

Educación emocional y para la creatividad 3º Primaria

● Criterios Evaluación LOMCE

○ Criterio 1:

- Percibir las sensaciones corporales asociadas a las experiencias emocionales básicas personales, identificando dichas emociones y nombrándolas para favorecer la conciencia emocional.
- Se pretende observar si el alumnado percibe las emociones básicas (alegría, humor, miedo, tristeza, vergüenza, ira, ansiedad, disgusto, culpa, orgullo, asco, amor...) que experimenta en determinados entornos y sucesos y las relata. Además, se trata de verificar si conoce las respuestas corporales y las implicaciones que provocan sus sensaciones en sus relaciones personales, enlazando la práctica de la observación corporal (respiración pausada, manos sudorosas, agitación corporal, dolor de estómago, tensión muscular, mirada inquieta...) con su estado emocional, en situaciones de su vida cotidiana en el colegio y en el entorno. Por último, se evaluará si reconoce su conciencia emocional del alumnado, validándola como proceso de propia construcción en continuo y permanente desarrollo.

○ Criterio 2:

- Reconocer las emociones propias y las de las demás personas como medio para desarrollar la capacidad de autodescubrimiento personal.
- Es intención del criterio comprobar que el alumnado desarrolla su capacidad de indagar en su interior y reconoce sus emociones, descubriéndolas y describiéndolas como algo propio de su personalidad, utilizando el diálogo interno, autoafirmaciones positivas, aceptación de (defectos) virtudes y limitaciones. También se propone comprobar si los alumnos y las alumnas pueden comunicar qué les sucede y cómo les afectan los acontecimientos en sus relaciones y con el medio, reconociendo las emociones en las demás personas y utilizando vocabulario propio del área.

○ Criterio 3:

- 3. Comprender y analizar las emociones que experimenta el alumnado, estableciendo una relación entre ellas y los sucesos, las circunstancias, el entorno que las causa y las consecuencias que provoca en él mismo y en las demás personas para desarrollar el autoconocimiento emocional.
- Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y comprender sus emociones y las de las demás personas. También pretende verificar si detecta las consecuencias de esas emociones en sí mismo y en otras personas de su entorno,

reconociéndolas con vocabulario del área y pudiendo utilizar diversidad de herramientas como la escucha activa, utilización de mensajes en primera persona y en presente (mensajes-yo), posibilitando un diálogo reflexivo para responder en lugar de reaccionar. Se propone, en fin, este criterio constatar si el alumnado utiliza recursos y estrategias para anticiparse a los sentimientos despertados por un determinado hecho y a sus consecuencias.

○ Criterio 4:

- Regular la experiencia y la expresión emocional a través de la reflexividad, la tolerancia a la frustración y la superación de dificultades de modo que se desarrolle la autorregulación de la impulsividad emocional, el estrés, la comunicación y la creación de relaciones personales satisfactorias.
- Este criterio propone verificar la capacidad de autogestión emocional del alumnado y establecer relaciones respetuosas a través de la puesta en práctica de la escucha activa, la atención plena, las técnicas de respiración y relajación, las técnicas artístico-expresivas (modelaje, role-playing, dramatización, etc.), el movimiento (gestos, posturas, etc.) y el juego para el desarrollo del bienestar personal y social, así como del establecimiento de relaciones interpersonales positivas. Asimismo, se comprobará la capacidad del alumnado de expresar las emociones de forma ajustada, de regular su impulsividad, la tolerancia a la frustración, la perseverancia en el logro de objetivos, la superación de dificultades (resiliencia), generando emociones para una mejor calidad de vida.

○ Criterio 5:

- 5. Actuar en diferentes contextos asumiendo la responsabilidad de la propia conducta y reparando, en caso necesario, los daños causados en la estima de sus iguales y de los adultos y las adultas, y en los objetos para el desarrollo de su capacidad de autorregulación emocional y las relaciones interpersonales.
- Se pretende con este criterio constatar si el alumnado actúa y asume su responsabilidad de forma ajustada ante las demandas de compensación o satisfacción de perjuicios a otras personas por conductas emocionales inadecuadas en situaciones o contextos escolares (centro educativo, actividades complementarias...), mostrando empatía y asertividad y utilizando las habilidades cognitivas (pensamiento causal, alternativo, consecuencial, perspectiva) de manera que sea capaz de saber pensar, saber hacer, saber ser y saber convivir.
- También se verificará si el alumnado emplea estrategias para la prevención y solución pacífica de conflictos (negociación, mediación, conciliación...).

○ Criterio 6:

- Experimentar y aplicar principios y estrategias de pensamiento divergente y analógico con el máximo detalle posible, utilizando los múltiples lenguajes como medio para autoafirmar el propio potencial creativo.

- Este criterio propone verificar en qué medida el alumnado pone en acción las capacidades vinculadas al pensamiento divergente y analógico, que se manifiestan con una alta productividad, flexibilidad cognitiva, conexiones metafóricas indirectas o simbólicas y originalidad, en la generación de ideas y la comunicación de la experiencia emocional (sentimientos y vivencia interna de estos). También se comprobará si perfila y revisa las creaciones movilizando recursos propios de lenguajes de cualquier naturaleza (palabra, sonido, color y forma, el cuerpo, tecnológicos, texturas, sabores, olores...), pudiendo recurrir al uso de algunas técnicas creativas elementales (lluvia de ideas, analogías) y de otras más complejas (sinéctica, relaciones forzadas, los imposibles, entre otras), desarrollándolas en diversos contextos (centro, actividades complementarias...), con la finalidad de favorecer la autoafirmación del propio potencial creativo.
- Criterio 7:
 - Detectar, interpretar y neutralizar los obstáculos sociales (lo establecido, lo lógico...) y emocionales (miedo, vergüenza...) que limitan el potencial creativo mediante la vivencia y la reflexión con el fin de construir la autoconfianza en las propias capacidades creativas.
 - Este criterio permite evaluar si el alumnado reflexiona sobre cuáles pueden ser los obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (las tradiciones, las reglas establecidas, el conformismo, las críticas externas, el miedo a ser diferente o el miedo a equivocarse), comprobando si es capaz de construir nuevas ideas para neutralizar dichos obstáculos. Se verificará, de igual manera, que parta de las experiencias propias y ajenas generadas en el aula o vividas en lo cotidiano y también que se valga de textos orales y escritos sencillos (comics, poesía..., imágenes (fotos, diapositivas, collages, pintura..., películas, músicas, danzas, composiciones plásticas, etc.), pudiendo abordarse desde diversos agrupamientos y siempre con un enfoque metodológico activo, vivencial y reflexivo.
- Criterio 8:
 - Experimentar nuevas formas de percibir e interpretar la realidad de modo que se favorezca la sensibilidad a lo que nos rodea, la apertura al cambio y a la innovación.
 - La finalidad de este criterio es evaluar si el alumnado es capaz de abrirse a la realidad mediante la estimulación multisensorial (mirar, oler, degustar, oír, palpar...), si se muestra receptivo a maneras alternativas de pensar (cuestionar, debatir...). Además, se pretende comprobar si los niños y las niñas muestran interés por adquirir y compartir nuevos conocimientos y experiencias (con la toma de conciencia, el cuestionamiento de lo establecido y la aceptación razonada de lo diferente —incluyendo la ruptura de roles y estereotipos de género—, lo nuevo o lo alternativo, etc.). Por último, se verificará si el alumnado incorpora esta actitud de apertura y de sensibilidad a la realidad como una oportunidad para generar ideas valiosas e innovadoras y de llevarlas a cabo mediante el uso de

recursos de muy diversa naturaleza, adaptándose a los contextos en los que se desenvuelve.

○ Criterio 9:

- Diseñar y ejecutar proyectos de carácter emprendedor en sus diferentes vertientes, practicando las capacidades vinculadas al pensamiento divergente y las actitudes innovadoras asociadas para implementar en el ámbito escolar iniciativas generadoras de bienestar personal y social.
- Con este criterio se comprobará si el alumnado es capaz de manejar las aptitudes y actitudes necesarias para trazar y llevar a término, en el centro educativo y en otros contextos, proyectos novedosos y valiosos. También se trata de constatar si el alumnado es capaz de establecer objetivos, tomar decisiones, trabajar en equipo con actitud de cooperación, mostrando alta productividad, apertura mental, originalidad, voluntad de adquirir nuevos aprendizajes, interés por intercambiar ideas, capacidad de adaptación y receptividad crítica respecto a lo alternativo, utilizando ayuda y recursos y las diferentes vertientes de emprendeduría (profesional, científica, social, artística, emocional y vital) que repercutan positivamente en el bienestar personal y social.

● SA 1 (Se trabaja el Criterio 1)

○ Actividad 1:

- El profesorado realizará varias dinámicas para activar al alumnado en el inicio de curso y trabajar las emociones de forma lúdica.
- Con este primer bloque de actividades se pretende que el alumnado reconozca las emociones y su respuesta corporal para poder describirlas y reconocerlas en las demás personas. Se le pedirá al alumnado una carpeta o funda para guardar el trabajo que vayan realizando en la situación, a modo de portafolio, lo cual se les recordará una vez finalizada las actividades.
- El profesorado explicará al alumnado que van a desarrollar un juego relacionado con las emociones “1,2,3 siento... (alegría, miedo, tristeza, vergüenza, orgullo y asco)” y le pedirá que se coloquen al fondo del aula. A continuación solicitará una persona voluntaria que se colocará de espaldas al grupo en el otro lado del aula; el profesorado dará una pista relacionada con una emoción, por ejemplo un gesto de alegría, en caso de no entender el gesto se le dirá la emoción al voluntario o voluntaria quien de espaldas al resto del grupo dirá ¡1,2,3 siento (alegría, miedo, tristeza, vergüenza, orgullo y asco)!, y entonces

el resto de compañeros y compañeras avanzará interpretando el gesto propuesto y antes de que la persona voluntaria se gire, deberán quedarse inmóviles como estatuas. Si alguien se moviera, se sustituirá a la persona voluntaria y el juego continuará.

- A continuación, el profesorado entregará unas tarjetas con emociones (Recurso 1) y explicará al alumnado que se visualizará un video (Recurso 2) relacionado con el tema; el alumnado que posea la tarjeta de la emoción mencionada en el video, la levantará (alegría, tristeza, sorpresa, enfado, miedo y amor). Todo el alumnado que tenga la misma tarjeta se agrupará y a continuación el profesorado les pedirá que compartan en el grupo una situación en la que hayan sentido esa emoción que les ha tocado al azar. Para finalizar, el alumnado elegirá una de las situaciones y la representará. El profesorado grabará en video (cámara, móvil, tablet,...) las dramatizaciones como evidencia.
- Como complemento a la actividad el profesorado le facilitará a cada grupo revistas, pegamento y tijeras y les pedirá que busquen imágenes que consideren que representan la emoción correspondiente a su grupo, para realizar un mural de la emoción y colgarlo en el aula.
- El profesorado explicará al alumnado que a lo largo de esta situación elaborarán un carnet de cada emoción trabajada mediante una ficha (Recurso 3).
- Para completar el carnet, el profesorado insistirá en la importancia de observar y prestar atención sobre cómo se comporta nuestro cuerpo ante una determinada emoción y además nos servirá para identificar la emoción en las otras personas. El profesorado agrupará al alumnado en dos grupos aleatoriamente. Se darán las instrucciones al primer grupo que escucharán el resto de grupos: "Nos sentimos alegres y lo representamos con todo el cuerpo como si fuéramos una estatua". El segundo grupo observará la respuesta corporal y se les pedirá que apunten todo lo que observen en el carnet de la emoción: la posición del cuerpo en general, los gestos de la cara, la boca, la frente, la mirada... en el apartado correspondiente. Se realizará el mismo procedimiento con las demás emociones (miedo, tristeza, vergüenza, orgullo y asco). El profesorado pedirá al alumnado que se unan en grupos de 4 aleatoriamente para compartir lo que han escrito y completarán su carnet con las aportaciones de los compañeros y

compañeras. Se pedirá un portavoz elegido por cada grupo para exponer los datos recogidos, cuyas aportaciones el profesorado añadirá a un carnet de la emoción correspondiente en formato analógico que colgará posteriormente en el rincón del área, actividad que se explicará a continuación. Se les pedirá a los grupos que completen su carnet y que anoten en el reverso del carnet, situaciones en las que han sentido esa emoción. Por ejemplo: alegre cuando voy al patio o enfado, en una pelea,...

