

Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

Créditos

Produce

Fundación Botín

Elaboración de Contenidos

Fundación Botín 2022

Diseño

Baixa Studio

Edición

Fundación Botín
Pedrueca 1. 39003 Santander

© FB

© Autores

Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

El Plan Innova Banco de Herramientas pretende incrementar la innovación en todas las etapas educativas, favoreciendo la adopción de metodologías y respuestas creativas a la práctica educativa. Pretende ser inclusivo, dinámico, creativo y versátil con el objetivo de adaptarse a la heterogeneidad de los centros de la Red ER.

Desde un punto de vista metodológico este documento va mucho más allá de un listado de actividades. Entra en juego la creatividad del docente y supone una oportunidad para crear situaciones de aprendizaje específicas integradas en el curriculum ya sea de manera explícita, transversal y/o globalizada.

A continuación, se detallan los principales ejes de innovación que se suman a los ya existentes en el Banco de Herramientas a modo de contextos educativos y que protagonizan este documento:

Transición entre etapas

Se trata de un reto pedagógico que planteado de manera progresiva, vivencial y lúdica favorece en el alumnado una mayor capacidad de adaptación a los cambios. Este contexto se centra en la transición entre Infantil y Primaria haciendo partícipe a toda la comunidad educativa.

Interculturalidad

Supone un acercamiento a la riqueza cultural que nutre la Red de Centros ER; desde Chile se presenta la propuesta "Dos culturas unidas por una creación colectiva". Se trata de cuatro actividades basadas en varios fragmentos de la ópera Cenicienta, Magia y Leyenda con sus correspondientes cápsulas audiovisuales, dirigidas a las tres etapas educativas. Parte de la ópera creada e interpretada por estudiantes gracias a las Corporación Municipal de Panguipulli y la Corporación de Adelanto Amigos de Panguipulli (Chile). Se invita al alumnado a iniciarse en la terminología Mapudungun "Idioma de la Tierra", en la tradición y cultura mapuche de esta región.

También desde Uruguay encontrareis propuestas para promover el desarrollo emocional, social y creativo en las aulas.

Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

Artes, emociones y creatividad

Este nuevo contexto pretende promover el aprendizaje experiencial y significativo a través de las artes a partir de microexperiencias con los recursos Coro de las Emociones, ReflejArte y Literatura y de actividades de la programación del Centro Botín transferidas al aula a partir de las artes escénicas (en Infantil) y la arquitectura (en Primaria).

STEAM

A través de las distintas fases del método científico se promueve la capacidad que tiene el alumnado para desarrollar cosas nuevas a partir de elementos ya conocidos. Supone un punto de partida interesante para despertar inquietudes científicas y fomentar el espíritu crítico.

Bilingüismo

Se refuerza el inglés como medio para trabajar contenidos específicos de la educación emocional, social y de la creatividad a la vez que permite ampliar el conocimiento de una lengua que no es la propia.

