



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA INCLUIR LA NEUROEDUCACIÓN EN EL AULA



A continuación pasamos a detallar las actividades para desarrollar con nuestros alumnos en los diferentes niveles educativos.

ACTIVIDAD 1 : **TARJETAS DE ASOCIACIÓN**

- Objetivo: trabajar la memoria visual.
- Edad: 4 a 6 años
- Material: Cartón o cartulina, tijeras, lápiz, ceras de colores.
- Descripción :Vamos a trabajar y recordar algunos instrumentos musicales y su clasificación por instrumentos de :
 - CUERDA: guitarra, violín y arpa.
 - VIENTO :flauta, trompeta y saxofón.
 - PERCUSIÓN triángulo,tambor y xilófono.

Pediremos a los niños que hagan una tarjeta dibujando cada uno de los instrumentos musicales que hemos trabajado y así ellos con las tarjetas clasificarán, según sus características.

Se puede ampliar la actividad diciéndoles que hagan dos tarjetas de cada uno de los instrumentos ,así podremos seguir trabajando la memoria visual, preguntando ¿Que había en la tarjeta y la volvemos a poner boca abajo para formar parejas.

ACTIVIDAD 2: **PUZZLES DE COLORES VIVOS**

- Objetivo: recordar las partes del dibujo que faltan.
- Edad:4 a 5 años
- Material: Puzzles sencillos con pocas piezas.
- Descripción: Se presentará a un grupo pequeño de alumnos un puzzle, lo harán y se fijaran un ratito en el. Después quitaremos alguna pieza y preguntaremos ¿qué parte falta?. Se puede complicar quitando cada vez más piezas del puzzle y más aún, presentando dos puzzles a la vez. Se puede pedir que dibujen la parte que falta.

[ANEXO ACTIVIDAD 2](#)



ACTIVIDAD 3: CUENTO CON NIÑOS

- Objetivo: recordar partes de un cuento.
- Edad: 5 a 6 años.
- Material: Cuento encuadernado y en formato digital.
- Descripción: Leer el cuento varias veces. Cuando lo conocen y se lo saben, prueba a equivocarte (ellos rectifican) y puedes preguntar qué va a pasar a continuación.

Nota: esto se puede trabajar de igual forma con canciones, poemas, adivinanzas y juegos repetitivos (ejemplo: "Simón dice ..."; "Me voy de viaje y me llevo el cepillo de dientes y un"). Cada jugador debe repetir lo que diga el anterior y añadir un nuevo elemento a la serie.

ACTIVIDAD 4: BRAIN BREAKS/ DESCANSOS CEREBRALES

- Objetivo: hacer cambios rápidos de actividad para mejorar la eficiencia cognitiva.
- Edad: infantil y primaria.
- Material: música, movimiento, diversión.
- Descripción: los descansos cerebrales son paros que hacemos en medio de las sesiones o entre clase y clase para reactivar la atención y mejorar la concentración del alumnado.
 - Vídeos de mindfulness o movimiento con la web <https://www.gonoodle.com/>
 - Movimientos en el aula imitando animales, sonidos, acciones,...
 - Escribir palabras en el aire o en la espalda de compañeros.
 - Nombrar colores y los alumnos corren a tocar algo de ese color.
 - Realizar cadenas de palabras que los alumnos tienen que continuar.

ACTIVIDAD 5: JUEGO DE LA OCA CON MOVIMIENTO

- Objetivo:
 - Activar la parte motora del cuerpo.
 - Fomentar las relaciones sociales
 - Trabajar la toma de turnos.
 - Fomentar las funciones ejecutivas.
- Edad: 4 a 10 años.
- Material: tablero de la oca adaptada con pictogramas relativos a ejercicios físicos, dados y fichas.
- Descripción: a partir del tablero del juego, jugamos alternándose en las tiradas. Al caer en cada casilla, tendrán que hacer la consigna de movimiento físico que esté reflejada ahí.