- Finalmente, se comentarán con toda la clase las distintas situaciones aportadas para identificar la emoción y observarán las diferentes percepciones que se tienen ante una misma vivencia.
- En la siguiente actividad el profesorado explicará al alumnado que se creará un espacio en el aula para el área de Educación Emocional y para la Creatividad y que realizarán la dinámica “el blanco y la diana”. Se agruparán como lo hicieron en la actividad anterior y el profesorado entregará una ficha con círculos concéntricos por cada grupo (Recurso 4). En el centro del círculo colocarán la palabra emoción, en el siguiente círculo cada miembro del grupo escribirá una palabra sobre qué es una emoción, en el siguiente una palabra que explique para qué sirve y en el último una palabra que indique qué se puede hacer con las emociones. Finalmente, el profesorado les pedirá que definan con todas las palabras que han ido incluyendo en la ficha lo que es una emoción. Una persona portavoz de cada grupo leerá la definición y entre todas las expuestas, el alumnado elegirá una palabra o construirá frase que identifique el rincón del área. Se realizará un cartel en el grupo con la palabra o frase elegida y se decorará entre todos y todas.
- El profesorado explicará que en este rincón se colocarán dos sobres, uno para las emociones agradables y otro para las desagradables (Recurso 5), donde el alumnado introducirá, por escrito, cualquier situación que le haya parecido muy agradable o muy desagradable. En este espacio el alumnado colgará los murales de las emociones realizados en la tarea anterior y el profesorado colocará el carnet de las emociones, tal como se comentó anteriormente en esta actividad .
- A continuación, el profesorado llevará al aula una caja con un espejo en su interior y explicará que dentro de la caja encontrarán a alguien con unos sentimientos, emociones... las cuales son todas válidas, da igual que a veces sean agradables y otras veces no, pero lo que se va a ver, en todo caso, es a una

persona maravillosa. El alumnado se pasará la caja en silencio y al abrirla se verá en ella reflejada.

- Al acabar les hará entrega de una ficha con una estrella dibujada y se les indicará que en el centro escribirán su nombre y en las puntas de la estrella sus cualidades positivas. Como variante podrán escribir una frase en el centro: "Yo soy especial, Me gusta" (Recurso 6). El profesorado pedirá al alumnado que las peguen en el rincón del área.
- El emocioario viajero
- El profesorado explicará que cada semana un alumno o una alumna se llevará a casa el cuaderno del emocioario viajero donde anotarán aquellas situaciones, sentimientos y emociones que les ocurran y quieran compartir con los compañeros y las compañeras del grupo. Cualquiera que lo desee podrá leerlo al resto del grupo antes de devolverlo. Este emocioario permanecerá unos días en la biblioteca de aula después de que haya sido completado por varios alumnos o alumnas. El profesorado aprovechará antes de la entrega para su revisión y recoger información que le servirá para el acompañamiento al alumnado en su competencia emocional (Recurso 7).

○ Actividad 2:

- Con esta actividad se pretenderá que el alumnado aprenda estrategias para gestionar la rabia.
- El profesorado comentará al alumnado que escucharán el cuento Vaya Rabieta (Recurso 10) iniciando previamente un coloquio con las siguientes preguntas:
 - ¿Qué les sugiere el título?
 - ¿Qué es una rabieta?
 - ¿Quién ha tenido alguna vez una rabieta?
- El profesorado les pedirá que imaginen las situaciones planteadas y que expresen la emoción a través de su cara. A continuación, se proyectará el cuento Vaya Rabieta y el profesorado guiará un coloquio preguntándoles: ¿cómo se sentía Julieta?, ¿consiguió algo Julieta expresando esa emoción?. El profesorado irá recordando algunos de los ejemplos comentados para que el grupo analice si consiguió resolver algo a través de esa expresión emocional.
- Es importante que el profesorado ayude al alumnado a entender que las emociones son todas lícitas, pero hay que saber cómo expresarlas y adecuarlas para responder de una forma pacífica que ayude a resolver los conflictos a través de la convivencia positiva.

- A continuación, el profesorado agrupará al alumnado aleatoriamente de cuatro en cuatro, se desplazarán al patio del centro y les explicará que entregará a cada grupo un tubo de pompas de jabón para realizar la actividad “Controlo mi enfado” que consistirá en que un miembro de cada equipo hará las pompas, el resto las mirará e irá imaginando que las pompas son la rabia de Julieta y entre más sube y sube la pompa en el aire, la rabia se desvanece. El profesorado les indicará que respiren profunda y lentamente mientras observan cómo las pompas de jabón se desvanecen. A continuación, se entregará las pompas de jabón a otro compañero o compañera del grupo, y centrarán la atención en las pompas de jabón y en cómo caen y explotan suavemente, acompañando la actividad con la respiración, soltando el aire despacio. El profesorado les pedirá que repitan la actividad pasando el tubo de pompas de jabón al resto del grupo para que todos y todas participen. El profesorado recogerá los tubos para hacer pompas de jabón y explicará a los grupos que ahora medirán el nivel de enfado pensando en una de aquellas situaciones que les hacen enfadar dándole un valor del 1 al 5 a la rabia que sienten, siendo el 5 el mayor nivel de rabia; se les pedirá que indiquen con la mano el nivel de rabia que sienten, a continuación agrupará al alumnado según la valoración y les pedirá que piensen en esa situación mientras el profesorado realizará las pompas, recordándoles los pasos anteriores (atención, observación y respiración). Al finalizar pedirá de nuevo la valoración, observará a qué alumnado le cuesta soltar el enfado y les pedirá que en los grupos que están comenten la experiencia. Si los desean podrán verbalizar con sus compañeros y compañeras cómo se sienten y si este ejercicio les vale para controlar el enfado.
- El profesorado preguntará qué es lo que controla las pompas de jabón (la respiración). A continuación explicará que se va a llevar a cabo una actividad con la respiración, que ayudará al alumnado a calmarse cuando sientan nervios, rabia o enfado.
- El profesorado iniciará la guía de la relajación explicándoles “Ponte cómodo o cómoda... haz tres respiraciones largas de manera pausada... observa cómo tu cuerpo hace contacto con el suelo o la silla... vas a hacer un recorrido por todo tu cuerpo muy despacio, aflojando y soltando... Comienza por relajar los músculos de la cara... Relaja tus ojos y tu frente... Tu nariz y mejillas... Relaja tu boca, tu lengua, tu mandíbula... Relaja toda la

cara.... Ahora relaja tu cuello y tus hombros...siente cómo se relajan cada vez que sueltas el aire por tu nariz...

- Lleva ahora la atención a tu pecho y siente los latidos de tu corazón...quédate unos minutos respirando despacio, sintiendo tus latidos...cogiendo aire y soltando...muy lentamente...
- Deja descansar tus brazos.... Al soltar el aire deja que tus manos se mantengan suavemente curvadas y relajadas...
- Ahora sé consciente de tus manos... Siente las palmas de tus manos y todos tus dedos...Imagina que puedes respirar a través de tus manos... el aire entra y sale a través de las palmas de tus manos...
- Coloca las manos sobre tu barriga... siente cómo sube y baja con cada respiración... Deja que tu respiración sea suave... imagina que puedes inhalar y exhalar a través del ombligo... el aire entra por tu ombligo y llena tu estómago... y vuelve a salir por tu ombligo permitiendo que tu cuerpo se hunda más y más en el suelo o silla...
- Ahora lleva tu conciencia a tus pies... siente las plantas de tus pies y todos tus dedos... Imagínate ahora que puedes respirar a través de las plantas de tus pies... Imagina que el aire entra y sale a través de las plantas de tus pies...
- Ahora siente todo tu cuerpo... desde la cabeza hasta los dedos de tus pies... todo junto... y respira lentamente disfrutando de tu cuerpo relajado apoyado en el suelo...
- Cuando estés listo o lista, mueve suavemente los dedos de manos y pies, abre tus ojos, estira lentamente todo tu cuerpo, abre la boca, traga saliva y date cuenta de cómo te sientes”.
- El profesorado preguntará cómo se han sentido y les pedirá que con serenidad vuelvan a centrarse en el aula y realicen un dibujo, incidiendo en la importancia de la respiración para calmar el enfado y poder actuar libremente. Se pedirán voluntarios o voluntarias que quieran comentar su experiencia y si a alguna persona se le ocurren otras estrategias para calmar la rabia se anotarán en la pizarra (por ejemplo bailar, jugar con la plastilina, escuchar música, saltar...) El profesorado pedirá al alumnado que dibuje en un folio entregado con anterioridad una situación en que la rabia y el enfado sigan en nuestra mente, y en esta ocasión elegirán una de las estrategias anotadas, la llevarán a cabo y comprobarán si les ha sido útil para soltar el enfado ante la situación elegida. El profesorado pedirá al alumnado que exprese por escrito en el reverso del folio qué han vivenciado y se invitará al alumnado voluntariamente a que muestre su

dibujo, colocándolo en el rincón de emocrea, o se colocará dentro de la funda donde guardarán todas las producciones del área.

- El profesorado explicará que cuando sientan rabia no luchen contra ella, que utilicen una de las estrategias trabajadas para soltar esa rabia y dejar que se vaya.
- El profesorado prestará atención para acompañar a aquel alumnado que perciba que está sufriendo con esta emoción. A continuación se señalan tres recursos para la aceptación de esta emoción:
 - La técnica de la tortuga (Recurso 11)
 - Haciendo Yoga (Recurso 12)
 - Cuentos (Recurso 13)
- El profesorado entregará el carnet de la rabia (Recurso 3), agrupará al alumnado aleatoriamente de cuatro en cuatro, primero harán el carnet individualmente, lo comentarán en parejas, luego en el grupo y completarán individualmente su carnet. Se elegirá una persona portavoz para exponer las aportaciones. El profesorado recogerá en un solo carnet las aportaciones de los grupos y los colocará en el rincón del área. A continuación, le pedirá al grupo clase exponer situaciones que les haga sentir rabia o enfado y colocarán en el reverso del carnet aquellas que les resulten más significativas.

○ Actividad 3:

- Con esta actividad el alumnado se hará consciente de cómo el humor, perder el sentido del ridículo y el positivismo son importantes para tomarnos la vida con optimismo y ser más feliz.
- En primer lugar el profesorado empezará con la dinámica frase-mural: escribirá en la pizarra “Unidos y unidas por la risa” (Recurso 14) y el alumnado lanzará una lluvia de ideas tratando de averiguar la temática de la actividad.
- El profesorado explicará la importancia del humor en la vida diaria, posteriormente dividirá aleatoriamente al grupo en parejas y les dirá a sus miembros que se pongan frente a frente. Uno o una, en voz alta, contará de forma decreciente desde “100” hasta “0”, sin interrupciones, y su pareja tendrá que hacerle reír de la manera que quiera, pero sin tocarle. Si quien está contando se equivocara, deberá comenzar de nuevo la cuenta atrás. Después se cambiarán los roles. “Ganará” quien llegue más veces a “0” en un intervalo de tiempo a convenir.

- En la siguiente dinámica el profesorado agrupará aleatoriamente al alumnado de 5 en 5 y entre todos y todas representarán un animal con sonido y movimiento. Se fijará un límite de tiempo y se representará ante el grupo clase que tratará de adivinar de qué animal se trata.
- A continuación, el profesorado dividirá aleatoriamente al grupo en equipos de cuatro o cinco personas que se colocarán en filas paralelas al fondo del aula.
- A una señal, la primera persona de cada fila atravesará el espacio caminando normal, sin cambiar en nada su forma de andar. Al llegar al extremo, quien ocupe el segundo lugar de cada fila realizará el mismo recorrido, pero exagerando la forma de caminar de su compañero o compañera. El o la siguiente lo exagerará de forma aún más marcada y así sucesivamente. El juego terminará cuando todos y todas hayan exhibido su forma de andar y hayan visto las imitaciones caricaturescas que le han hecho sus compañeros y compañeras.
- El profesorado colocará un número a la espalda de cada alumno y alumna del 1 al 6. En un principio, ninguna persona deberá ver su número ni el de nadie.
- El profesorado les pedirá que formen parejas de baile aleatoriamente (si falta una pareja, el profesorado participará), y se empezará a bailar (Recurso 15).
- Cada cierto tiempo, se detendrá la música y el profesorado mostrará combinaciones de números. Sin hablar, deberán buscar a su pareja lo antes posible, se insistirá en que la única norma para buscar a la pareja es mantener el silencio. Las últimas dos personas en formar su pareja, se sientan.
- El profesorado explicará la siguiente actividad, “Río y me enfado”, cuando haga sonar una palmada, el alumnado reír a carcajadas y cuando el profesorado levante las dos manos, el alumnado pasará de la risa a la seriedad. Se repetirá este ejercicio varias veces.
- En la siguiente actividad, el profesorado explicará el juego “No te rías que es peor” en el que pedirá al grupo que hagan dos filas, A y B, y que se pongan frente a frente. Durante un minuto cada A hará reír a su B correspondiente que no podrá reírse. Al siguiente minuto se invertirán los roles. No podrán hacer cosquillas para hacer reír, ni cerrar los ojos para no reírse.
- Finalmente, el profesorado entregará el carnet del humor (Recurso 3) agrupará al alumnado aleatoriamente de cuatro en cuatro, primero harán el carnet individualmente, lo comentarán

en parejas, luego en el grupo y completarán individualmente su carnet. Se elegirá una persona portavoz para exponer las aportaciones. El profesorado recogerá en un solo carnet las aportaciones de los grupos y los colocará en el rincón del área. A continuación, con el grupo clase, el profesorado le pedirá que expongan situaciones que les despierten el humor y colocarán en el reverso del carnet aquellas que les parezcan más significativas.