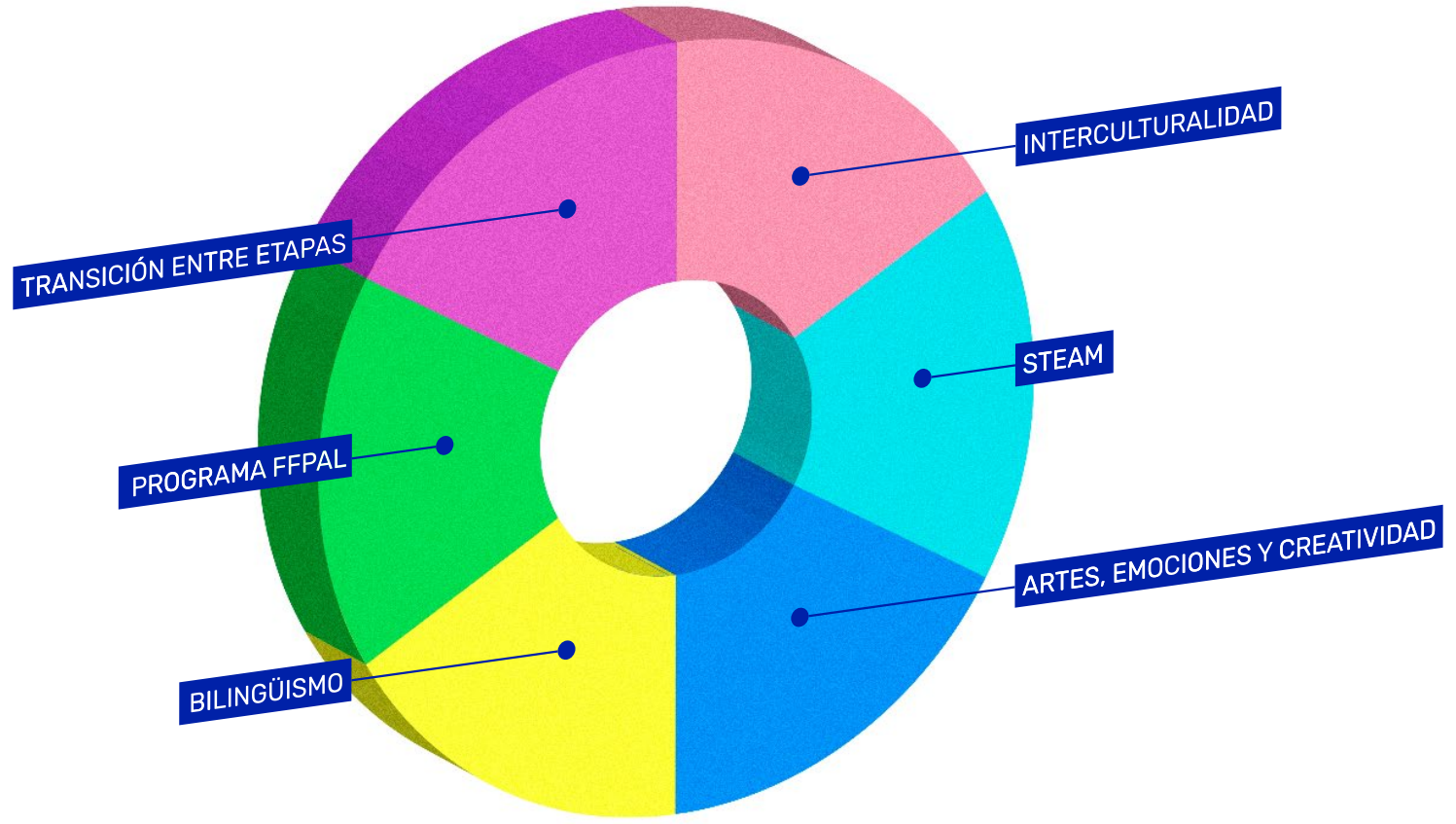
En la etapa de secundaria y como experiencia piloto se incorporan dos actividades que se nutren del Programa de Fortalecimiento de la Función Pública de América Latina de la Fundación Botín (PFFPAL). Se promueve el principio de la integridad por su estrecha relación con la variable autoestima o confianza en uno mismo.

En muchas actividades, estos ejes de innovación que se incorporan a modo de contextos educativos no son compartimentos estancos y, por lo tanto, se retroalimentan entre sí.

La propuesta de 41 actividades que se presentan están orientadas al desarrollo e impulso de la innovación en el recurso educativo Banco de Herramientas. Deseamos resulten novedosas, prácticas y que contribuya a una fuente de ideas creativas que inspire al profesorado y sus alumnos.

Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS





Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

Actividades Educación Infantil

Índice de Actividades

Desarrollo afectivo

Identificación y expresión emocional

Recipes against boredom	9
La palabra transformada	11
Lugares de ensueño	14
Dibujos en la pared	17
The Quarrel	19
Yo mataré monstruos por ti	21
El valor de lo que soy	23
La cartuchera	25
El koala que pudo	28
La metamorfosis	30
Lo que esconde una caja	37

EMPATÍA

The kiss factory	40
Mi pequeña Loica y los ratoncillos	42
I like you just you are	46

AUTOESTIMA

The ugly duckling	48
-------------------	----

Desarrollo cognitivo

AUTOCONTROL

Whose turn is it?	51
Burbujas	53

TOMA DE DECISIONES

The girl that decided to be bad	57
We can all get along	60

ACTITUDES POSITIVAS HACIA LA SALUD

I am sick	62
Los dientes del Ovinodón	64

Desarrollo social

HABILIDADES DE AUTOAFIRMACIÓN

The pied piper of Hamelin	69
---------------------------	----

Contexto escolar

CONVIVENCIA ESCOLAR

Dibujos en la pared	17
The Quarrel	19
El valor de lo que soy	23
La cartuchera	25
El koala que pudo	28
La metamorfosis	30
Lo que esconde una caja	37
The kiss factory	40
Mi pequeña Loica y los ratoncillos	42
I like you just you are	46
The ugly duckling	48
Whose turn is it?	51
Burbujas	53
We can all get along	60
The pied piper of Hamelin	69