Anexo:

<https://drive.google.com/open?id=1ts0Kqrt7ernXTb6HNgtgKmHOplz3wBH>



ACTIVIDAD 6: CUENTO “POR CUATRO ESQUINITAS DE NADA”

- Objetivo: Trabajar la competencia socio-emocional, conciencia social, la tolerancia. Usar la motricidad para trabajar la competencia socio-emocional.
- Edad a la que va dirigida: 3 a 6 años
- Material utilizado: Cuento “Por cuatro esquinitas de nada”. Cartulinas de diferentes colores y tijeras.
- Descripción: Cuadradito quiere jugar en casa de sus amigos Redonditos, pero no pasa por la puerta porque....¡La puerta es redonda como sus amigos! ¡Tendremos que recortar las esquinas!, le dicen los redonditos ¡oh, no!, dice cuadradito ¡Me dolería mucho!¿Qué podemos hacer? **Cuadradito es diferente. Nunca será redondo.** Es un cuento sobre la amistad y la diferencia, para aprender a reconocer y respetar las diferencias sean del tipo que sean.

Primero se lee el cuento a todos los niños y se habla sobre el mismo. Entre todos los niños (con su propio cuerpo) representarán las distintas formas geométricas. Experimentamos la necesidad de trabajar en equipo y de manera coordinada, Veremos que no hay ninguna forma que sea mejor que otra, todas han requerido esfuerzo por parte de los participantes. Luego se puede realizar con cartulinas de colores, haciendo la casa y las formas geométricas para trabajarlo de una manera muy visual.

ACTIVIDAD 7: CUENTO “VAYA RABIETA”

Roberto no ha tenido un buen día y está de mal humor. Su papá le ha castigado en su habitación. Entonces Roberto siente una cosa terrible que le sale de dentro y que empieza a romperlo todo;Si no la para a tiempo...!

- Objetivo: Conseguir calmarse evitando las rabietas, llegar a la calma en situaciones que nos ponen muy nerviosos.
- Edad a la que va dirigida: 3 a 6 años
- Material utilizado: Cuento “Vaya rabieta”:
 - Un frasco de plástico transparente con tapa.
 - Una o dos cucharadas de pegamento con brillantina.
 - Tres o cuatro cucharaditas de brillantina de color.
 - Una gota de colorante alimentario.
 - Champú infantil transparente
 - Cola caliente
- Descripción de la actividad: Primero se cuenta el cuento a los niños, se habla de las situaciones en las que se producen rabietas y cómo reaccionamos; Queremos enseñarles que antes de llegar a caer en la rabieta hay que intentar cerrar los ojos, respirar profundamente , centrarnos en la respiración, cuando soltamos aire nos imaginamos un globo deshinchándose...., pensamos en cómo nos sentimos, qué pensamos, qué sentimos y qué estamos haciendo, Intentamos cambiar los pensamientos malos que están en nuestra cabeza por pensamientos agradables, pensamos en algo bueno, algo que nos gusta. Hablamos y explicamos todo esto tranquilos, sin alterarnos, Para ayudarnos con todo esto se construirá un frasco de la calma, con un bote de plástico lleno de agua, pegamento y brillantina, que se



agitará frente a los ojos del niño con la intención de desviar su atención hacia los movimientos del líquido. Acompañando la acción de un tono suave y agradable e instrucciones sobre su respiración, iremos concentrando al niño en el objeto consiguiendo que se calme.

(Se mezclan todos los ingredientes dentro del tarro dejando un dedo de aire para que el contenido se mueva cuando sea agitado. El pegamento con brillantina y el champú transparente se usan para que existan fluidos de diferentes densidades y que la brillantina descienda de diferente forma y velocidad. Cuando el contenido esté preparado, hay que evitar la tapa para que se pueda abrir).