○ Actividad 4:

- El profesorado explicará que esta gymkhana (Recurso 16) consistirá en realizar una serie de pruebas relacionadas con las emociones básicas: alegría, tristeza, enfado, amor, sorpresa, miedo y aversión, con el fin de que las conozca el alumnado y de que disfruten del trabajo en equipo.
- A modo de introducción, el profesorado les explicará que “las emociones son naturales en las personas; cada emoción forma parte del ser humano. Vamos a recorrer las emociones básicas y se hará una prueba en cada una para obtener una parte del muñeco o muñeca de la emoción y completarlo” Solo podremos formar el muñeco con todas las emociones.
- El profesorado explicará en un principio en qué consiste la Gymkana de las emociones y preparará los distintos rincones por orden para cada emoción (alegría, tristeza, enfado, miedo, sorpresa y aversión) dividirá aleatoriamente al grupo en equipos de cuatro que deberán superar cada prueba dejando el rincón como se lo encontraron, cada grupo tendrá cuatro minutos para cada rincón, el profesorado dará la señal de salida de los equipos que será la misma del cambio de rincón. Cada vez que superen una, se les entregará una parte del cuerpo (cabeza, boca, ojos, manos, piernas, corazón y tronco), hasta que las consigan todas y podrán formar su “Muñeco o muñeca de la emoción”. (Recurso 17). El alumnado elegirá el que quiere completar (muñeco o muñeca).
- Rincones de la Gymkana:
- Alegría: “La alegría es una emoción muy importante que nos hace sentir bien y sonreír, diferentes situaciones nos hacen sentir contentos y contentas”.
- Primero cada equipo deberá pensar y anotar o dibujar 5 cosas que les haga sentir alegría. “Estas situaciones nos hacen estar alegres, pero hemos perdido las sonrisas”.
- Cada equipo deberá encontrar cinco sonrisas (las sonrisas estarán escondidas por todo el espacio), cuando las tengan

volverán al rincón y escribirán una palabra detrás de cada sonrisa relacionada con la alegría. Cuando superen este rincón se les entregará la boca del muñeco de la emoción.

- Tristeza: “La tristeza es una emoción que nos hace sentir mal y que, en ocasiones, expresamos llorando. Son diferentes las situaciones que nos pueden entristecer”. En primer lugar cada equipo deberá pensar y anotar o dibujar 5 cosas que les haga sentir tristeza. A continuación tendrán que superar la siguiente prueba: en una caja o urna transparente el profesorado introducirá peces de colores (de juguete, plástico, cartón, etc.), y más objetos. La urna quedará tapada con un cartón que no permitirá ver lo que hay en su interior aunque tendrá un agujero para introducir las manos. Uno de los miembros del equipo introducirá las manos dentro. Los demás miembros se situarán enfrente y podrán ver perfectamente lo que hay en el interior. El objetivo será sacar 5 peces dándole instrucciones solo con gestos a quien tenga la mano dentro. Se les explicará lo siguiente: “las personas cuando están tristes puede que no tengan ganas de hablar pero necesitan comunicarse, y también necesitan a veces una mano que les ayude a salir de la urna”. Cuando superen este rincón se les entregarán los ojos del “muñeco o muñeca de la emoción”.
- Enfado: “El enfado es una emoción que nos hiere y nos hace querer lastimar en muchas ocasiones”. El alumnado pensará 5 situaciones que le provoquen enfado y se anotarán o dibujarán. La prueba consistirá en construir un barquito de papel donde escribirán cinco palabras relacionadas con el enfado y que colocarán en un recipiente con agua. Deberán hacer que el barquito cruce el recipiente sin tocarlo con las manos. “Cuando nos enfadamos es bueno buscar una acción que nos relaje y que nos mantenga ocupados y ocupadas”. Cuando superen este rincón se les entregarán las manos del “muñeco o muñeca de la emoción”.
- Miedo: “El miedo es la emoción que nos hace temer algo por considerarlo una amenaza. El miedo puede ser útil porque nos ayuda a protegernos, pero también puede limitarnos, porque nos impide hacer cosas”. En primer lugar cada equipo deberá pensar y anotar o dibujar 5 cosas que les haga sentir miedo y cinco palabras relacionadas con esta emoción. La prueba de este rincón consistirá en que alguien del equipo cerrará los ojos y seguirá un recorrido en el que haya obstáculos. Para ello tendrá que seguir sin miedo las indicaciones de los demás miembros.

Cuando superen este rincón se les entregarán las piernas del “muñeco o muñeca de la emoción”.

- Sorpresa: “La sorpresa es la emoción que experimentamos ante lo inesperado, son diferentes las situaciones que nos pueden asombrar”. En primer lugar cada equipo deberá pensar y anotar o dibujar 5 cosas que les haga sentir sorpresa. A continuación tendrán que superar la siguiente prueba: tendrán una caja con diferentes palabras anotadas en tarjetas (Recurso 18) de donde deberán sacar 5 al azar y elaborar un eslogan sorpresa sobre las emociones usando esas 5 palabras. Las palabras las puede haber escrito previamente el alumnado sin saber para qué servirán o bien si no diera tiempo, las puede tener preparadas el profesorado. Cuando superen este rincón se les entregará la cabeza del “muñeco o muñeca de la emoción”.
- Amor: “El amor es una emoción que nos hace querer a las demás personas, independientemente de su género, el cariño y los afectos son muy importantes.
- El amor va más allá de la pareja, hay muchas formas de amar, a la familia, amistades, mascotas, etc.” Pensarán 5 situaciones que les generan afectos y las anotarán o dibujarán. A continuación desarrollarán una prueba en la que los miembros del equipo se abrazará y deberá atravesar un camino. Cuando superen este rincón se les entregará el corazón del muñeco de la emoción.
- Aversión: “Es la emoción que experimentamos ante algo que nos resulta desagradable y nos hace alejarnos de ello”. Pensarán 5 situaciones que les provoque aversión y las anotarán o dibujarán. El alumnado deberá pasar un recorrido con varios obstáculos en el suelo y cada uno de los miembros del equipo deberá completar el recorrido saltandolos. Cuando superen este rincón se les entregará el tronco del “muñeco o muñeca de la emoción”.
- Al finalizar y superar todas las pruebas, cada equipo deberá formar su muñeco o muñeca de la emoción reuniendo cada una de las partes.
- Individualmente, el alumnado completará un carnet de la emoción para el miedo, sorpresa, el amor y la aversión (Recurso 3) lo comentarán en parejas, luego en el grupo y lo completarán individualmente. Se elegirá una persona portavoz para exponer las aportaciones. El profesorado recogerá en un solo carnet las aportaciones de los grupos y los colocará en el rincón del área. A continuación, con el grupo clase, les pedirá exponer

situaciones que les despierten la emoción del carnet y colocarán en el reverso del carnet aquellas que les parezcan más significativas.

- El profesorado explicará que realizarán un diario emocional de recuerdo de todo lo aprendido y pedirá al alumnado que coloque por orden sus trabajos para encuadernarlo, diseñarán su propia portada y el profesorado recogerá los diarios para su revisión.
- Para finalizar la SA el profesorado entregará la ficha de metacognición 1,2,3 Siento (Recurso 19) que será completada por cada alumno y alumna para añadirla a su diario.

● SA 2 (Se trabaja el Criterio 2)

○ Actividad 1:

- En esta actividad se pretenderá que el alumnado reconozca sus emociones, descubriéndolas y describiéndolas como algo propio de su personalidad a través de una actividad de autoconocimiento en la que tendrá que asociar características de una serie de objetos, animales, etc. a su forma de ser y las compartirán con el gran grupo. El profesorado agrupará al alumnado aleatoriamente en grupos de cuatro y les dirá que trabajarán con las mismas personas durante toda la situación. El profesorado entregará dos tarjetas con dos palabras a cada grupo (flor-animal, pájaro-hora del día, mueble-instrumento musical, edificio- país extranjero, juego-color, árbol-mes) (Recurso 1) y un folio a cada miembro del grupo. El profesorado explicará que primero en parejas leerán las palabras que les ha tocado y se las repartirán. Después, individualmente, al lado de la palabra tendrán que escribir una cualidad o característica de esa palabra. Esta actividad servirá para que el alumnado realice asociaciones entre las características de las palabras y su forma de ser como apoyo para la actividad siguiente. El profesorado realizará un modelo con una palabra (hora del día: diez de la noche-tranquilidad), el profesorado apoyará a los grupos que necesiten ayuda. El profesorado pedirá que se intercambien los folios en el grupo para que la pareja pueda completar más tipos de palabras y sus cualidades. Se nombrará un secretario o secretaria en cada grupo que revisará las aportaciones del grupo y un o una portavoz que expondrá al grupo el trabajo realizado. El profesorado pedirá a la persona portavoz de los grupos que lea lo que han recogido los secretarios y secretarias.
- El profesorado pegará los folios en la pizarra y pedirá al alumnado que añadan palabras y cualidades si lo desean a las fichas de los grupos. A continuación, el profesorado explicará que realizarán la actividad “Si yo fuese” (Recurso 2), para lo cual se agruparán en parejas con una persona con la que menos contacto hayan tenido de

su grupo. Cada alumno o alumna responderá según sus sentimientos a cada una de las preguntas pensando la respuesta y asociándola consigo, según las características de la flor, animal... y buscarán alguna cualidad que coincida con su forma de ser. El profesorado les dirá que se pueden apoyar de las aportaciones realizadas en los grupos que se encuentran pegadas en la pizarra. A continuación comentarán las respuestas con su pareja justificando las respuestas.

- 1.- Si fuese una flor sería...
- 2.- Si fuese un animal sería...
- 3.- Si fuese un pájaro sería...
- 4.- Si fuese una hora del día sería...
- 5.- Si fuese un mueble sería...
- 6.- Si fuese un instrumento musical sería...
- 7.- Si fuese un edificio sería...
- 8.- Si fuese un país extranjero sería...
- 9.- Si fuese un juego sería...
- 10.- Si fuese un color sería...
- 11.- Si fuese un árbol sería...
- 12.- Si fuese un mes del año sería...
- Entre todos los integrantes del grupo, se comentará la actividad, se reflexionará sobre cómo se han sentido, si les ha gustado, si les pareció divertida, en caso contrario se intentará averiguar el porqué. Cada miembro del grupo reflexionará sobre la respuesta.
- Se entregará una cartulina tamaño A4, se pedirá al alumnado que elabore individualmente un gran corazón, cada cual lo personalizará utilizando el color y la forma que desee y con la que se sienta más a gusto. En el rincón del área se colgarán todos y, para identificarlos, se colocará sobre ellos una etiqueta con el nombre del alumnado.
- Posteriormente, se colocará una mesa con post it de distintos colores al lado de los corazones para que el alumnado escriba cualidades, emociones o sentimientos positivos al resto de compañeros y compañeras. Al final de la semana se comentará el resultado de la actividad destacando todos los comentarios recibidos.
- El profesorado entregará una tarjeta a cada alumno/a y se escuchará música relajante (Recurso 3), a la vez que leen en silencio y realizan las instrucciones de la tarjeta (Recurso 4).
- 1. ¿Qué es lo mejor que puedo esperar hoy? (Inhala y exhala profundamente. Espera diez segundos)
- 2. ¿Qué estoy dispuesto a dar hoy? (Inhala y exhala profundamente. Espera diez segundos)
- 3. ¿De qué puedo estar feliz en este momento? (Inhala y exhala profundamente. Espera diez segundos)
- 4. ¿Qué es lo que más me entusiasma de mi vida, ahora? (Inhala y exhala profundamente. Espera diez segundos) 5. ¿Qué aprendo con lo que me pasa? (Inhala y exhala profundamente. Espera diez segundos)

- Pregúntate por la tarde o por la noche (Inhalando, exhalando y esperando diez segundos entre pregunta y pregunta): 1. ¿Qué fue lo que más disfruté hoy?
- 2. ¿Qué he dado y qué he recibido hoy?
- 3. ¿En qué aspectos soy mejor hoy?
- 4. ¿Qué he aprendido hoy?
- El profesorado pedirá que en parejas en el grupo quien lo desee comente las respuestas. A continuación preguntará en el gran grupo si alguien quiere contar su experiencia, el profesorado preguntará para qué sirve esta actividad. Escuchará las intervenciones y comentará que es importante tener un momento al día para uno/a mismo/a. El profesorado pedirá que se lleven a casa el ejercicio para realizarlo todos los días y preguntará al comienzo de cada sesión quién lo ha realizado y cómo se ha sentido.
- Actividad 2:
 - Con esta actividad se pretende que el alumnado desarrolle la conciencia de que la diversidad es algo positivo, trabajar desde el respeto y la empatía para comprender que todas las personas son diferentes utilizando el diálogo interno, las autoafirmaciones positivas, la aceptación de defectos, virtudes y limitaciones. El profesorado explicará al alumnado que leerá un cuento “Los zapatos de Marta” (Recurso 6), y tras este les entregará un post-it color amarillo donde escribirá como se ha sentido, escribiendo por detrás por qué se ha sentido así y colocándolo en el rincón del área, debajo del titular Mis zapatos (Recurso 7). El profesorado explicará que el cuento viene a representar la frase “antes de juzgar a alguien hay que ponerse en sus zapatos” y que es necesario conocer primero el camino que ha llevado esa persona, sus pensamientos, sentimientos haciendo un ejercicio de empatía y poniéndose en su lugar (en sus zapatos) para poder entender cómo ha llegado hasta ahí, cómo reacciona de una u otra manera, etc. Es importante que el profesorado explique que las personas con diversidad funcional pueden ser felices y es una cuestión de todas las personas hacer lo posible por mejorar su calidad de vida y como sociedad para que puedan estar incluidas en igualdad de condiciones.
 - El profesorado agrupará al alumnado en grupos heterogéneos y realizará las siguientes preguntas que contestarán en un folio, primero individualmente, luego las comentarán en parejas y finalmente en el grupo.
 - ¿Qué puedo aprender de esta situación?
 - ¿Cómo puedo utilizarla para mejorar mi vida?
 - ¿Cuál es mi estado de ánimo hoy?
 - ¿Qué espero obtener en el día de hoy?
 - ¿Qué estoy dispuesto a aportar en el día de hoy?
 - El profesorado dará un tiempo para que el alumnado piense sus respuestas y a continuación las compartirá con el grupo. El profesorado anunciará que entregará un folio DIN-A3 para pintar las

aportaciones del grupo. A continuación se recogerán las producciones de los grupos y se colocarán debajo del cartel Mis zapatos.

