

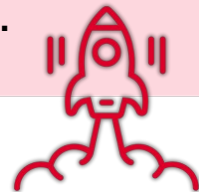


Título: MUEVE TUS EMOCIONES

Nivel educativo: 3^{er} curso del 2^o ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: interdisciplinar.

Temporalización: 1 sesión en cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

Esta actividad se centra en explorar las emociones a través de la conocida historia **El monstruo de colores**, de Anna Llenas. A lo largo de la sesión, se integrará el pensamiento computacional, involucrando a los estudiantes con un tema que les resulta familiar y significativo: las emociones. Los alumnos explorarán el cuento conectando colores y emociones, utilizando actividades TPR.



Objetivos

Integrar el pensamiento computacional en actividades interdisciplinarias.

Enseñar vocabulario sobre emociones utilizando la historia El monstruo de colores, de Anna Llenas.

Mejorar las habilidades de escucha y la conciencia emocional a través del movimiento.

Competencias clave a desarrollar:

competencia en comunicación lingüística

competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología

competencia social y cívica





¿Cómo lo hacemos?

1. Introducción (15 minutos)

Lee el cuento El monstruo de colores en voz alta. Mientras lees, presenta las emociones: Amarillo: feliz; Azul: triste; Rojo: enfadado; Negro: asustado; Verde: tranquilo; Rosa: enamorado. Para cada emoción, pide a los niños que imiten el sentimiento del monstruo con sus cuerpos: "¿Cómo nos movemos cuando estamos felices? ¿Y qué pasa cuando estamos asustados?"

2. Explica que cada color representa una emoción y que usarán sus cuerpos para expresarla. Por ejemplo: "Amarillo es feliz, azul es triste..." y actúen un movimiento para cada emoción.

Feliz: Salta, sonríe y agita los brazos. Triste: Camina lentamente y encorva los hombros.

Enojado: Da pasos fuertes y frunce el ceño. Asustado: Retrocede y agáchate.

Tranquilo: Camina suavemente. Amor: Abraza y forma un corazón con las manos.

3. Danza del Color de las Emociones (10 minutos)

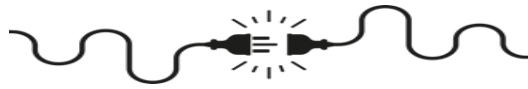
Coloca tarjetas de colores alrededor del aula, cada una representando una emoción. Pon música. Mientras lees la historia o describes las emociones del monstruo, llama a un color y una emoción: "¡el monstruo se siente feliz! ¡Amarillo es feliz!". Los niños deben correr hacia el color correspondiente y realizar la acción para esa emoción (saltando, marchando...) mientras bailan.

4. Creando la Red de Emociones (10 minutos)

Reparte cuerdas de colores a los niños asociadas a cada emoción diferente. Cuando llames a una emoción, los niños que sostienen el color correspondiente deben estirar su cuerda entre dos puntos en el aula, formando una "red". A medida que la red crece, los niños repetirán la emoción en voz alta y la representarán. La red simboliza la compleja mezcla de emociones que siente el monstruo.

5. Cierre y Reflexión (10 minutos)

Siéntense en círculo. Pregunta a los niños: "¿cómo se sintió hoy el monstruo de colores? ¿Podéis mostrar esas emociones?" Pide a los niños que toquen una de las cuerdas y describan cómo se sienten al ver ese color o que representen la emoción nuevamente. Elogia su trabajo en equipo y refuerza el vocabulario emocional.



Sugerencias

Puedes añadir una actividad extra: **"atrapa la Emoción" (5 minutos)**

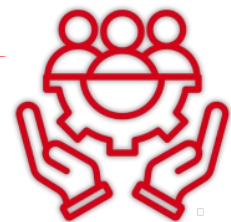
Grita una emoción (por ejemplo, feliz), y los niños deben correr o moverse con cuidado hacia la cuerda del color correspondiente y tocarla. Anímalos a decir la emoción en voz alta y realizar la acción correspondiente, reforzando el vocabulario y la expresión física.

Puedes encontrar la historia aquí: <https://hscope.cl/wp-content/uploads/2020/03/El-Monstruo-de-Colores.pdf>



Recursos

- **Personales:** profesor/a, alumnos.
- **Materiales:** cuento *El monstruo de colores*, tarjetas de colores, cuerdas de colores, música.



Espacios: aula grande y diáfana.

Tipo de actividad: TPR (Total Physical Response)



Colocamos las tarjetas en las paredes del aula (o espacio abierto) con el fin de que los alumnos, al escuchar el color, vaya hacia ellas, bailando y representando físicamente la emoción asociada al color.

Usamos las cuerdas para representar la mezcla de emociones del monstruo. (Haz clic sobre la imagen).



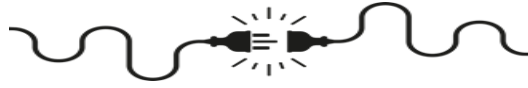


¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad.

| Criterios de Evaluación |  |  |  |
|---|---|--|---|
| Identifica y nombra con precisión las emociones y sus colores correspondientes. | | | |
| Demuestra eficazmente las emociones a través de movimientos físicos apropiados. | | | |
| Sigue las instrucciones y responde adecuadamente a las indicaciones durante la actividad. | | | |
| Colabora con sus compañeros y contribuye de manera positiva a las actividades grupales. | | | |





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad



Tarjetas de colores