IDENTIDAD PERSONAL

Recipes against boredom	9
La palabra transformada	11
Lugares de ensueño	14
Yo mataré monstruos por ti	21
El valor de lo que soy	23
La cartuchera	25
El koala que pudo	28
La metamorfosis	30
Lo que esconde una caja	37
The girl that decided to be bad	57
The pied piper of Hamelin	69

PLAN LECTOR

Yo mataré monstruos por ti	21
El valor de lo que soy	23
El koala que pudo	28
La metamorfosis	30
Lo que esconde una caja	37
Mi pequeña Loica y los ratoncillos	42
The pied piper of Hamelin	69

PROMOCIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES

I am sick	62
Los dientes del Ovinodón	64

TRABAJO POR PROYECTOS

La palabra transformada	11
Lugares de ensueño	14
Burbujas	53

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El valor de lo que soy	23
Lo que esconde una caja	37

PLAN MATEMÁTICO

La metamorfosis	30
-----------------	----

BILINGÜISMO

Recipes against boredom	9
The Quarrel	19
The kiss factory	40

I like just you are	46
The ugly duckling	48
Whose the turn is it?	51
The girl that decided to be bad	57
We can all get along	60
I am sick	62
The pied piper of Hamelin	69

INTERCULTURALIDAD

Mi pequeña Loica y los ratoncillos	42
------------------------------------	----

TRANSICIÓN ENTRE ETAPAS

La cartuchera	25
El koala que pudo	28
La metamorfosis	30
Lo que esconde una caja	37

STEAM

Mi pequeña Loica y los ratoncillos	42
Los dientes del Ovinodón	64

ARTES, EMOCIONES Y CREATIVIDAD

La palabra transformada	11
Lugares de ensueño	14
Dibujos en la pared	17
Mi pequeña Loica y los ratoncillos	42
Burbujas	53

Recipes against boredom

Audiovisual

<https://bit.ly/3sD2s2n>

Topic

Emotional identification and expression, self-control

School context

Bilingualism, Personal Identity

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

Caillou is not having a good day. He is bored and angry all the time. But instead of expressing it with words, he grumbles, destroys things and makes mischief. His grandma tries to help by giving him some good advice on how to handle his bad mood.

Theoretical basis

In childhood, children are especially fickle with their emotions and very susceptible to boredom. Children constantly need to switch activities to have fun, and when boredom hits, they usually don't know what to do. Therefore, it is important to help them to understand that boredom is normal and that we need to be able to cope with it. Perhaps looking for ways to fight against it (creativity), or simply dealing with it (learning to live with it without causing discomfort), will help children grow and tolerate frustration better.

Purpose

Through the activity, some signs of boredom will be identified so they can be detected and the child can do something about it and some suitable resources will be promoted to be able to handle it.

Lesson plan

Stage 1

The activity begins by asking the group what they did last time they got bored (before this general question, it would be useful to explain what "being bored" means). They will have time to think and talk about different situations, why they got bored, who was with them, what were they doing, if they asked for help.

At these ages, boredom frequently appears with a bad mood. Even in class, many of the disruptive behaviors that occur are closely associated with frustration. Sometimes, behind these situations we just find pure and simple boredom that children cannot detect or handle, nor express in their own words.

"Let's see what happened to Caillou one day when he was very, very bored."

Stage 2

The sequence is projected and paused when the grandma approaches Caillou (just before she proposes solutions). The objective is to learn to identify the states of boredom, the feelings they generate and the need to express them in order to prevent and resolve them, sometimes with the help of other people. In order to do this, the following questions will be asked:

- *What do you think Caillou is feeling?*
- *Why do you think so? (It is important that they pay attention to the mouth, the eyes, the gestures, the tone of voice, the behavior.)*
- *Do you like the way he is behaving?*
- *What do you think would have happened if he had told his grandma that he was bored?*
- *Do you think that maybe he didn't know he was bored?*
- *How would you explain to an adult that you are getting bored and need some help? Let's practice it. Imagine that you want to ask me for help; what would you say to me?*
- *What ideas can you suggest to Caillou so that he doesn't get bored anymore?*

"We are going to continue watching the sequence. Caillou's grandmother is going to suggest some good ideas to avoid boredom, because even though Caillou hasn't told her (maybe he doesn't even know yet that he is bored), his grandmother does know very well what is going on and what to do." (Finish watching the sequence to the end).