- El profesorado explicará que relatará una serie de situaciones y el alumnado agrupado por parejas en el grupo reflexionará sobre cómo se sentiría en esa situación y cómo la resolvería, se realizará una puesta en común de cada situación:
 - Acabo de darme cuenta que he perdido mi estuche de la suerte.
 - Mi hermano me saca la lengua cuando me riñen a mí por algo que ha hecho él y encima mi familia no se da cuenta.
 - Me culpan de haber hablado en una actividad que requería silencio. ¡Yo no he sido!
 - Alguien se ha comido la tableta de chocolate y me miran a mí.
 - Mi hermana ha cogido mi camiseta favorita. ¡La lleva puesta!
 - El profesorado verbalizará las situaciones que son difícilmente controlables para reconocer que algunas de estas situaciones son muy comunes y buscará junto al alumnado estrategias para afrontarlas primero en parejas y luego en grupo. El profesorado pedirá responder a estas preguntas: ¿Qué nuevas oportunidades me brinda la situación que acabo de sufrir?
 - ¿Dónde estuvo el error exactamente y qué puedo aprender para evitar volver a cometerlo?
 - El profesorado pedirá que elijan una de las situaciones en el grupo y la dramatizarán.
 - Para la próxima sesión el profesorado pedirá que traigan una fotografía intentando que sea un plano entero, que coja todo el cuerpo o gran parte de él. Se entregará una cartulina tamaño folio y se le pedirá al alumnado individualmente que escriba mensajes positivos sobre sí: Me gusta mi:..... Tengo
 - Siempre..... El profesorado entregará a cada alumno o alumna entre 4 a 8 rectángulos y les pedirá que piensen en las escenas más importantes de su vida, las ordenarán cronológicamente y las pegarán en la parte trasera de la cartulina donde colocaron su fotografía. Se expondrán los trabajos y aquel alumno o alumna que quiera comentar alguna escena, lo podrá hacer voluntariamente.
 - Con la información expuesta el profesorado hará hincapié en que el alumnado se de cuenta de que todas las personas tienen virtudes y defectos y que de todas podemos aprender y enriquecernos, que al igual que hacemos cuando trabajamos en grupo, en sociedad lo importante es saber aprovechar las potencialidades y capacidades de cada persona para aportar puntos de vista diferentes y crecer.

○ Actividad 3:

- El profesorado anunciará que escucharán una historia titulada “El robo de la alegría” (Recurso 9) y preguntará al alumnado qué les sugiere el título, qué creen que narrará la historia. A continuación el profesorado narrará el cuento y realizará las siguientes preguntas al grupo clase.

- ¿Qué tres cosas buenas ves en la historia?, ¿Por qué pasó esta cosa buena?, ¿Qué significa para ti?” y ¿Qué puedes hacer para que esta cosa buena se repita en el futuro?.
- Se escucharán las respuestas del alumnado y se les pedirá que se agrupen en pequeños grupos. El profesorado explicará las siguientes actividades: 1) Las tres cosas buenas: El profesorado indicará que al igual que han hecho con la historia, deberán pensar tres cosas buenas que les haya pasado ese día y al lado de cada comentario positivo responderán a las mismas preguntas:
- “¿por qué pasó esta cosa buena?”, “¿qué significa para ti?”, “¿qué puedes hacer para que esta cosa buena se repita en el futuro?” y comentarán con la pareja las tres cosas buenas y luego con el grupo. El profesorado animará al alumnado a que escriban todos los días tres cosas buenas que les haya sucedido durante una semana, aunque tengan poca importancia y añadan las tres preguntas anteriores.
- 2) Superando dificultades: El profesorado pedirá al alumnado que elija un tema que le preocupe y lo describirá en pocas líneas. Cada alumno y alumna expondrá su caso si lo desea en su grupo y entre todo el grupo escogerán una de las situaciones para trabajar. El alumnado irá analizando las dificultades expuestas por sus compañeros y compañeras para entre todo el grupo encontrar las reacciones más adecuadas y efectivas para superar la dificultad. El profesorado apoyará al grupo que lo pida.
- A continuación, el profesorado pedirá, sin dar ninguna explicación, voluntarios o voluntarias para realizar la siguiente actividad. Cuando haya salido el número de voluntarios o voluntarias preguntará al resto por qué no salieron. Preguntará a las personas que se ofrecieron voluntarias por qué lo hicieron.
- Les pedirá reflexionar, en grupo, sobre las inquietudes y los temores que pueden experimentar las personas ante una situación determinada, que desconozcan. El profesorado pedirá una persona portavoz de cada grupo para exponer las aportaciones de sus compañeros y compañeras, una vez escuchadas las intervenciones, el profesorado lanzará la pregunta ¿Qué razones darías para participar en una clase, en un grupo..?, ¿Qué te aporta el grupo?. El profesorado les entregará un trozo de papel para que escriban las razones o aportaciones individualmente y se pegarán en el rincón del área debajo del titular “Razones para participar” (Recurso 10).
- El profesorado volverá a entregar un trozo de papel y les indicará que individualmente escriban tres limitaciones o puntos débiles que tengan. Tras unos minutos, recogerá todos los papeles. El profesorado distribuirá estos papeles de manera aleatoria de forma que cada alumno y alumna, haya recibido uno.
- Por orden, leerán individualmente los puntos débiles que aparecen en el papel como si fueran propios. El profesorado les indicará que podrán exagerar y les dirá que a la vez que los dicen, comentarán qué estrategias pueden usar para corregirlos o cómo podrían

mejorarlos. Esta actividad también se puede realizar en parejas. Con esta dinámica, se ofrecerán puntos de vista nuevos sobre problemas que nos afectan de manera personal. El profesorado recordará que todas las personas tienen defectos y que a veces compartirlos puede ayudar a ver distintas posibilidades. El profesorado estará atento a que se mantenga el clima de respeto y empatía ya que en muchas ocasiones un problema nos puede parecer insignificante desde fuera pero para la persona que lo vive es importante y hay que respetarlo. Al finalizar el alumnado compartirá en un coloquio su opinión sobre el texto leído, valorando si su compañero o compañera fue capaz de comunicar qué le sucede y cómo le afectan en sus relaciones y con el medio y si sintió que las respuestas que le dieron a su texto de puntos débiles fue adecuado, le ayudó, etc.

- El profesorado comentará al alumnado que buscarán un lugar en el aula donde sentarse para escuchar la siguiente actividad de relajación “Atención plena aquí y ahora” (Recurso 11) donde aprenderán a centrar su atención en sus sentidos y en la información que reciben de ellos. Tras ella, el profesorado preguntará al alumnado cómo se ha sentido y si le ha costado centrar la atención.
- El profesorado comentará que ha finalizado esta situación de aprendizaje y pedirá al alumnado que coloque todos los trabajos en el diario emocional.

● SA 3 (Se trabaja el Criterio 8)

○ Actividad 1:

- Con esta actividad se pretenderá que el alumnado realice una pequeña investigación sobre la elección de juguetes utilizando la carta que escribirá a los Reyes Magos o la ficha con el nombre Mis juguetes preferidos, para el alumnado de otra religión distinta a la católica.
- El profesorado, en la sesión anterior, pedirá al alumnado que traigan todos los catálogos de juguetes que tengan en casa para elegir los juguetes que pedirán el día de Reyes o aquellos que más les gusta.
- El profesorado pedirá al alumnado los catálogos que ha traído de casa. El profesorado agrupará al alumnado de cuatro en cuatro aleatoriamente procurando que haya el mismo número de niños que de niñas en cada grupo, que se mantendrán en toda la situación de aprendizaje. El profesorado entregará individualmente una carta para los Reyes Magos o la ficha Mis juguetes preferidos (Recurso 1). El profesorado invitará al alumnado a recortar de los catálogos los juguetes que pedirán estas navidades o sus preferidos para pegarlos en la carta individualmente. Después el profesorado agrupará al alumnado en parejas y les invitará a que comenten las semejanzas y diferencias entre la selección que ha realizado cada cual. Para finalizar, lo compartirán con el grupo.

- A continuación, el profesorado preguntará al alumnado que si tuvieran que agrupar los juguetes que han elegido, cómo lo harían. Escuchadas las intervenciones, el profesorado anunciará al alumnado que realizará una pequeña investigación para saber por qué han elegido esos juguetes y no otros.
- Para ello, el profesorado guiará la investigación siguiendo los siguientes pasos:
 - 1.- Formulación de pregunta.
 - El profesorado preguntará al alumnado: ¿Existen juguetes de niños o de niñas?
 - 2.- Emisión de hipótesis.
 - El profesorado agrupará al alumnado y pedirá que contesten a la pregunta anterior basándose en sus creencias y experiencia personal. El profesorado comentará que todas las respuestas son válidas. El profesorado pedirá al alumnado que discutan en el grupo sobre cuáles de estas respuestas-hipótesis son más probables. El profesorado insistirá en el hecho de que no se trata de contestar SI o NO, sino que deberán argumentar adecuadamente sus respuestas-hipótesis. El profesorado pedirá una persona portavoz del grupo para compartir las respuestas-hipótesis argumentando la justificación en gran grupo. El profesorado escribirá en la pizarra digital todas las respuestas-hipótesis argumentadas que sean coeducativas. El profesorado abrirá un debate para concienciar al alumnado en valores igualitarios y coeducativos de los juguetes. El profesorado explicará que no hay juguetes de niños o niñas, ni colores para cada género. El profesorado insistirá en el papel de la publicidad y la influencia en nuestras elecciones.
- Actividad 2:
 - El profesorado pedirá al alumnado que muestren a los compañeros y compañeras los juguetes que han traído de casa. El profesorado pedirá que dibujen el juguete, lo describan y expliquen por escrito cómo juegan con él, qué hacen con el juguete y por qué lo quieren intercambiar. Luego se agruparán en parejas para compartir lo que han escrito y posteriormente lo compartirán en grupo.
 - Después el profesorado pedirá que realicen por grupos una presentación al resto de compañeros y compañeras de los juguetes que tengan. El profesorado comentará al alumnado que realizarán un trueque de juguetes entre grupos de forma ordenada. El profesorado explicará qué es un trueque: “es cuando damos una cosa y recibimos otra a cambio”.
 - A continuación cada grupo tendrá que inventar un cuento con los juguetes que les hayan tocado como protagonistas y la escribirá para luego leerla al resto.
 - La única condición que deberán cumplir es que en el cuento que escriban, los juguetes que tienen sobre la mesa no podrán realizar funciones para las que fueron creados en principio. Para ello el alumnado deberá generar ideas valiosas e innovadoras. El profesorado tratará de que el alumnado cree historias con los

juguetes procurando alejarse de las funciones estereotipadas para las que en principio fueron creados.

- Al finalizar, el grupo que haya creado la historia la leerá en voz alta para que el alumnado del grupo con el que realizó el trueque compruebe las diferencias que haya con la descripción previa que realizaron. El profesorado guiará el intercambio de opiniones y comprobará si el alumnado se muestra receptivo a maneras alternativas de pensar ya que el segundo grupo habrá propuesto otras formas de usar sus juguetes.
- A modo de conclusión el profesorado recordará el trueque como actividad simbólica para intercambiar juguetes sin catalogarlos de niños o niñas y concienciar en el intercambio como alternativa al consumismo. Además preguntará cómo se han sentido tanto al dejar su juguete como al experimentar con otros juguetes nuevos.