ACTIVIDAD 8: “LA COMETA DE LA AMISTAD”

- Objetivo: Reflexionar sobre lo que más apreciamos en nuestros amigos para valorar la amistad y mejorarla. Fomentar las buenas relaciones entre compañeros. También se podría detectar algún conflicto en caso de existir.
- Edad a la que va dirigida: A partir de 7 años.
- Material utilizado: Cartulinas, reglas, cinta, rotuladores, lápiz.
- Descripción de la actividad: Primero se hará una actividad individual en la que cada niño construye una cometa con cartulina y una cinta. En la cinta escriben las cualidades que creen que tienen sus buenos amigos. Y luego ya una vez realizado, cuando todos los niños tienen preparada su cometa, se hace la puesta en común. Se nombran dos secretarios, el primero irá apuntando en la pizarra todas las cualidades o situaciones que hayan escrito sus compañeros en sus cometas, mientras que el segundo anotará en la cometa de la clase (con cartulina más grande y cinta más larga) todas las cualidades que sean diferentes. Cuando se ha terminado la cometa colectiva se inicia un debate en el que los niños cuentan historias y anécdotas relacionadas con la amistad explicando cómo se sintieron en esos momentos.

ACTIVIDAD 9: APRENDIZAJE LÓGICO-MATEMÁTICO PARA EDUCACIÓN INFANTIL.

- Objetivos: relacionar número con su cantidad, identificar números con su cantidad y trabajar de forma cooperativa entre compañeros
- Edad: 3,4 y 5 años.
- Materiales
 - Bandejas para poner los números y objetos para contar
 - Números escritos en papel o cartulina
 - Tapones de botellas u otros objetos para contar de pequeño tamaño
- Descripción: se trabaja por parejas. Se escogen alumnos/as de distinto nivel de competencia cognitiva, el de mayor nivel será el tutor del otro u otra compañera y le informará si lo hace bien o mal y corregirá. Si lo hacen mal los dos la maestra los corrige.

Se colocan las bandejas por las mesas de trabajo de los niños y niñas, en cada una de ellas se pone un número, según los números que vamos a trabajar puede ser el uno, el dos, el tres y el cuatro. La pareja va a una mesa llevando en un bote los objetos para cuantificar la cantidad, coloca el alumno o alumna de menor nivel la cantidad de objetos según el número que está en la bandeja puesta. El compañero tutor le dice si está bien o mal puesta la cantidad y lo



corrige si está mal. Si los dos lo hacen mal la maestra los corrige y dice cuántos hay que poner o quitar. Van a otra mesa y hacen igual u otra pareja.

ACTIVIDAD 10 “COLORES Y FORMAS”

- **Objetivos:**
 - Realizar movimientos coordinados
 - Identificar figuras geométricas
 - Trabajar de forma cooperativa entre compañeros
- **Edad:** alumnado infantil de 3,4 y 5 años.
- **Materiales**
 - Papel o cartulinas
 - Rotulador o bolígrafo
 - Aparato de música y un CDs de música
- **Descripción:** Se trabajarán las figuras geométricas que se hayan trabajado en ese trimestre. Primero se dibujan diferentes figuras geométricas una en cada folio, como por ejemplo un cuadrado, un triángulo, un círculo, etc. Cuando estén terminadas se colocan en el suelo dentro de aros, sino hay se dejan solamente en el suelo, a continuación comienza el juego al darle al play de la música va caminando por el espacio sin pisar las figuras. Cuando se diga el nombre de una figura el alumnado la pisa la figura, y se paran. Después se pone la música otra vez y comenzamos de nuevo.

ACTIVIDAD 11. **GUESS WHAT IS MISSING? ADIVINAR QUÉ TARJETA SE HA PERDIDO**

- **Objetivos:**
 - Trabajar la memoria visual y espacial.
 - Relacionar imagen (flashcard) con su grafía escrita (word card)
 - Contenidos:
 - Trabajar conceptos de animales de la granja con su grafía.
- **Edad:** 5-8 años
- **Materiales:** usar fotos de animales domésticos y tarjetas con los nombres de los animales.
- **Descripción:** La actividad se trabaja a nivel grupal.

