas proporcionadas por la docente (véase Anexo V). - Lápiz de madera. - Colores de madera. - Espaciales: <ul style="list-style-type: none"> - Zona de trabajo del aula ordinaria de los alumnos y las alumnas de cinco años, destinado a la realización de fichas y actividades individuales.

Anexo III



Anexo IV

A continuación se muestra una obra teatral, cuyas escenas y diálogos son de elaboración propia.

Escena 1:

Narrador: En el aula de cinco años del colegio de Monreal del Campo, los niños y niñas están jugando, cuando... De repente, Juan se cae y comienza a llorar.

Juan: ¡Ay, me he hecho daño! ¡Buaaaa!

Maestra: ¡Oh, no! ¿Qué te ha pasado, Juan? (Se acerca a Juan y lo consuela).

Juan: Me he caído y me duele mucho (Sigue llorando).

Maestra: ¡Ya, ya, tranquilo! Esas cosas pasan a veces cuando estamos jugando. Pero no te preocupes, ya pasará (Le da un abrazo).

Juan: (Calmándose). ¿De verdad? ¿Ya no me dolerá más?

Maestra: Claro que sí, ya verás. Ahora respira hondo y piensa en algo que te guste mucho (Juan respira profundamente).

Juan: (Sonriendo). Ya me siento mejor. Gracias, maestra.

Maestra: ¡Así me gusta! Ahora, ¿por qué no sigues jugando con tus amigos?

Juan: ¡Sí, voy a jugar! (Sale corriendo).

Escena 2:

Narrador: En el patio, Lucía está sentada en un rincón, con cara triste. Esto es algo muy raro, pues Lucía es una niña que siempre está feliz. Juan la vio desde lejos, y decidió acercarse.

Juan: ¿Qué te pasa, Lucía? ¿Por qué estás tan triste?

Lucía: (Con voz temblorosa). Es que...es que...no me dejan jugar con ellos (Señala a un grupo de niños).

Juan: Ah, ya veo. ¿Y por qué no te dejan jugar?

Lucía: No lo sé (Comienza a llorar).

Juan: (Abrazando a Lucía). Tranquila, Lucía. A veces nos ponemos tristes cuando sentimos que nuestros amigos no quieren jugar con nosotros, pero eso no significa que no seas importante. Ven, vamos a hablar con ellos y a ver si podemos jugar los dos con ellos.

Lucía: (Secándose las lágrimas). ¿De verdad?

Juan: ¡Claro! Y si no quieren, no pasa nada, yo tengo un juego muy divertido que te puede gustar (Toman de la mano y se acercan al grupo de niños).

Escena 3:

Narrador: Estas son Sofía y Lucía, dos amigas que están en casa de Sofía preparando un gran festival para celebrar el que ya se acerca Halloween.

Sofía: (con entusiasmo). ¡Vamos a tener un festival increíble!

Lucía: (con nervios). ¡Espero que todo salga bien!

Narrador: Pero, de repente... ¡Empiezan a aparecer problemas y emociones intensas!

Sofía: (con frustración). ¡Lucía, ¿dónde está mi regalo?! ¡Lo olvidaste!

Lucía: (con arrepentimiento). ¡Oh, Sofía, lo siento mucho! Lo olvidé.

Sofía: (con enfado). ¡Estoy enfadada! ¿Cómo se te ha podido olvidar?

Lucía: (con sinceridad). ¡Lo siento mucho, Sofía! Me despisté con otras cosas.

Sofía: Bueno... en realidad te entiendo. ¡A mí casi se me olvida el tuyo! He estado tan ocupada en que todo saliera bien, que de los nervios se me olvidó comprar tu regalo y

tuve que ir ayer corriendo antes de que me cerraran la tienda. Así que... te entiendo, tranquila.

Lucía: (se muestra confusa). Bueno... me tranquiliza saber que no solo me ha pasado a mí. ¿Te parece si vamos juntas a comprar tu regalo? ¡Así podrás elegir lo que más te guste!

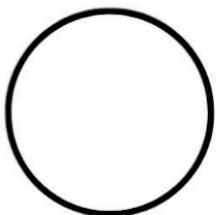
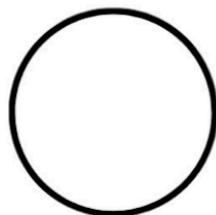
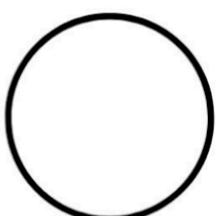
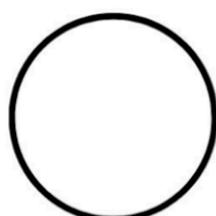
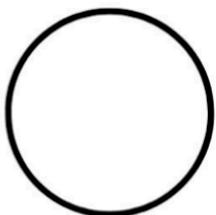
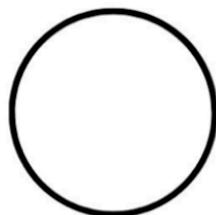
Sofía: (con alegría). ¡Me encanta tu idea! ¡Vamos!

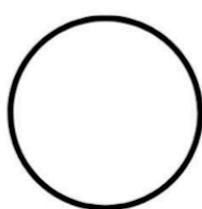
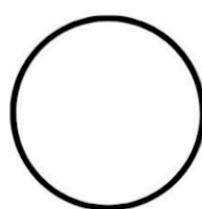
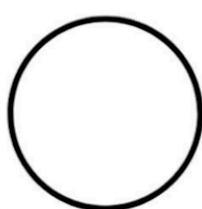
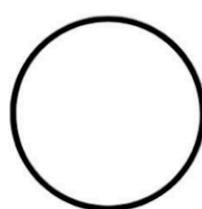
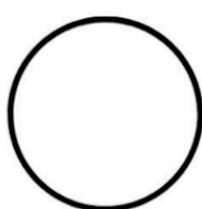
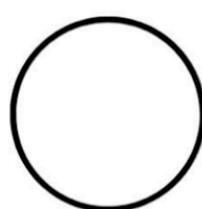
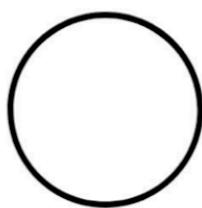
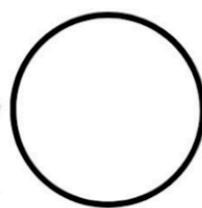
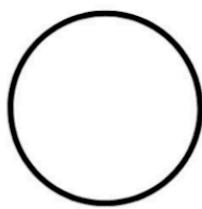
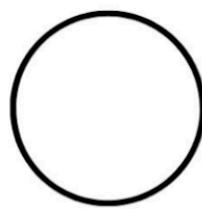
Lucía: (con felicidad). ¡Genial! Me alegra que te haga ilusión y ya no estés enfadada.

Sofía: Pues claro que no estoy enfadada, entiendo que un despiste lo puede tener cualquiera. ¡Lo importante es que has tenido una idea genial y lo hemos podido solucionar juntas!

Anexo V

¿QUÉ SENTIRÍAS SI TE HICIERAN ESTAS COSAS?





¿QUÉ SENTIRÍAS SI TE HICIERAN ESTAS COSAS?



ENFADADO



TRISTE



CONTENTO



ASUSTADO

NERVIOSO



DIBUJA UNA
EMOCIÓN QUE TE
HAN HECHO
SENTIR LOS
JUEGOS DE LA ISLA