○ Actividad 3:

- Con esta actividad se pretende que el alumnado realice una campaña en el centro para sensibilizar en la elección de juguetes no sexistas.
- Esta actividad se realizará en un aula con recursos TIC.
- Para activar los conocimientos previos y motivar al alumnado hacia el aprendizaje el profesorado proyectará el vídeo “La muñeca que quiso conducir” (Recurso 7) y realizará la dinámica de aprendizaje cooperativo el folio giratorio. El profesorado agrupará al alumnado y colocará un folio en el centro para que cada componente del grupo escriba una reflexión sobre el video. A continuación lo pasará al compañero o compañera de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su reflexión en el folio, así uno/a a uno/a. El profesorado comentará que cada componente del grupo escribirá su parte con un color diferente. El profesorado pedirá al alumnado que comparta las reflexiones con su grupo y después llamará a la persona portavoz del grupo para su exposición. El profesorado abrirá un coloquio guiando al alumnado en aquellos detalles sexistas que aparecen en la juguetería: el color rosa en el pasillo de niñas y el azul reservado para los juguetes masculinos. El profesorado preguntará qué les parecen los soldados tomando el té en una casa de muñecas, un unicornio montando en monopatín y qué les ha parecido el final del cortometraje. El profesorado explicará que este anuncio realiza una campaña para acabar con algunos estereotipos sexistas: ideas, pensamientos de cómo son los niños o las niñas, por pertenecer a un sexo o a otro, sin tener en cuenta que somos personas y que los juguetes son igual de válidos y necesarios para todas. Estas creencias nos obligan a actuar de una forma determinada según seamos niño o niña. El profesorado explicará que las campañas permiten que las personas se den cuenta de que hay que romper con estas creencias y que la igualdad entre mujeres y hombres debe respetarse.
- El profesorado comentará al alumnado que realizará una campaña para sensibilizar a los compañeros y compañeras del centro en la elección de juguetes no sexistas. El profesorado explicará que la

campaña consistirá en inventar un eslogan: una frase que exprese por qué elegir juegos no sexistas. El profesorado invitará al alumnado individualmente a crear una frase para la campaña. El profesorado pedirá al alumnado que escriban una frase en un documento de texto en el ordenador. El profesorado comentará que utilicen un tipo de fuente legible en blanco y negro, para luego aumentarla e imprimirla. Si no es posible imprimirlas, el alumnado puede escribir las frases en cartulinas o folios. El profesorado agrupará al alumnado en parejas para compartir la frase y elegir una, que podrán modificar con las aportaciones y evaluación de la pareja. El profesorado imprimirá las frases y comentará que la pueden decorar con los catálogos de juguetes o cualquier material de reciclaje del aula (plastilina, gomets,...) o que traigan de casa. Cada integrante mostrará al grupo su eslogan final explicando brevemente lo que quería representar. El profesorado comentará al alumnado que pegarán por los pasillos del centro los eslóganes y las descripciones de los juguetes para sensibilizar a toda la comunidad educativa. Para finalizar el profesorado le pedirá al alumnado que escriba en pocas palabras en un post-it qué ha aprendido o en qué considera que ha mejorado o cambiado su forma de percibir el mundo que le rodea.

● SA 4 (Se trabajan los Criterios 4 y 5)

○ Actividad 1:

- El profesorado introducirá la actividad comentando que se convertirán en astronautas y harán un viaje a la Luna. La nave es muy pequeña así que sólo podrán llevar cinco cosas. El profesorado preguntará ¿qué elegirían para llevarse a la luna?. Se agruparán en parejas aleatoriamente para hacer un listado de las cinco cosas que elegirá cada miembro de la pareja. Una vez elaborado, se pedirá alumnado voluntario para comentar en gran grupo lo que han elegido. A continuación, el profesorado dirá que diez cosas son demasiadas, por lo que tendrán que ponerse de acuerdo y elegir cinco cosas con la pareja.
- El profesorado abrirá un coloquio preguntando en gran grupo: ¿cómo se han sentido cuando han tenido que renunciar a lo que querían llevar? ¿cómo se han puesto de acuerdo para decidir qué llevaban? ¿te sientes a gusto con la decisión final?. El profesorado hará una reflexión sobre la importancia de no aferrarse a lo material, llegar a acuerdos y asumir decisiones consensuadas.
- A continuación se entregará una ficha con la actividad (Recurso 1) “Lo peor de ir a la Luna” donde, de manera individual, describirán por escrito cómo se sentirían si tuvieran que pasar una semana en una nave espacial, con poco espacio, sin comodidades, comiendo pocas cosas, etc. También describirán qué harían para sentirse mejor ante las cosas que les hicieran sentir mal esa semana. Después compartirán sus reflexiones con su pareja. Finalmente, se agruparán aleatoriamente en equipos de cuatro para compartir la descripción “Lo peor de ir a la luna”. Se pedirá un portavoz de cada grupo para

compartir las aportaciones del grupo. El profesorado pedirá que contesten individualmente a estas preguntas en la ficha entregada anteriormente: ¿qué cosas de la vida cotidiana les resultan desagradables y les hacen sentir mal? ¿cómo reaccionan cuando pasan estas cosas? ¿Cómo les gustaría reaccionar? ¿qué hacen para sentirse tranquilos/as cuando las cosas no les salen bien?

- El profesorado explicará el juego de imaginación “Aterrizando en la Luna” donde se trabajarán distintos tipos de respiración, poniendo en valor la consciencia respiratoria y corporal. El profesorado será el guía de la actividad: primero pedirá al alumnado que cierre los ojos, se relaje y comience a concentrarse en la respiración. Empezará a contar una historia en la que han de imaginarse que son astronautas que acaban de aterrizar en la Luna. A medida que cuente distintos detalles irá dando consignas del tipo de respiración que deben seguir, más lenta, más rápida, profunda, leve, utilizando el estómago, etc. A continuación les pedirá que se levanten, que mantengan una respiración relajada y comiencen a moverse por el espacio a velocidad muy lenta, poniendo atención a todos sus movimientos.
- Invitará al alumnado a que realicen un dibujo para posteriormente compartir en pareja sobre la experiencia “Aterrizando en la Luna”.
- Se pedirá una reflexión individual mediante una frase para explicar cómo se han sentido realizando la actividad.

○ Actividad 2:

- El profesorado comentará que antes de partir hacia la Luna tendrán que hacer un autorretrato para dejar de recuerdo a sus amigos y amigas con la consigna de que cada vez que vean el dibujo les provoque una carcajada, así que tendrán que hacer una caricatura. Agrupará al alumnado en equipos de cuatro aleatoriamente para que enseñen la caricatura al grupo, contestando a las siguientes preguntas: ¿cómo te sientes al caricaturizarte?, ¿cómo te sientes cuando otros se ríen de ti?, ¿qué pasa cuando tú también te ríes de ti mismo? (Recurso 4).
- En la siguiente actividad “Diseñando con empatía” diseñarán en parejas el casco que cada astronauta usará para viajar al espacio, con la particularidad de que cada miembro de la pareja diseñará el casco de su compañero o compañera. Para ello hará uso de la empatía y escucha activa, pues será el que portará el casco quien irá explicando al diseñador las características del mismo. Finalizada la actividad, pedirá que contesten individualmente a las siguientes preguntas por escrito: ¿Cómo se sintieron cuando el compañero hacía tu propio casco? ¿Sintieron que el compañero o compañera entendía el casco que querían? Se pedirán personas voluntarias para compartir las reflexiones que el profesorado guiará resaltando que la empatía es una habilidad o cualidad que consiste en ser capaz de ponerse en la piel de la otra persona para comprender qué está sintiendo y qué está pensando. (Recurso 5)

○ Actividad 3:

- El profesorado introducirá al alumnado en algunas características generales asociadas a emociones que viven las personas cotidianamente, tales como impulsividad, frustración, asertividad, positividad,... poniendo algunos ejemplos del día a día. Se continuará con la proyección de imágenes de la película Apolo XIII y se pedirá al alumnado que observe las expresiones de los protagonistas en distintas situaciones (Recurso 6). Después, se agruparán en parejas para imitar las caras de los protagonistas y poner palabras a las emociones que están detrás de cada expresión cada cual en su cuaderno.
- Comentarán en gran grupo si alguna vez se han sentido así y en qué momentos. El profesorado guiará las intervenciones haciendo hincapié en la importancia de la expresión y la información que nos da de los sentimientos y emociones de las personas.
- A continuación, se explicará el desarrollo de la actividad “Atrapados en la nave” donde, en grupos aleatorios de cuatro personas, cada una asumirá un papel y lo representará. El profesorado asignará un rol a cada miembro del grupo, explicando algunas de sus características: impulsivo, asertivo, frustrado y positivo. Los espectadores tienen que adivinar qué personalidad o emoción estaba representando cada persona.
- La siguiente actividad en poner en marcha será “Un día terrible... ¡qué risa!”: Individualmente pensarán en un mal día que hayan tenido y lo describirán por escrito. A continuación se tratará de convertir en algo gracioso lo que resulte negativo, así que se inventarán una historia de risa basada en ese mal día que tuvieron. Escribirán individualmente: ¿de qué sirve ver el lado bueno de las cosas? ¿solemos hacerlo en nuestra vida cotidiana? ¿cómo podemos conseguir ser más positivos? Se pedirá al alumnado que archive en el diario emocional los productos escritos de esta situación de aprendizaje.
- Finalmente, el profesorado guiará una actividad de metacognición en gran grupo sobre lo aprendido, realizando las siguientes preguntas.
- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿Qué es lo que más nos ha gustado de esta situación de aprendizaje?
- ¿Cómo hemos trabajado en equipo?

● SA 5 (Se trabajan los Criterios 5 y 7)

○ Actividad 1:

- Como actividad inicial para promover la motivación del alumnado, el profesorado comenzará la sesión proponiendo la escucha de la canción el carnaval (Recurso 1). Se invitará al alumnado a que piensen individualmente las emociones y sentimientos que les inspira la canción. El profesorado pedirá al alumnado que reflexione sobre las sensaciones positivas que transmite el carnaval y si sería adecuado

mantener en nuestras vidas cotidianas estas sensaciones para mejorar las relaciones con los demás y sentirnos bien. Se realzará una lluvia de ideas, que parta de la experiencia vivencial del alumnado, sobre actitudes adecuadas para la convivencia con los demás y los pasos a seguir para la resolución de conflictos. El profesorado guiará el diálogo hacia la responsabilidad de las actuaciones y la necesidad de comunicarnos antes de actuar para analizar las causas y consecuencias de nuestros actos. Recordará la empatía y la asertividad como habilidades para las relaciones personales y la importancia de llegar a acuerdos negociando entre las personas afectadas en el conflicto. También resaltará las cualidades de las personas, haciendo alusión a que la valentía no es propiedad de los chicos y la sensibilidad de las chicas. De manera que los conflictos se pueden dar tanto en niños como niñas, sin encasillamientos y sin limitaciones por razón de sexo.

- A continuación, se escribirán en la pizarra, a partir de las aportaciones del alumnado, las ideas expuestas con la intención de elaborar individualmente un decálogo o nube de palabras. El profesorado explicará lo que significa “decálogo” como un conjunto de principios o normas básicas sobre cualquier actividad.
- Comentará que elijan las diez ideas que consideren más importantes de las expuestas anteriormente, para realizar individualmente un decálogo, con el objeto de que sirva para la buena convivencia y resolución de conflictos, ayudándonos a mejorar nuestras relaciones. El profesorado anunciará que utilizarán el programa open office para esta actividad, mostrando un ejemplo del uso del programa. También dará la opción de realizar una nube de palabras para aquel alumnado que les resulte difícil realizar el decálogo. Explicará que seleccionarán diez palabras que hagan referencia a la buena convivencia, para realizar una representación visual en forma de nube con el programa wordart. El profesorado realizará una demostración de cómo utilizar este programa. Esta actividad también se podrá realizar en una cartulina, que decorarán libremente. En grupos heterogéneos de cuatro votarán el decálogo o nube de palabras que contemple las reflexiones tratadas en el diálogo. El decálogo o nube de palabras más votado se exhibirá en el aula durante el resto del curso.

○ Actividad 2:

- Esta sesión se desarrollará en un aula con recursos TIC.
- El profesorado repartirá tres modelos de casos sobre conflictos a resolver, de tal manera que dos grupos tendrán el mismo caso (Recurso 4). Pedirá al alumnado que accedan individualmente al enlace del recurso, realizando una pequeña demostración de cómo se hace, para completar el documento “Resolviendo mejor” donde tendrán que detectar el problema del conflicto, las causas, las consecuencias, las alternativas a la solución e inventar situaciones similares (Recurso 5). A continuación, en equipos de cuatro o cinco dependiendo del número del alumnado, compartirán, subdividiéndose

en parejas o en grupos de tres, el documento entregado, para luego hacerlo en el grupo. Cada grupo expondrá al resto de la clase sus conclusiones sobre los casos, valorando sus soluciones con las propuestas que han realizado los otros equipos que coinciden en el mismo caso y así completar su documento individual. El próesorado observará las anotaciones del alumnado para recoger aquellos datos que considere relevantes para el desarrollo de las actividades posteriores con el fin de reforzar los aprendizajes que lo necesiten. El próesorado guiará la exposición de los casos en la detección del problema, la causa, consecuencia y alternativas a la solución, elaborando, en la pizarra o PDI, un mapa conceptual de cada conflicto.