Se presentan todas las tarjetas de los animales de la granja que tienen que aprender, y debajo de cada tarjeta, se coloca su tarjeta con la palabra escrita.
Los alumnos tienen 2 minutos para memorizar las tarjetas y su ubicación.
Se les pide a los alumnos que cierren los ojos “Close your eyes”.
En ese momento, se quita una de las tarjetas.
Se les vuelve a pedir que abran los ojos “Open your eyes” , en este caso los alumnos observan cuál ha desaparecido.
El alumno más rápido levantará la mano y dirá cual es la que se ha quitado.
Este alumno saldrá, y se repetirá la acción.

De igual forma, el material de esta actividad puede ampliarse haciendo memory game.



Se ponen todas las tarjetas boca abajo y los alumnos van levantando una flashcard y otra wordcard hasta que formen parejas.

ACTIVIDAD 12: JUEGO DE LAS SILLAS

- **Objetivos:**
 - Aumentar la capacidad de atención.
 - Fomentar la capacidad de respuesta frente a una situación
 - Desarrollar la motricidad gruesa.
 - Relacionarse con los demás evitando los conflictos
- **Edad:** de 3 a 10 años, aumentando la velocidad del juego según aumenta la edad de los niños.
- **Habilidades que se desarrollan con el juego de la silla:**
 1. **Atención activa.** La atención de este juego requiere velocidad en la respuesta, por lo que será necesario la escucha en relación a la música (especialmente cuando esta se detiene) para no quedar descalificado y fuera del juego.
 2. **Refuerza las relaciones sociales.** El juego, aunque tiene componente competitivo, permite reforzar lazos entre los niños.
 3. **Desarrolla habilidades de motricidad gruesa.** Al ser un juego dinámico, requiere de los niños velocidad y destreza para lograr el objetivo.
 4. **Estimula la coordinación viso-espacial,** puesto que los niños tendrán que escuchar la música y lograr sentarse en la silla antes que sus compañeros, por lo que es preciso tener cierta velocidad de respuesta.
 5. **Es una competencia saludable para los niños,** dado que favorece el ejercicio físico en un marco de juego y diversión.
- **Descripción de la actividad:** Para realizar este juego se deben disponer las sillas en forma de círculo. Cada silla estará orientada hacia afuera de manera tal que los niños puedan sentarse en ellas. Se debe tener una silla por cada niño. Asimismo, se necesitará música.

Reglas del juego de las sillas

1. Se colocan las sillas formando un círculo. Debe haber una silla menos de la cantidad de niños que juega.
 2. Se pone la música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas.
 3. Se detiene la música, y los niños deben sentarse en una de las sillas. El niño que quede sin sentarse será eliminado del juego.
 4. Se quita, en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes. El niño que logre sentarse será el que gane el juego. Quien gane el juego, recibirá un incentivo, aplauso, medalla, ...
- **Material utilizado (si hay soporte visual incorporarlo):**
 - Sillas (una menos del número de jugadores)
 - Música



ACTIVIDAD 13: ¿QUÉ O QUIÉN HA DESAPARECIDO?

- Objetivo: Fomentar la atención y la memoria visual.
- Edad: 3-6 años.
- Material: Venda, objetos cotidianos y paño para cubrirlos.
- Descripción:

Se colocan varios niños/as enfrente del grupo.

Se les pide a todos que observen quienes están de pie, a continuación, se le vendan los ojos a uno de ellos o se le pide que salga un momento de la clase, según la edad.

Se manda sentar a uno de los niños/as, que estaban de pie

Y el alumno que juega, en ese momento, entra o se le quita la venda y tiene que adivinar quién ha desaparecido.

Otras opciones:

- Qué desaparezcan dos o cambiar a uno de lugar y que recuerde dónde estaba situado antes.
- En una mesa, colocar una serie de objetos cotidianos, número de objetos dependiendo del nivel o edad de los alumnos, observarlos con atención, cubrirlos con un paño y qué recuerde qué objetos había, o quitar uno y qué digan cuál ya no está.

