

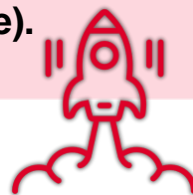


Título: EL LABERINTO DE LAS EMOCIONES

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

Áreas Curriculares: Crecimiento en armonía

Temporalización: 1 sesión (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

¡La actividad que proponemos es una excelente manera de combinar el aprendizaje emocional con el juego físico y el pensamiento computacional, todo ello de una forma lúdica! Entre todos crearemos el “Laberinto de las emociones” con el propio material que tengamos en el aula (bancos, mesas, colchonetas...) y después nos convertiremos en robots para encontrar las emociones que se han perdido en el laberinto. Luego programaremos al robot y éste irá recogiendo las emociones dentro del laberinto siguiendo nuestras instrucciones.

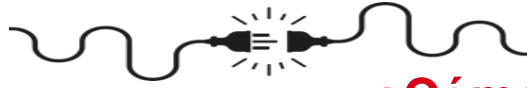


Objetivos

- Reconocer y nombrar las emociones a través de la identificación de imágenes.
- Expresar experiencias personales relacionadas con diferentes emociones.
- Desarrollar habilidades de secuenciación mediante el seguimiento de instrucciones.
- Fomentar la capacidad de resolución de problemas mientras se navega por el laberinto.
- Mejorar la comprensión del pensamiento computacional básico de forma lúdica.

Competencias clave a desarrollar: lingüística, matemática, ciencia y tecnología, digital, personal, social y aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?



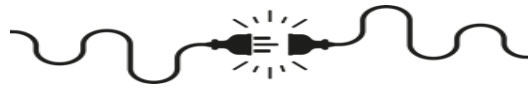
- 1. Preparación del espacio:** organiza un área lo suficientemente amplia para montar el laberinto. Usa materiales como bancos, alfombras, mochilas, cuerdas, etc., para crear el recorrido con obstáculos que se adapten a la edad de los niños (pueden incluir pasos para saltar, zonas para gatear o subir).
- 2. Colocación de las emociones:** distribuye imágenes o tarjetas que representen las emociones básicas (felicidad, tristeza, miedo, ira, sorpresa y asco) en diferentes puntos del laberinto.
- 3. Formación de equipos o elección de robots:** divide a los niños en equipos o elige a un compañero que actuará como "robot" en cada turno. Los demás miembros del equipo serán los que den las órdenes para guiarlo.
- 4. Explicación de la dinámica:** explica las reglas del juego: un "robot" debe atravesar el laberinto siguiendo las instrucciones verbales del resto de los compañeros o de su equipo. El objetivo es recoger todas las tarjetas de emociones y llegar al final del laberinto.
- 5. Dar instrucciones:** según la dificultad elegida, las instrucciones pueden darse paso a paso mientras el "robot" avanza, o bien al principio, obligando al "robot" a recordarlas y seguirlas.
- 6. Inicio del recorrido:** el "robot" comienza en la entrada del laberinto. El grupo o el equipo debe guiarlo mediante instrucciones claras y precisas (por ejemplo, "da dos pasos hacia adelante", "gira", etc.).
- 7. Recogida de las emociones:** a medida que el "robot" avanza, recogerá las tarjetas que representan las emociones. Los compañeros pueden hacer una breve pausa para identificar la emoción y hablar sobre ella antes de continuar.
- 8. Finalización del laberinto:** el "robot" debe llegar al final del laberinto, habiendo recogido todas las tarjetas de emociones. Se debe reflexionar sobre el recorrido y las emociones que encontraron.

Sugerencias

Variaciones de la actividad

- 1. Laberinto con obstáculos extras:** añade más desafíos físicos, como túneles o saltos, según la edad y habilidades motoras de los niños.
- 2. Instrucciones limitadas:** establece un límite en el número de instrucciones que el "programador" puede dar, para que piensen en cómo ser eficientes en su comunicación.
- 3. Laberinto sin hablar:** para mayor dificultad, el "programador" debe guiar al "robot" usando gestos o señales, fomentando la creatividad y el pensamiento no verbal.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** para crear el laberinto utilizaremos material de clase (bancos, mochilas, bloques de construcción...). Para crear los iconos con las emociones básicas utilizaremos la impresora o dibujos en clase.



Espacios: aula amplia, patio, gimnasio.

Tipo de actividad: gran grupo/pequeños grupos.

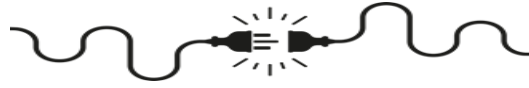


 Actividades Desenchufadas 

Tarjetas para imprimir:

Tarjetas de emociones

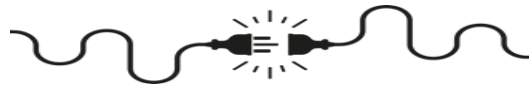




¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Participa activamente en la decoración y construcción del laberinto.			
Participa en el juego, respetando los turnos y colaborando con los demás.			
Comparte sus pensamientos sobre las emociones.			
Puede seguir y crear una secuencia de movimientos para resolver el laberinto.			





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.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.



Más información

En esta plataforma puedes encontrar más recursos.

[Actividades desenchufadas Code.org](https://code.org)



Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tarjetas de emociones