

## Título: Lila, el hada mágica.

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

**Áreas Curriculares:** Comunicación y Representación de la Realidad.

**Temporalización:** 1 sesión de 45 minutos (Tercer trimestre).



## Descripción breve de la actividad

La historia “Lila, el hada mágica” ofrece el contexto y la motivación adecuadas para presentar las emociones que vamos a trabajar con los alumnos. Nos apoyaremos en este recurso para posteriormente trabajar en sus propias emociones. La sesión será desarrollada íntegramente en gran grupo (asamblea). Después de la lectura de la historia, realizaremos una actividad de identificación de emociones, seguida de una actividad manipulativa para trabajar los condicionales (programación por bloques). Por último, terminaremos con un ejercicio de análisis de posibles propuestas a situaciones determinadas (Resolución de problemas; Pensamiento computacional). Cerraremos la clase con una reflexión sobre lo que hemos aprendido.

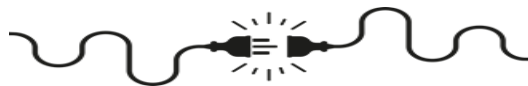


## Objetivos

- Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos (objetivo de etapa).
- Identificar las siguientes emociones: alegría, tristeza, miedo, enfado, sorpresa y calma.
- Comprender el sentido global de la historia.
- Entender y poner en práctica el término de los condicionales (programación por bloques) en el contexto de las emociones.
- Analizar posibles propuestas para actuar en determinadas situaciones (pensamiento computacional).

**Competencias clave a desarrollar:** lingüística, matemática y competencia en ciencia y tecnología, personal, social y de aprender a aprender; y ciudadana.

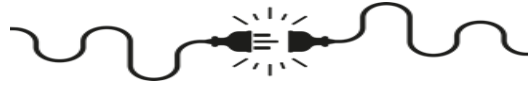




## ¿Cómo lo hacemos?



- 1. Motivación.** El docente cuenta la **historia “Lila, el hada mágica”** en la asamblea con el apoyo visual de las tarjetas grandes que ilustrarán las distintas emociones. Esta historia ofrecerá el contexto y la motivación para introducir la temática de las emociones y relacionarlas con las suyas propias (*El dossier incluye éstas mismas tarjetas en formato pequeño para poder reforzar a posteriori estos conocimientos en grupos reducidos y para ayudar a los alumnos que presenten necesidades educativas especiales, si los hubiera*).
- 2. Identificación de emociones.** El docente planteará determinadas situaciones que los alumnos pueden encontrar en su día a día en la asamblea con el fin de que identifiquen como se sienten en cada una de ellas. Por ejemplo: mostrar la tarjeta de “No encuentro a mi mamá” y relacionarla con los sentimientos que los alumnos consideren como estar asustado o tener miedo (pictograma) (*No existe una respuesta correcta ya que cada alumno o alumna puede tener distintas emociones en las mismas situaciones*).
- 3. Condicionales (programación por bloques).** Se presenta el término de los condicionales a través de situaciones relacionadas con las emociones. Imprimimos el bloque que representa la condición “Si, entonces”. Completamos el bloque con las tarjetas de las situaciones y las emociones que generan. Los bloques de condición se recortan y pegan con la imagen que representan. De este modo, el docente puede ver la versión escrita mientras que los alumnos observan la imagen que representa. Usamos blu-tack para pegar las tarjetas en los lugares adecuados. Esta actividad se realizará en gran grupo en la asamblea. Ejemplo: Si mis abuelos aparecen en casa entonces me siento sorprendido (*No existe una respuesta correcta ya que cada alumno o alumna puede tener distintas emociones en las mismas situaciones*).
- 4. Resolución de problemas (pensamiento computacional).** Les presentaremos una serie de casuísticas en las que un amigo o familiar se sentirá de una manera determinada y ellos tendrán que valorar cómo actuarían en cada caso eligiendo entre las distintas opciones propuestas (*Estas serán leídas por el docente*). Como en la actividad previa, los bloques de condición se recortan y pegan con la imagen que representan. De este modo, el docente puede ver la versión escrita mientras que los alumnos observan la imagen que representa. Para que ésta actividad sea más visual utilizaremos nuevamente el bloque de condicional e incluiremos los bloques que ellos vayan eligiendo pegándolos con Blu-tack.
- 5. Ticket de salida.** Lanzamos diferentes preguntas a los alumnos para comprobar lo que han aprendido y sus sensaciones sobre la sesión. Algunas de estas preguntas podrían ser: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué es lo que más os ha gustado? ¿Qué es lo que menos os ha gustado? ¿Qué actividad os habría gustado que hubiera?



## Sugerencias

Puede utilizar las tarjetas pequeñas para que trabajen de forma más autónoma o en pequeños grupos. Así mismo, se pueden utilizar para trabajar con los alumnos que presenten necesidades educativas especiales, en el caso de que los hubiera.



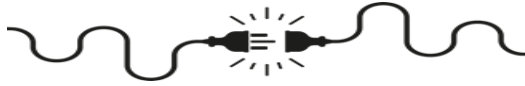
## Recursos

- **Personales:** docente.
- **Materiales:** tarjetas imprimibles manipulativas. Tarjetas grandes para trabajar en gran grupo y pequeñas para reforzar el aprendizaje en grupos reducidos y el trabajo de los alumnos que presentan necesidades educativas especiales. Tarjetas para trabajar los condicionales y la resolución de problemas. Ticket de salida.



**Espacios:** aula de clase.

**Tipo de actividad:** gran grupo y grupos reducidos.



Haz clic sobre el nombre de cada recurso para ser redirigido al archivo imprimible.

## Historia: Lila “el hada mágica”



## Tarjetas grandes



## Tarjetas pequeñas



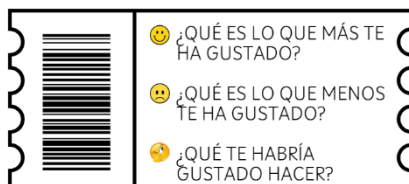
## Actividad condicionales

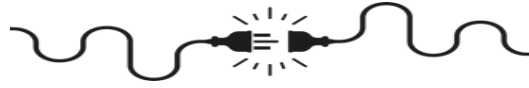


## Actividad resolución de problemas






## Ticket de salida

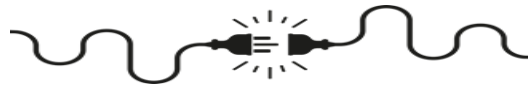




## ¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación			
Comprende el sentido global de la historia.			
Identifica las emociones trabajadas en la sesión.			
Entiende el concepto de condicional en situaciones concretas.			
Propone posibles actuaciones ante las situaciones propuestas.			
Empatiza y respeta las emociones de sus compañeros.			





## Pensamiento Computacional

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

**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

En esta plataforma puedes acceder a más recursos para trabajar el pensamiento desenchufado "[Programamos](#)".

**Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:**



Historia



Tarjetas grandes



Tarjetas pequeñas



Actividad condicionales



Actividad resolución de problemas



Ticket de salida