ACTIVIDAD 14: ENCUENTRA EL ERROR + FOLIO GIRATORIO

- Objetivos:
 - Practicar estructuras gramaticales u ortografía en lengua inglesa, se puede aplicar a lengua castellana también.
 - Mejorar la atención y la memoria.
- Edad a qué va dirigida: 6-12 años
- Material utilizado :papel, lápiz y cuaderno.
- Descripción de la actividad:

Es una actividad que se enmarca dentro de la metodología de aprendizaje cooperativo. Los alumnos están organizados en grupos de cuatro. Cada alumno en el equipo tiene un número del 1 al 4. Cada alumno escribe en un papel una oración con un error gramatical/ortografía. Una vez, todos hayan escrito sus oraciones, a la voz de tres, pasan sus papeles en el sentido de las agujas del reloj, el alumno 1 al 2, el 2 al 3 y el 3 al 4 y así sucesivamente hasta que tengan de nuevo su papel. Los alumnos tendrán que escribir en sus cuadernos las frases que les van llegando con errores de manera correcta.



Después en gran grupo, se pueden poner en común algunas de las oraciones.

Otras opciones:

- Se pueden escribir más de un error, según indique el docente, aumentando así el grado de dificultad.
- Cada equipo de cuatro alumnos inventa una oración con errores y se compete con los otros grupos de la clase. Cada papel va girando por todos los grupos.

ACTIVIDAD 15: **MARACAS TÍMBRICAS**

- **Objetivos:**
 - Identificar, relacionar, clasificar y memorizar timbres sonoros.
 - Desarrollar la atención y la memoria.
 - Fomentar el trabajo cooperativo.
- **Edad::** de 3 a 12 años.
- **Material:**
 - 40 botellas recicladas de yogures líquidos de 250 ml
 - Agua, harina, azúcar, arroz, gominolas duras, bola de chupa chups, émbolo de jeringuilla .
 - 8 folios de colores diferentes.
- **Descripción de la actividad:**

Esta actividad tiene muchas versiones, vamos a explicar la versión que apoyamos con material fotográfico.

Colocamos en el suelo ocho folios de colores diferentes y las 40 botellas tímbricas que las tenemos organizadas en dos cajas.

Los alumnos participan de uno en uno. El primer alumno , que hemos echado a suerte, coge una botella, la agita para escuchar su timbre y la deja en un folio del color que el alumno quiera. Los demás alumnos tienen que prestar atención al timbre de las botellas que van saliendo y dónde se dejan.

El segundo alumno repite el proceso de escuchar el timbre de su botella. Si suena igual que la botella del primer compañero, dejará su botella en el mismo folio que el primer compañero. Si la botella suena diferente, la dejará en un folio diferente.

Las botellas tienen 8 timbre diferentes. Hay 5 botellas con el mismo timbre.

Podemos elegir si los alumnos pueden o no, volver a escuchar las botellas que ya están en los folios antes de dejar la suya.

En esta propuesta juega toda la clase a la vez y cada alumno tiene su turno. Podemos organizar la clase por equipos de cinco personas y dar cinco minutos para que un equipo clasifique las 40 botellas.

Si queremos utilizarlo con los más peques del cole, los alumnos de tres años, podemos utilizar solo 10 botellas, es decir, sólo dos timbres que sean muy diferentes, por ejemplo: la harina y las gominolas.

Otra versión puede ser sacar cinco botellas con el mismo timbre y una botella con timbre diferente que habrá que localizar.



ACTIVIDAD 16: **WHAT IS IT?**

- **Objetivos:**
 - Fomentar la atención
 - Fomentar la memoria auditiva y visual.
- **Edad:** 5-7 años.
- **Materiales:** Tarjetas con las imágenes de los juguetes
Video con la canción : “What is it?”
- **Descripción de la actividad:**

La actividad va dirigida al grupo clase.

Se les va presentar el vocabulario de los juguetes en lengua inglesa y al enseñarles cada uno de ellos, se les va a acompañar con una breve y sencilla estructura : “It’s a ...ball”, y al mismo tiempo se va a asociar cada uno de ellos a un gesto. Cuando se muestre la pelota, el profesor hará el gesto de botarla , animando a los niños a repetir la pronunciación y el gesto con él. Cuando se presente la muñeca , se hará el gesto de acunarla, cuando se presente el osito de peluche, se imitará un abrazo, y así con todos los demás.