- El próesorado durante el desarrollo de las actividades irá registrando mediante la escala de valoración y registro descriptivo, lo que vaya observando sobre el aprendizaje del alumnado.
- Actividad 3:
 - Se comenzará con la proyección de las imágenes del video de la canción del carnaval de la primera sesión, sin el sonido (Recurso 1). Se les pedirá que observen que tipo de disfraces aparecen en la canción: vaquero, bruja, enfermera, fantasma, princesas... Individualmente darán una puntuación de 1 a 3 (1 «no me gusta nada», 2 «me gusta» y 3 «me encanta») a los disfraces de la canción (Recurso 7). Se hará un recuento para averiguar cuál es el disfraz que más gusta y se les harán dos preguntas: ¿Crees que hay disfraces de niño y de niña? ¿Por qué?
 - Posteriormente, el próesorado repartirá una tarjeta a los niños con el siguiente texto «Yo soy un niño y puedo...» y las niñas llevarán un texto que diga «Yo soy una niña y puedo...», cada persona podrá elegir la tarjeta con la que más se sienta cómodo o cómoda, un niño de niña o a la inversa (Recurso 8).
 - Se proyectarán imágenes de disfraces y levantarán la tarjeta si se disfrazarían del personaje de la imagen proyectada (Recurso 9). Si un niño o niña no levanta su tarjeta se le preguntará por qué cree que no puede hacerlo, se observará si alude al género para decir que no se disfrazaría. El próesorado abrirá un coloquio guiando las intervenciones diciendo que «al igual que en el decálogo apuntamos ideas para sentirnos bien, también tenemos que decidir libremente nuestros gustos y preferencias; los demás tienen que respetar nuestras decisiones». Se analizarán las imágenes proyectadas de la canción de distintos disfraces de profesiones y «como la publicidad influye y afecta a nuestras decisiones quitándonos libertad para elegir lo que más nos gusta».
 - A continuación, se pedirá que dibujen el disfraz que siempre han querido tener y escriban, debajo del dibujo, explicando en qué consiste y su nombre. El próesorado observará los disfraces y la explicación del alumnado para reforzar y tomar conciencia de la libertad de elección fuera de estereotipos sexistas.
 - Para finalizar la actividad, el alumnado completará individualmente el documento «Viva el carnaval», para evidenciar los aprendizajes

adquiridos compartiendo con el grupo ¿que aprendi?, ¿como lo aprendi?, ¿por que es importante lo aprendido? y ¿ha cambiado mi forma de pensar? (Recurso 10).

- Compartiran en grupo el documento y escribiran las conclusiones, de grupo, en un cartel con el nombre “Viva el Carnaval” para luego comentarlas en gran grupo.

● SA 6 (Se trabaja el Criterio 9)

○ Actividad 1:

- En esta situación de aprendizaje, el profesorado explicará al alumnado que formarán una organización encargada de cuidar a los animales y el lugar donde viven, planteando sus derechos y necesidades para que sean respetados, y transmitirlo al resto del alumnado del centro. Comentarán que se tendrá en cuenta el trabajo de grupo, la participación y la aportación de ideas novedosas y originales.
- El profesorado se basará en la técnica Scamper para generar ideas y fomentar la creatividad (Recurso 1).
- Se comenzará la sesión captando la atención y el interés del alumnado con la visualización del cuento “El Carnaval de los Animales” en la pizarra digital interactiva, donde se pueden ver, uno a uno, distintos animales que se van disfrazando a su vez de otro animal (Recurso 2). Es un cuento muy sencillo y visual que sirve para motivar al alumnado.
- Después de ver el cuento, el profesorado explicará la actividad “Si yo fuera un...” donde el alumnado elegirá un animal que le guste, se les pedirá originalidad. Seguidamente, se pedirá que cierren los ojos y visualicen las indicaciones del profesorado: imaginarán que están en el hábitat propio del animal, que están con su familia, se desplazarán ya sea por mar, tierra o aire, comerán, se relacionarán con otros animales... Tras esa recreación individual volverán a abrir los ojos y entonces el profesorado planteará las siguientes cuestiones: ¿cómo les gustaría que fuera su vida si fueran ese animal?, ¿qué condiciones querrían tener?, ¿cómo creen que tendrían que vivir para ser felices?, ¿qué cosas les gustarían?, ¿qué cosas no les gustarían?. El profesorado pedirá al alumnado recoger todas las ideas en un documento (Recurso 3) con el nombre “Recogida de datos” y compartirlas en parejas, para luego hacerlo en grupos de cuatro formados aleatoriamente, manteniéndose esta distribución durante toda la situación de aprendizaje.
- A continuación, pedirá a los grupos que contesten, entre sus miembros, a las siguientes preguntas. ¿Qué puedo sustituir? y ¿Qué puedo combinar? de las ideas recogidas en su documento. Luego, anotarán las modificaciones para compartirlas con el equipo.

○ Actividad 2:

- Se agruparán los equipos de la actividad anterior para realizar la misión “Un lugar muy especial”. Crearán un lugar donde habiten distintos animales ya sea en la naturaleza, en la ciudad, en una zona rural, etc. Podrán elegir los que imaginaron en la actividad anterior. Inventarán un nombre para ese lugar, teniendo en cuenta las anotaciones realizadas en la recogida de datos de la actividad “Si yo fuese un...”. El profesorado explicará que en ese lugar especial se cuidará y protegerá a todos los animales. Pedirá que elaboren los derechos de los animales de ese lugar para escribirlo en el documento de la “Recogida de datos”. Seguidamente, los grupos crearán un nombre como organización que promueve el cuidado y protección de estos animales, anotándolo, en el documento “Recogida de datos” (Recurso 3).
- El profesorado invitará a los equipos a diseñar en una cartulina el lugar donde habitan los animales para crear con plastilina elementos de las instalaciones del lugar. Cada grupo presentará su organización y mostrará el diseño de sus instalaciones.
- El profesorado volverá a plantear otras preguntas para que cada grupo reflexione sobre lo que ha realizado:
 - ¿Qué adaptaría de mi organización?
 - ¿Qué modificaría?
 - ¿Puedo dar otros usos a las instalaciones?
- Individualmente contestarán a estas preguntas en el documento “Recogida de datos” (Recurso 3). Se les pedirá que compartan con el grupo las anotaciones realizadas.
- El profesorado durante el desarrollo de las actividades irá registrando, teniendo como referencia la rúbrica del criterio de evaluación, todos aquellos aspectos que sobre los aprendizajes descritos en él se hayan puesto en marcha por parte del alumnado.
- Actividad 3:
 - El profesorado propondrá, para realizar en grupo, la actividad “Nuestro granito de arena” mediante una lluvia de ideas a partir de la pregunta ¿Qué podemos hacer para que todas las personas sean conscientes de la importancia de respetar y cuidar a los animales? Se hará una breve puesta en común con las aportaciones de los grupos, y el profesorado propondrá la creación de logotipos que representen a la organización que crearon en la sesión anterior y un eslogan que acompañe al logotipo. El profesorado explicará que el logotipo es un elemento gráfico que identifica a una empresa, un proyecto, una institución, un producto... y pedirá al alumnado que digan qué logotipos conocen.
 - Después de la pequeña puesta en común, individualmente, crearán los logotipos y eslóganes en un folio. Posteriormente, en equipo, elegirán uno de ellos y se harán la pregunta: ¿Qué eliminarían y qué forma darían al logotipo?. Finalmente, utilizarán una herramienta digital que podrá ser wordart o freelogodesign (Recurso 5), para confeccionarlo y añadir también su eslogan. El profesorado hará una

demostración presentando un modelo como ejemplo. De no poder hacerse digitalmente, se podrá realizar en un folio, de manera grupal.

- A continuación, cada equipo presentará su logotipo y eslogan al resto de la clase.
- El profesorado durante el desarrollo de las actividades irá registrando, teniendo como referencia la rúbrica del criterio de evaluación, todos aquellos aspectos que sobre los aprendizajes descritos en él, se hayan puesto en marcha por parte del alumnado.
- Para finalizar la situación de aprendizaje, el profesorado pedirá al alumnado que, individualmente, complete un documento de valoración individual y grupal que se les entregará (Recurso 6). Una vez completado el documento, realizarán una puesta en común en el grupo de la autoevaluación y coevaluación realizada que completarán y añadirán a su Diario emocional (carpeta donde el alumnado ha ido añadiendo todos sus trabajos por orden como recuerdo de todo lo aprendido para encuadernarlo al finalizar de curso), después de ser revisado por el profesorado.

● SA 7 (Se trabaja el Criterio 3)

○ Actividad 1:

- Se comenzará con la actividad “¿Los niños y niñas tienen derechos?” proyectando imágenes que ilustrarán situaciones relacionadas con los derechos de la infancia (Recurso 1). El profesorado abrirá un coloquio preguntando:
 - •
 - •
 - •
 - •
 - •
- ¿Qué está pasando en la imagen?
- ¿Cómo creen que reacciona cada personaje?
- ¿Cómo piensan que se siente?
- ¿Les ha pasado alguna vez una situación similar? ¿Cómo se han sentido?
- ¿Han escuchado alguna vez que existe algo llamado Derechos de la Infancia? ¿Qué creen que es? ¿Para qué sirve?
- Tras este coloquio colectivo, el profesorado explicará que crearán historias partiendo de su experiencia personal sobre los derechos que les hace sentir felices y respetados en su día a día, para construir un libro.
- En la siguiente actividad “Conociendo los derechos de la infancia” se le mostrará un vídeo (Recurso 2) donde se expondrán cuáles son los derechos básicos de la infancia. Se volverá a proyectar el video parando en cada derecho para realizar individualmente las siguientes reflexiones que anotarán en un documento con el nombre

“Conociendo los derechos de la infancia” (Recurso 3): ¿Creen que es importante? ¿Creen que tienen ese derecho cubierto?

- ¿Piensan que hay niños o niñas que no tienen ese derecho protegido? ¿Qué emociones sienten cuando saben que no a todos los niños o niñas se les respeta ese derecho? ¿Te ha ocurrido alguna vez? Explica cómo te has sentido.
- Se agruparán en equipos de cuatro formados aleatoriamente para compartir las reflexiones y elaborarán un listado de los 5 derechos que consideren más importantes, relacionados con su día a día. Lo escribirán en grupos en una cartulina para exponerlos en el rincón del área, anotando debajo de cada derecho las emociones que sienten cuando ese derecho es respetado. Cada equipo expondrá los derechos elegidos con la participación de todas las personas que componen el grupo.
- El profesorado aprovechará para anotar en el registro anecdótico mediante la observación sistemática de las actividades cualquier comportamiento o actitud protagonizada por el alumnado para acompañarlo y guiarlo en su proceso de aprendizaje.

○ Actividad 2:

- En el inicio de esta actividad, se entregarán varios artículos de la constitución a los mismos grupos de la sesión anterior (Recurso 6). El profesorado explicará que la constitución es un documento que recoge las leyes del estado y donde también se reflejan los derechos de la infancia. Se pedirá que busquen similitudes con los derechos que han colocado en el rincón del aula y los artículos de la constitución. Se leerá cada artículo para que en gran grupo una persona voluntaria relacione a qué derecho hace referencia. El profesorado abrirá un debate sobre cómo se sentirían y qué consecuencias tendría si ese derecho no es respetado. Pedirá al alumnado que intervenga que anote las consecuencias en la pizarra, al lado la emoción.
- A continuación, elegirán diez derechos de los expuestos en la actividad anterior mediante votación en gran grupo. Con la actividad “Aventuras al derecho” se agruparán en parejas y grupos de tres, de tal manera que queden repartidos los diez derechos. El profesorado explicará que elaborarán las historias que conformarán su pequeña constitución. Inventarán una historia que represente el derecho que les ha tocado escribiendo qué sentimientos y emociones les produce el cumplimiento de ese derecho. Anotarán debajo de la historia Consecuencias y Emociones para escribir qué pasaría en caso de que no se cumplieran. El profesorado comentará que pueden inspirarse en situaciones o experiencias que hayan vivido. Entregarán la historia pasada a limpio en un folio DIN-A3, en otro folio el título de la aventura en letras mayúsculas y debajo el derecho que les inspira y otro donde realizarán un dibujo. El profesorado recogerá las historias para formar el libro.
- El profesorado aprovechará para anotar en el registro anecdótico mediante la observación sistemática de las actividades cualquier

comportamiento o actitud protagonizada por el alumnado para acompañarlo y guiarlo en su proceso de aprendizaje.

○ Actividad 3:

- En esta sesión formarán el libro uniendo todas las producciones realizadas en la sesión anterior. Elaborarán una portada donde queden representados cada uno de los niños y niñas de la clase y se pedirá que hagan su propio autorretrato en un trozo de papel de cinco por cinco centímetros aproximadamente.
- Inventarán, individualmente, un título, eligiendo mediante votación uno en el grupo y luego se volverá a elegir, de entre los consensuados por los grupos, otro entre toda la clase para colocarlo en la portada.
- Se entregarán trozos de papel del mismo tamaño para repartir las letras del título en las parejas o tríos de la sesión anterior que dibujarán y pegarán en la portada. Seguidamente se harán cuatro agujeros en el lateral de las hojas, y alumnado voluntario con ayuda del profesorado pasará lana para unir las páginas del libro que colocarán en la biblioteca del aula y luego del centro.
- En esta última sesión se hará una valoración de lo aprendido en gran grupo, de cómo se sienten al tener un libro hecho por ellos mismos y de la importancia de tener presente los derechos en nuestras relaciones con los demás.
- Completarán individualmente el siguiente documento de autoevaluación “Pienso antes de actuar” (Recurso 7) que será entregado al profesorado para recoger los datos que considere oportunos tanto para el registro anecdótico como para la evaluación de los aprendizajes. Posteriormente se entregarán para añadir al diario emocional.
- Finalmente, el profesorado hará un recordatorio sobre el emocionario viajero, cuaderno que cada semana un alumno o una alumna se lleva a casa para anotar aquellas situaciones, sentimientos y emociones que les ocurran y quieran compartir con los compañeros y las compañeras del grupo Animará al alumnado a registrar aquellas situaciones de su vivencia personal relacionadas con esta situación de aprendizaje (consecuencias de nuestros actos).
- Comentaré que cualquiera que lo desee podrá leerlo al resto del grupo antes de devolverlo.
- Este emocionario permanecerá unos días en la biblioteca de aula después de que haya sido completado por varios alumnos o alumnas. El profesorado aprovechará antes de la entrega para su revisión y recoger información que le servirá para el acompañamiento al alumnado en su competencia emocional.