Al acabar la presentación de cada juguete, verán un breve video con la canción :” What is it?” sobre ese vocabulario y durante el mismo, cada vez que aparezca un juguete, el profesor instará a los niños a repetir la pronunciación y el gesto asociado .

Al terminar, el profesor les mostrará de nuevo los juguetes uno a uno y les preguntará: ” What is it?” y les animará a responder ofreciéndoles la estructura: “It’s a ...” acompañada de su gesto correspondiente.

El alumno que sea capaz de responder correctamente, acompañará al profesor y repetirá en voz alta para que sus compañeros puedan escucharle , imitando con el gesto asociado , ganará un sello y elegirá el siguiente juguete con el que volverán a preguntar: “What is it?”

ACTIVIDAD 17: **ESTOY ABURRIDO**

- **Objetivo:** reconocer la emoción de estar aburrido y cómo la podemos gestionar.
- **Edad:** 5-10 años.
- **Material utilizado:** documento adjunto de “estoy aburrido”.
- **Descripción:** En el documento con el que trabajaremos a partir de imágenes trataremos en primer lugar, como expresa nuestro cuerpo que estamos aburridos, a continuación, qué emociones están relacionadas con esa emoción y por último, qué podemos hacer para no encontrarnos así. El documento nos servirá de apoyo para luego llevarlo a nuestro cuerpo y que ellos vayan reproduciendo esos movimientos en su cuerpo, que lo vean en otros compañeros. Podemos plantear juegos en los que otros compañeros expresan una emoción y los demás tengan que adivinar cuál es. También buscaremos en revistas o en internet personas que estén aburridas con las consignas que hemos dado.



Por último, pueden hacer una lista de las cosas que pueden hacer cada uno para no estar aburridos.

ANEXO ACTIVIDAD 17

ACTIVIDAD 18: **WHAT NUMBER IS IT?**

Esta actividad puede realizarse tanto en Inglés como en español.

- **Objetivos:**
 - Aprender y reforzar los números en inglés.
 - Realizar operaciones matemáticas sencillas.
 - Cálculo mental.
 - Fomentar la concentración.
- **Edad:** 5-7 años.
- **Materiales:** Tarjetas de números para comprobar el resultado
- **Descripción de la actividad:**

Es una actividad multisensorial, Se puede realizar en gran grupo y después por parejas y/o pequeños grupos.

Los alumnos tienen un conocimiento básico de los números.

Para esta actividad los niños tienen que cerrar los ojos. El profesor, dará un número de palmadas y preguntará: What number is it? . . . El alumno que sepa el número, levanta la mano y lo dirá en Inglés. Por ejemplo: clap- clap- clap- clap

What number is it? It's number four!

También podemos explicarles que van a hacer la misma actividad pero con sumas sencillas. De tal manera que los alumnos calcularán mentalmente el número.

Por ejemplo: clap- clap- clap- clap- clap + Plus clap = What number is it? SIX

ACTIVIDAD 19: **TEACHER LIES- LA PROFESORA MIENTE.**

Actividad para la asignatura de Inglés.

- **Objetivos:**
 - Mejorar la comprensión oral
 - Coordinar el lenguaje y el movimiento.
 - Aprender de una forma lúdica
 - Reforzar el vocabulario
- **Edad:** todos los alumnos desde Infantil a Primaria. El profesor irá adecuando los contenidos a las características y edad de los diferentes alumnos.



- Descripción de la actividad: Esta actividad se puede utilizar para realizar brain breaks o descansos del cerebro, a la vez que los alumnos refuerzan el aprendizaje. Consiste en darles comandos en inglés para que lo realicen. Esta actividad es una variación del conocido Simon says.

La profesora a la vez que da comandos realiza la acción. Por ejemplo:

Teacher says jump, en ese mismo instante la profesora hará otra acción diferente, por ejemplo, dar palmas. Los alumnos sólo realizarán la acción si lo que la profesora dice y hace coincide.

La profesora está saltando y a la vez dice: Teacher says jump. En ese momento todos los alumnos se pondrán a saltar.

ACTIVIDAD 20: FORMAS GEOMÉTRICAS

- Objetivos:
 - Fomentar la atención.
 - Trabajar la memoria visual.
 - Identificar formas geométricas.
- Edad: 3-6 años
- Materiales: Bloques lógico y un instrumento musical (pandero, caja china, maraca...)
- Descripción de la actividad:

En primer lugar, la maestra coloca en cada mesa un bloque lógico (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) de diferentes colores. Les reparte a cada alumno un bloque lógico de diferente color, tamaño y forma.

Se les da una única instrucción "cuando el instrumento deje de sonar tenéis que soltar el bloque lógico en una de las mesas". Algunos niños los colocan por color, otros por forma, otros por color y forma. A continuación se les da otra pauta "al dejar de sonar el instrumento colocarán los bloques lógicos por color". De esta forma al terminar de sonar el instrumento los que se han fijado colocarán los bloques lógicos siguiendo la consigna dada. Se repetirá la actividad dando la última instrucción "colocar los bloques lógicos por forma". Finalizada la actividad daremos nombre a las formas geométricas para que los alumnos puedan aprenderlas.

ACTIVIDAD 21: LOS NÚMEROS DEL 1 AL 100

- Objetivos: Contar de 1 a 100
- Edad a qué va dirigida: 6 a 10 años.
- Material utilizado : Vídeo "Los número del 1 al 100.
- Descripción de la actividad



https://www.youtube.com/watch?v=unbPV7I2_vI

Trabajamos los números. Según la edad, vamos incorporando números.
En el primer trimestre de 1º contamos del 1 al 50. Vamos dando consignas.

- 1.- Los niños están de pie detrás de sus sillas. Contamos en alto a ritmo de "Rap".
- 2.- Marcamos las decenas con una palmada. (damos una palmada en 10,20,30,40 y 50)
- 3.- Volvemos a empezar pero no podemos decir el número 5 ni ninguno que lo contenga (5, 15,25,35,45,50) en su lugar damos una patada en el suelo.
- 4.- Paramos el vídeo en un número y preguntamos por el número anterior y posterior.

ACTIVIDAD 22: EL PROBLEMA INVISIBLE

- Objetivo: estrategias de regulación colectiva
- Edad: educación primaria
- Material: caja para guardar los problemas.
- Descripción: esta actividad sirve para que los alumnos encuentren soluciones entre todo los problemas. Cada alumno escribe en un papel algo que le preocupa del colegio, casa, su familia, o con sus amigos. Después de echan en una caja y se van sacando un papel de forma aleatoria y se lee en voz alta respondiendo a estas preguntas: *Un compañero ha tenido este problema ¿Qué le podemos decir para que lo solucione? ¿Qué se os ocurre?* Los compañeros proponen soluciones y la persona obtiene muchas soluciones manteniendo el anonimato. Las soluciones se recopilan en:
 - Rincón de clase con las posible soluciones de los problemas.
 - Recetario/Manual de soluciones.



ACTIVIDAD 23: PAÑUELO DE EMOCIONES

- **Objetivo:** aprender a identificar emociones, relacionar emociones con su contraria y distinguir emociones, emociones activadoras y las relajantes.
- **Edad:** Infantil (adaptado) y primaria.
- **Material:** cuadro de emociones activadoras y relajantes.
- **Descripción:** el monitor forma dos grupos y reparte las 14 emociones básicas de nuestro modelo (alegría, tristeza, miedo, rabia, seguridad, gusto, aceptación, asco, admiración, desprecio, curiosidad, aburrimiento, sorpresa, culpa).