● SA 8 (Se trabajan los Criterios 3, 4 y 9)

○ Actividad 1:

- Se comenzará la sesión captando la atención y el interés del alumnado con la dinámica de trabajo cooperativo “VEO, SIENTO Y ME PREGUNTO”.
- (Recurso 1)
- Se proyectará la imagen Collage Canarias (Recurso 2). El profesorado entregará individualmente el organizador gráfico “Veo Siento y Me Pregunto”. Se pedirá al alumnado que observe la imagen, sin interpretar y a continuación realicen anotaciones en la columna VEO de su organizador gráfico (Recurso 3).
- El profesorado hará preguntas al alumnado para que se cuestionen lo que ven ¿Qué sientes cuando observas la imagen? ¿Qué detalles de la imagen te hacen sentir así? Animará al alumnado a apoyar sus interpretaciones con razones, debiendo escribirlas en la columna SIENTO de su organizador gráfico.
- Continuará con sus preguntas guías: ¿Qué preguntas te haces después de observar la imagen? ¿Te gustaría visitar uno de esos lugares? ¿Qué sientes al ver las imágenes del collage? ¿Qué lugares te gustan más de la imagen? Tras un pequeño tiempo de reflexión, el alumnado escribirá en la columna ME PREGUNTO de su organizador gráfico.
- Después de trabajar de forma individual, se distribuirán en parejas para compartir sus ideas antes de hacerlo con el grupo clase. Es importante que, al compartir sus ideas, empiecen la frase con veo...siento...me pregunto... para ayudarles a automatizar la rutina.
- El profesorado guiará las intervenciones haciendo referencia a las distintas imágenes del collage y a las emociones que sientan al verlas.
- El profesorado explicará que trabajarán en grupos para dar contenido a un stand con el nombre “Siente Canarias”. Para ello seguirán los pasos que se indican en una guía de investigación cuyas producciones finales se añadirán a una revista digital que también recogerá el trabajo realizado en otras áreas, para celebrar la Feria del Día de Canarias en el centro.
- El profesorado explicará que esta guía de investigación se llevará a cabo con recursos que se encuentran en la Red (Internet). Su objetivo fundamental es lograr que hagan buen uso del tiempo asignado para una actividad; investigando, seleccionando y analizando información para mejorar su comprensión sobre el tema de la tarea asignada, en este caso la guía turística. Para esto, el profesorado suministrará alguno de los sitios en los cuales se encuentra la información y recordará que para hacer búsquedas en Internet se tendrán que usar palabras claves en un buscador. Y para ello hará una demostración, escribiendo en el buscador una expresión, observándose algunos de los numerosos resultados que se obtienen y qué hacer con ellos. Del mismo modo, mencionará cómo usar los enlaces que se proporcionan, como citar las fuentes, así como que en el documento encontrarán algunas instrucciones sobre cómo utilizar un procesador de textos.

- Comentaré las partes de esta guía de investigación: la introducción que proporciona la información necesaria para iniciar la tarea central que nos indica el trabajo a realizar, una colección de recursos (sitios web fundamentalmente) donde encontrarán la información necesaria, una descripción paso a paso del proceso que se utilizará para la tarea, pautas para organizar la información adquirida (preguntas que deben ser contestadas, etc.). Ésta será la parte fundamental a la que se añadirá la evaluación del trabajo del alumnado y, como cierre, una conclusión que resuma lo que han aprendido.
 - El profesorado presentará el documento de la guía de investigación, “Siente Canarias”, en la pizarra digital interactiva para ir siguiendo en gran grupo, de manera secuencial, los pasos para su realización (Recurso 4). El alumnado leerá sólo la primera parte “Introducción” y contestará a las siguientes preguntas en un documento de OpenOffice con el nombre “Siente Canarias” (Recurso 5): ¿Si te preguntara que pienses en lugares de las islas que te gusten, cuál o cuáles elegirías? Escribe una emoción que te provoque cada uno de esos lugares y describe esa emoción. Este documento (Recurso 5) se irá completando por el alumnado a medida que vayan avanzando por los distintos pasos de la guía de investigación.
 - A continuación, expondrá el apartado de la guía de investigación correspondiente a la tarea y los recursos, apoyándose en la misma proyección donde se explican los pasos a seguir. Será importante motivar al alumnado para que se conviertan en auténticos guías turísticos emocionales. Al final de la sesión el alumnado rellenará, individualmente, el apartado de la tarea en el documento “Siente Canarias” (Recurso 5).
 - El profesorado aprovechará para recoger en el registro descriptivo, mediante la observación sistemática de las actividades, cualquier aspecto que considere oportuno para tomar medidas que puedan contribuir a reforzar los aprendizajes descritos en el criterio. Por último, explicará que en el siguiente apartado Recursos podrán encontrar toda la información que necesitan para realizar la guía turística: “Siente Canarias”.
- Actividad 2:
- En esta actividad el profesorado explicará las partes de la guía de investigación correspondiente al proceso y la evaluación (Recurso 4), apoyándose en la proyección que contiene los pasos correspondientes al apartado del proceso.
 - Primero se agruparán en equipos aleatoriamente, el profesorado comentará que cada grupo realizará una guía de uno de los siguientes bloques: Gran Canaria, Lanzarote y La Graciosa, El Hierro y La Gomera, Fuerteventura, Tenerife, La Palma. Se pedirá que elijan la isla o islas a los grupos sin repetirse ninguno de los bloques anteriores y, en caso de no llegar a acuerdos, se sortearán.
 - El profesorado repasará cada apartado de la guía y resolverá las posibles dudas que puedan surgir. También podrá llevar a cabo un

ejemplo mostrando una imagen y ejemplificando emociones que le puedan provocar. Luego el alumnado comenzará a trabajar.

- Posteriormente, compartirán con un compañero o compañera del grupo su guía, consensuando qué imágenes añadir y cuáles quitar. Luego lo compartirán con el equipo para elaborar una guía de grupo.
- El profesorado pedirá que completen el documento "Siente Canarias" (Recurso 5) hasta el apartado correspondiente al proceso.
- A continuación, el profesorado expondrá el apartado de evaluación, enumerando los ítems que se valorarán: •
 - •
 - •
 - •
 - •
 - •
- La variedad de las imágenes y emociones de las guías tanto individual como grupal.
- Buena presentación del diseño de la guía.
- Capacidad por parte del alumnado de participar en grupos y expresarse oralmente aceptando las ideas de los demás.
- Aptitud para llegar a un consenso utilizando argumentaciones.
- Trabajo colaborativo.
- Documento de valoración que completarán.
- El profesorado aprovechará para recoger en el registro descriptivo mediante la observación sistemática de las actividades, cualquier aspecto que considere oportuno para tomar medidas que puedan contribuir a reforzar los aprendizajes propuestos en el criterio de evaluación (Recurso 6). De igual modo, solicitará al alumnado la guía turística individual y el Documento Siente Canarias para la valoración de los aprendizajes descritos en la rúbrica (Recurso 7).

○ Actividad 3:

- El alumnado expondrá las guías turísticas con la participación de todos los miembros del grupo. Rellenarán el documento de valoración (Recurso 8) que recogerá el profesorado para evaluar los aprendizajes, junto con la guía turística grupal.
- El profesorado convertirá en PDF todas las producciones de los grupos. A continuación, el profesorado utilizará una herramienta web que convierte los PDF en una revista digital, para crearla: en este caso se propone "Flipsnack" (en observaciones se añade el enlace a la herramienta y los manuales).
- Finalmente, el profesorado mostrará el resultado al grupo, con quien lo podrá compartir a través de un enlace a la publicación, así como con toda la comunidad educativa a través del blog del centro/profesorado. El día de celebración de la Feria, la revista será mostrada y explicada por el alumnado, ayudado por una tablet.
- El profesorado aprovechará para recoger en el registro descriptivo (Recurso 6), mediante la observación sistemática de las actividades, cualquier aspecto que considere oportuno para tomar medidas que puedan contribuir a reforzar los aprendizajes propuestos en el criterio

de evaluación, tomando como referencia los aprendizajes descritos en la rúbrica (Recurso 7).

- SA 9 (Se trabajan los Criterios 6 y 7)

- Actividad 1:

- Durante esta primera sesión se anunciará al alumnado que en esta situación de aprendizaje se convertirán en creativos del mundo de los juegos, y entre todos y todas diseñarán y elaborarán un gran juego de mesa, tipo multi-pruebas con diferentes categorías como mímica, dibujo, preguntas, descripciones y canciones, para exponerlo en unos talleres lúdicos que se celebrarán en el centro. Para ello tienen que poner su mente a punto, tanto en cuestión de creatividad como de emociones, por eso, antes de empezar, harán un entrenamiento viendo diferentes imágenes y videos a través de unas “gafas creativas” que decorarán libremente. El profesorado mostrará el enlace a distintos tipos de gafas para que el alumnado cree la suya propia (Recurso 1). También explicará que es la última situación de aprendizaje del curso y recordarán, a modo de recopilatorio, los aprendizajes del área trabajados en las distintas situaciones de aprendizaje.
- Una vez decoradas las gafas, realizarán una serie de actividades para motivar al alumnado y estimular la creatividad:
- El profesorado dará varias instrucciones y el alumnado se pondrá las gafas para contestar o realizar la tarea, individualmente, en un folio que se le habrá entregado:
 - 1.- Dirán todas las palabras que estén relacionadas con la palabra juego.
 - 2.- Usarán las palabras anteriores con antes y ahora para formar frases en el folio.
 - 3.- Se unirán en grupos de 4 aleatoriamente y se les entregará un folio para que vayan dibujando entre todos un juguete. Empezará un componente del grupo a dibujar el juguete y al escuchar la palabra “cambio”, pasará el folio a otro miembro del grupo que añadirá una parte del juguete y así hasta que el profesorado diga “stop”. El profesorado dará unos minutos para que digan para qué puede servir el juguete que han dibujado.
- A continuación, a partir del visionado de diferentes imágenes fijas relacionadas con juegos y juguetes, antiguos y actuales (Recurso 2), el alumnado tendrá que proponer, en un tiempo determinado (dos minutos) y diciendo lo primero que se le ocurra:
 - a) otro tipo de juego que se podría hacer con el mismo material
 - b) otro material que se podría utilizar para hacer el mismo juego.
- Verán una imagen durante varios segundos y se hará la siguiente pregunta: ¿qué vemos sin las gafas creativas? ¿qué vemos poniéndonos las gafas creativas? (el alumnado se pondrá las gafas

creativas). Se realizará una lluvia de ideas, respondiendo a las preguntas anteriores y anotándolas en la pizarra, individualmente.

- A continuación, seguirán entrenando el pensamiento y sacando a la luz las emociones que nos generan los diferentes tipos de juegos y juguetes con la actividad “Imágenes que hablan solas”. Observarán distintas imágenes (Recurso 3, dos enlaces diferentes) y de cada una reflexionarán en gran grupo sobre lo siguiente: ¿qué vemos en la imagen? ¿qué sientes cuando ves la imagen? ¿alguna vez has jugado con ese tipo de juguetes? ¿qué emociones te hace sentir?. Para ello el profesorado colocará como apoyo un listado de emociones en la pizarra (Recurso 4). En las imágenes se ven niños y niñas en diferentes situaciones de juego: en el primer enlace hay un marcado carácter sexista mientras que en el segundo se opta por la igualdad y la integración. El alumnado que intervenga anotará las ideas en un papel continuo. Posteriormente el profesorado leerá las ideas aportadas.
- El profesorado pedirá al alumnado que a través del diario emocional recuerden en qué situación de aprendizaje se han trabajado las emociones y la igualdad de género. Recordará que en la SA 3 trabajaron los juguetes y abrirá un debate para concienciar al alumnado en valores igualitarios y coeducativos de los juguetes. El profesorado explicará que no hay juguetes de niños o niñas: cada cual puede elegir libremente sus juguetes y a qué quiere jugar.
- Solicitará que traigan para la próxima sesión el emocionario viajero, cuaderno que se han llevado cada semana para contar situaciones relacionadas con las vivencias personales asociadas a sentimientos y emociones o con los aprendizajes abordados en las distintas situaciones de aprendizaje del curso.

○ Actividad 2:

- Durante las próximas sesiones el alumnado se agrupará aleatoriamente en cinco grupos para elaborar “Un juego de mesa”. El profesorado explicará el tipo de juego a crear: juego de mesa o tablero de pruebas variadas para jugar por equipos. La temática del juego tendrá que ver con los aprendizajes adquiridos durante el curso. A cada grupo le tocará hacer las pruebas de cinco temas a elegir de los trabajados en el curso tomando como guía el diario emocional y el emocionario viajero. Con cada uno de los cinco temas elegidos, tendrán que elaborar una prueba, podrá ser: una prueba de mímica o situación propuesta que tenga que representar el otro equipo sobre el contenido elegido, una adivinanza, una pregunta, un poema, una definición con palabras clave, crear una canción, una descripción u otras pruebas que elabore el grupo.
- El profesorado dará una guía (Recurso 5) para elaborar el tablero en un folio DIN A3: 1.- Elegirán la cantidad de casillas del tablero.
- 2.- Dibujos que colocarán en las casillas.
- 3.- Cada cuántas casillas habrá una prueba.
- 4.- Qué ocurrirá si aciertan y si no.
- 5.- Nº de participantes.