El juego comienza con el profesor diciendo una emoción y el alumno de cada grupo que lo tenga va hacia el centro y se coge con el otro del brazo y vuelve hacia uno de los lados juntos. Si los dos equipos lo han hecho bien cada grupo gana un punto. Si uno se equivoca, ese equipo no gana punto. Y el miembro del otro equipo vuelve a su lugar.

ACTIVIDAD 24: ACTIVIDAD DE RECONOCIMIENTO DE SUS SENTIMIENTOS

- **Objetivos:**
 - Identificación de sus sentimientos básicos.
 - Compresión de cómo se sienten.
 - Expresión de sus sentimientos.
 - Respeto por los sentimientos de los demás.
- **Edad:** 3 a 6 años
- **Materiales:** láminas con dibujos caras de cada uno de los sentimientos que vamos a trabajar, las plastificamos.
- **Requisitos:**
Explicarles cada sentimiento, y lo asocien al dibujo.
- **Descripción:**

Tenemos que tener imágenes con caras de cada uno de los sentimientos básicos y sus contrarios (tristeza/alegría; ira/calma; miedo/seguridad...) lo ponemos en la pared pegados y todos los días en la asamblea se pondrá cada uno en el dibujo o lo señalará según se sienta ese día. De esta forma sabremos qué sentimientos tiene y como se encuentra. También irán reconociendo los alumnos y alumnas sus sentimientos.



·ACTIVIDAD 25: DOMINÓ DE LOS SENTIMIENTOS

- **Objetivos:**
 - Reconocimiento de sentimientos y sus contrarios
 - Aprender a jugar al dominó
 - Disfrutar del juego del dominó
- **Edad:** 3 a 6 años
- **Materiales:** los dibujos de las caras que tenemos en la asamblea en tamaño más pequeño. Recortar con tijeras y en cartulinas en forma rectangular pegar los dibujos para hacer el dominó.
- **Requisitos**

Enseñar a jugar al dominó sobre todo los más pequeños.
- **Descripción de la actividad:**

Realizaremos un dominó con el dibujo de las caras de los sentimientos que tenemos en la pared dibujados. Jugarán como un dominó normal.

ACTIVIDAD 26: “LÁGRIMAS BAJO LA CAMA”

- **Objetivo:** Aprender a expresar las emociones a través de este cuento, ya que la expresión de emociones es necesaria. Es importante enseñar a los niños que a veces estamos tristes, enfadados, ansiosos, estresados, etc y que es normal, que no deben guardarse estas emociones, sino que debemos encontrar una manera sana/saludable de expresarlas.
- **Edad:** Educación Infantil- hasta 9-10 años adaptando la actividad.
- **Material:** Materiales necesarios: Bote de cristal (podemos decorarlo), cartulinas para dibujar o escribir la situación y emoción(podemos recortarlas en forma de lágrimas), rotuladores, pinturas, lápiz, ..

Cuento “Lágrimas bajo la cama”: Simón es un niño que desde pequeño es etiquetado con la palabra “llorón” porque lloraba en todo momento. Y él cansado de que le llamen así, decide dejar de llorar delante de los demás y esconder sus lágrimas en un bote debajo de su cama. Todo el mundo está ahora muy contento con él y con su valentía y su fortaleza. Simón sigue guardando sus lágrimas y empieza a guardar también las lágrimas de los demás, hasta que un día se da cuenta de una cosa muy importante que le cambiará la vida: soltar nuestras lágrimas sin avergonzarnos de ellas es parte de nuestra felicidad. A partir de ese momento, Simón ayudará a todos a soltar sus lágrimas y expresar sus emociones.

- **Descripción de la actividad:** Crearemos un bote de lágrimas para poder poner dentro distintas emociones y situaciones que nos han ocurrido. La idea es que puedan dibujar o escribir cada día una situación y qué emoción (la que sea, no es necesario que sea negativa) y la colocaremos en el bote. Cuando esté lleno podremos vaciarlo



y leer las distintas emociones, recordar qué pasó, etc. Con esta actividad la idea es poder crear un espacio para reflexionar qué nos ha pasado durante el día (metacognición) y sobre todo poder expresarlo (autoconocimiento).