- 6.- Elaboración de las fichas para los participantes.
- 7.- Invención de las pruebas, teniendo como guía el diario emocional y el emocionario viajero. El profesorado dejará varios enlaces de apoyo al alumnado en el documento guía del profesorado.
- 8.- Instrucciones del juego. Reglas del juego.
- 9.- Título del juego.
- El profesorado guiará el trabajo del alumnado de tal manera que en dos sesiones hayan realizado los pasos anteriores. Abordarán los pasos del 1 al 7 para una sesión, el 7, 8 y 9 para la siguiente. A continuación, el profesorado recogerá los diferentes tableros y las creaciones del alumnado para plastificarlos y entregarlos en la siguiente sesión.
- El profesorado, durante el desarrollo de las actividades, buscará momentos para ir anotando, en el registro descriptivo, aquellas circunstancias, actitudes o comportamientos que considere oportuno y registrará, mediante la escala de valoración, los ítems planteados en la misma para guiar y orientar al alumnado en la consecución de los aprendizajes propuestos.
- Actividad 3:
 - En esta sesión, el profesorado pedirá a cada equipo que explique su juego con la participación de todo el alumnado del grupo. En un primer momento, el alumnado expondrá en qué consiste y las instrucciones del juego para ser presentado en las jornadas lúdicas que se celebrarán en el centro.
 - Posteriormente, de forma individual, completarán un documento de valoración (Recurso 8). El día que se celebren los talleres, cada grupo explicará de la misma forma su juego inventado a quienes pasen por allí.
 - El alumnado jugará con los tableros de los demás grupos. A continuación, se pedirá que realicen una portada y contraportada al diario emocional para llevar a casa.
 - Antes de finalizar la sesión, el profesorado pedirá al alumnado que escriban en un papel continuo qué han aprendido en esta SA, qué ha supuesto el área de Educación Emocional y para la Creatividad en este curso y qué les ha gustado más.
 - El profesorado, durante el desarrollo de las actividades, buscará momentos para ir anotando, en el registro descriptivo, aquellas circunstancias, actitudes o comportamientos que considere oportuno y registrará, mediante la escala de valoración, los ítems planteados en la misma para guiar y orientar al alumnado en la consecución de los aprendizajes propuestos.

LOMLOE

● Competencias específicas LOMLOE

- Competencia Específica 1 (Descriptor: CCL2, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CCEC3): Analizar y reconocer las emociones como propias, percibiendo las señales corporales y comprendiéndolas, en diferentes situaciones de la vida cotidiana, con la finalidad de desarrollar la conciencia emocional y el autoconocimiento personal.
 - Explicación: Por medio de este bloque competencial, se comprobará que el alumnado puede identificar, comprender y analizar sus propias emociones, para poder ajustarlas a diferentes contextos y situaciones cotidianas, identificando sus fortalezas y debilidades. En este sentido, se constatará que el alumnado es capaz de percibir y reconocer las respuestas corporales a estas emociones y de asociarlas a sus propias experiencias emocionales. Se verificará, asimismo, que es capaz de expresar sensaciones y emociones, mediante el uso de lenguajes multimodales, y de adquirir vocabulario emocional, utilizando fuentes diversas para ampliar su propios conocimientos sobre las emociones y favoreciendo una comunicación al servicio de la convivencia positiva, a través del uso eficaz y ético del lenguaje. Se verificará, asimismo, que experimenta con recursos para identificar los desencadenantes de determinadas emociones y anticipar las consecuencias, poniendo en práctica, como hábitos saludables para su bienestar físico y mental, la utilización de estrategias de autoconciencia emocional (respiración, relajación, conexión con el aquí y el ahora...), a través de experiencias vivenciadas en el aula, de actividades guiadas de autodescubrimiento, de la aplicación de herramientas y tecnologías asistenciales, y de la práctica de juegos de movimiento y de percepción sensorial, desarrollando así sus capacidades afectivas con actitud abierta e inclusiva, como forma de alcanzar su bienestar emocional y propiciar el autoconocimiento personal.
 - Criterios de Evaluación LOMLOE:
 - Criterio de Evaluación 1.1 (Descriptor: CCL5, CCEC3): Identificar las experiencias emocionales percibidas mediante las sensaciones corporales, validándolas y reconociéndolas como propias, para favorecer el autodescubrimiento personal y la conciencia emocional.
 - Criterio de Evaluación 1.2 (Descriptor: CCL2, CPSAA1, CPSAA2): Comprender y analizar las emociones que experimenta, reflexionando y estableciendo relaciones entre ellas y los sucesos que las originan, así como las consecuencias derivadas de las mismas, para adecuar sus reacciones y favorecer su autoconocimiento emocional.

- Competencia Específica 2 (Descriptoros: CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CCEC3): Asumir la responsabilidad de gestionar las propias experiencias emocionales, regulando y cambiando las emociones, en el caso de que sean desadaptativas, para construir una identidad afectiva satisfactoria y contribuir a la mejora de las relaciones interpersonales.
 - Explicación: A través de este bloque competencial, se comprobará que el alumnado es capaz de asumir la responsabilidad de aprender a regular las propias emociones, en particular aquellas que se manifiesten de forma desajustada y que provoquen malestar, adecuando su intensidad y duración, a través de la puesta en práctica de diferentes recursos tales como técnicas de respiración y relajación, estrategias corporales (movimiento, biodanza...), atención plena, técnicas artístico-expresivas (dramatizaciones, expresión corporal, canto...), en contextos tanto escolares como de la vida cotidiana, cuando se presentan situaciones de tensión o conflicto. Además, se constatará si el alumnado asume su responsabilidad emocional ante las demandas de compensación o satisfacción de perjuicios a otras personas por conductas emocionales inadecuadas, mostrando asertividad, ofreciendo disculpas y llevando a cabo rectificaciones en beneficio de las personas afectadas, y evitando la humillación, la valoración negativa y el castigo a sí mismo o a sí misma. Todo ello con la finalidad de crear una identidad afectiva satisfactoria y contribuir a la mejora de las relaciones interpersonales, asumiendo la responsabilidad en lo que se refiere a la gestión de las propias emociones y favoreciendo una convivencia democrática positiva con el resto de personas de su entorno próximo.
 - Criterios de Evaluación LOMLOE:
 - Criterio de Evaluación 2.1 (Descriptoros: CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CCEC3): Actuar en diferentes contextos, asumiendo la responsabilidad de sus propias decisiones, a partir de sus experiencias emocionales y los efectos de estas en la propia conducta, para desarrollar progresivamente un ajuste afectivo satisfactorio y mejorar las relaciones interpersonales.
 - Criterio de Evaluación 2.2 (Descriptoros: CPSAA1, CPSAA2): Regular las experiencias emocionales desajustadas, adecuando su intensidad, duración y vivencia desagradable, utilizando estrategias de respiración y de relajación corporal, para desarrollar, de manera paulatina, un ajuste afectivo satisfactorio.
- Competencia Específica 3 (Descriptoros: CCL1, CCL5, CD3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CE3): Desarrollar la capacidad empática siendo capaces de comunicar, de manera asertiva, las experiencias emocionales propias a las demás personas, estableciendo vínculos afectivos de manera que se desarrolle una sociabilidad emocional auténtica.
 - Explicación: A través de este bloque competencial, se persigue constatar que el alumnado es capaz de vincularse emocionalmente con las demás personas, expresando lo que siente de manera clara,

adecuada y asertiva. Se comprobará que el alumnado puede, además de identificar, comprender, interpretar, de manera empática, las señales corporales y emocionales en las otras personas, para desarrollar una relación interpersonal que favorezca el respeto a la convivencia, escuchando de manera activa (sin interrumpir, mirando a los ojos, utilizando algunas expresiones que ayuden a seguir la conversación...) y conectando con los sentimientos de las demás personas. Del mismo modo, se busca verificar si observa y valora sus emociones y las de las otras personas, escuchándolas y conectando con sus sentimientos, con el fin de promover comportamientos solidarios y altruistas. Para ello, se valorará si el alumnado es capaz de identificar y expresar las propias emociones, necesidades y vivencias a las demás personas, tanto de forma verbal como a través de otros lenguajes expresivos (dibujos, gestos, movimientos, música...). Además, se pretende comprobar que participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales. Asimismo, se iniciará en el desarrollo del pensamiento en perspectiva y la comprensión de las emociones que experimentan otras personas, manifestando una tendencia a apreciar y conmoverse ante dichos estados emocionales agradables y desagradables, sin que lleve consigo sufrimiento personal (estrés empático). Para ello, se propiciarán ambientes, actividades, dinámicas..., que permitan que el alumnado pueda comunicarse de manera afectiva, reflexionar sobre las normas de convivencia, la resolución dialogada y justa de los conflictos, los valores y problemas éticos de actualidad...; todo ello, de forma consciente, respetuosa, constructiva, dialogante e inclusiva para propiciar el vínculo emocional y el desarrollo de unas relaciones interpersonales auténticas.

■ Criterios de Evaluación LOMLOE:

- Criterio de Evaluación 3.1 (Descriptores: CCL5, CPSAA3, CC1, CC3): Comunicar, de manera asertiva, las experiencias emocionales propias, utilizando un lenguaje verbal y no verbal, escuchando y comprendiendo los sentimientos de las demás personas y demostrando una actitud de respeto y de apertura hacia ellas, para establecer vínculos con sus compañeros o compañeras, y con las demás personas con las que interactúa.
- Criterio de Evaluación 2.2 (Descriptores: CCL1, CD3, CC2, CE3): Reconocer las emociones en las demás personas, expresando sentimientos hacia ellas, experimentando con modelos empáticos y promoviendo la conciencia emocional, como medio para fomentar la empatía y la vinculación emocional.
- Competencia Específica 4 (Descriptores: CCL3, STEM3, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3, CCEC3, CCEC4): Expresar el compromiso emocional con las personas y la sociedad implementando proyectos colectivos de carácter emprendedor en el ámbito escolar y social, a

través del desarrollo de la creatividad y la utilización múltiples lenguajes, con la finalidad de promover la autoconfianza en las propias capacidades creativas y aportar beneficios para toda la comunidad.

- Explicación: A través de este bloque competencial, se persigue constatar que el alumnado muestra apertura y sensibilidad al mundo que lo rodea, así como en el compromiso emocional con las personas y la sociedad, aceptando la incertidumbre y lo nuevo como una oportunidad de mejora a nivel personal y comunitario, y asumiendo compromisos afectivos con las demás personas y con la sociedad. Para ello, se comprobará que puede experimentar y desarrollar, de manera guiada, proyectos emprendedores, novedosos, genuinos y éticos, en el centro educativo y en otros contextos; y sí participa en iniciativas sociales, altruistas y sostenibles, o en acciones fundamentadas científicamente, que beneficien a toda la comunidad o que repercutan positivamente en el bienestar personal y social desde las diferentes vertientes de la emprendeduría (profesional, científica, social, artística, emocional y vital), para preservar la salud, el medioambiente, la sostenibilidad y la seguridad. Se comprobará que conoce y ejecuta procesos de pensamiento generadores de propuestas originales y alternativas, así como técnicas y destrezas creativas (lluvia de ideas, analogías, ideart, rutinas y destrezas de pensamientos...) y recursos de múltiples lenguajes (audio, vídeo, impresión, digital, tecnología, o herramientas asistenciales...), para trazar y llevar a término dichos proyectos e iniciativas, de manera que exprese y desarrolle su creatividad en todas sus dimensiones y sus actitudes innovadoras, adquiriendo con ello la autoconfianza en las propias capacidades creativas. Se valorará que muestran interés por las experiencias e ideas comunes, y la receptividad frente a lo diferente, lo nuevo o lo alternativo, para generar y comunicar historias, dar un nuevo uso a los objetos, realizar composiciones plásticas, danzas, proyectos innovadores u otras formas de representación y expresión..., que rompan estereotipos y se inicien en la actitud crítica. También se comprobará si el alumnado es capaz de movilizarse en favor de otras personas para alcanzar un objetivo común, o de vincularse emocionalmente manifestando actitudes abiertas e innovadoras. Todo ello con la finalidad de promover la autoafirmación y autoconfianza creativa en las propias capacidades, comprometiéndose emocionalmente con otras personas y la sociedad, a través de la puesta en marcha de proyectos emprendedores e innovadores que aporten beneficios para la comunidad.
- Criterios de Evaluación LOMLOE:
 - Criterio de Evaluación 4.1 (Descriptor: CCL3, CPSAA5, CE1, CE2, CE3, CCEC3, CCEC4): Experimentar los principios y las estrategias de pensamiento creativo, utilizando múltiples lenguajes, percibiendo e interpretando la realidad a través de la estimulación multisensorial, comprendiendo las causas que bloquean el potencial creativo, con el fin de

promover la expresión de la creatividad y la autoconfianza en las propias capacidades creativas.

- Criterio de Evaluación 4.2 (Descriptores: STEM3, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA3, CPSAA5): Desarrollar el compromiso emocional con las demás personas, a través de la participación, elaboración e implementación de proyectos colectivos de carácter emprendedor, usando sus capacidades creativas y actitudes innovadoras para proporcionar beneficios a la comunidad.