Then, the discussion continues:

- *What do you think about Grandma's ideas? Do you like cake? And finger painting? And chatting with someone in your family?*
- *When Grandma suggested some ideas to Caillou, at first he was still quite angry and said "no" to everything. That often happens to us, doesn't it?*
- *If he hadn't listened to his grandmother, do you think Caillou would have had fun, or would he still be angry?*

- *Finally, the proposal is to create a list of "Recipes against boredom." All contributions are valid. Here are some examples:*

- *Painting, coloring*
- *Inventing a story*
- *Playing card games*
- *Playing board games*
- *Creating and playing with a track for toy cars*
- *Doing puzzles*
- *Cut-outs to build a zoo, a city, a road.*
- *Talking about something, for example, what we would like to do on holidays.*

Next steps

As a complement to the activity, you can create a mural that reflects all the "recipes against boredom" that have been mentioned and display it in the classroom. Different artistic techniques might be used (finger painting, textures, drawings, photos, etc).

NOTE: Emotional intelligence skills are also necessary to transform emotions into motivational elements. For example, boredom may provoke a desire for passive entertainment or even destructive behavior. On the other hand, it can also inspire children, encouraging them to look for new challenges. "Boredom puts us in contact with ourselves."

Activity designed by: Ana Cebrián Pardo, Highlands School Los Fresnos (Madrid)

La palabra transformada

Recurso a utilizar

Exposición virtual Orden Aparente (poético-político)

<https://bit.ly/2XGfzob>

<https://bit.ly/37WcjH5>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, creatividad

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, identidad personal, trabajo por proyectos

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

Esta actividad está inspirada en la exposición *Orden Aparente* (poético-político) del artista cubano Carlos Garaicoa y que recorre su producción reciente (2009-2014), obras realizadas en diversos medios como instalación, vídeo, fotografía, escultura, libros pop-up y dibujos, que permiten un acercamiento al imaginario estético y al discurso crítico de este artista reconocido internacionalmente por una obra en la que subyace la ciudad como representación de la memoria individual y colectiva.

Referente teórico

Las artes, y concretamente las artes plásticas se presentan como potenciales espacios de desarrollo de las habilidades emocionales, así como de la empatía. Las obras de arte nos generan emociones y a la vez, son creativas en sí mismas, siendo una herramienta de aprendizaje idónea para dichas habilidades.

Razón de ser

En esta actividad, reflexionaremos sobre la carga afectiva y emocional de la arquitectura y de los edificios de nuestro entorno más cercano para descubrir cómo las emociones, igual que la arquitectura, pueden ser una fuerza transformadora y creativa muy potente.

También de la fragilidad y del poder transformador de la arquitectura, de la ruina, y de un proceso creativo que integra texto e imagen en un mismo soporte de una manera directa, efectiva y visual.

Desarrollo

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y al artista avanzando lo que vamos a ver a continuación. También puede aprovechar para introducir las **ciudades**, los **edificios** incluso hablar del **lugar donde vivimos**, ya que son el elemento vertebrador de las obras del artista.

En esta actividad vamos a conocer a un artista que se llama Carlos Garaicoa. Este artista es cubano, y le gusta mucho hablarnos de las ciudades y la arquitectura que encontramos en ellas. ¿Sabéis qué es la arquitectura? Esta palabra hace referencia a los edificios, los lugares que habitamos. Este artista, para hablarnos de todo esto lo hace con materiales y formas muy diferentes, cambiando la realidad, lo que ve y modificando esos edificios para contarnos historias diferentes.

A continuación, aprovecharemos para hablar de los edificios, para qué sirven e incluso les mostraremos algunas imágenes de edificios relevantes de la zona. Incluso podemos proponer al alumnado que previamente, para esta actividad, traigan fotografías o imágenes de edificios que les llamen la atención o les gusten por algún motivo. Entre todos, veremos los edificios y buscaremos diferencias y semejanzas entre ellos, a modo de juego para potenciar la observación.

¿Qué edificios os llaman más la atención del lugar donde vivís? ¿Por qué? ¿De qué manera os hacen sentir estos edificios? ¿qué cosas vemos en estos edificios?

A continuación, vamos a ver algunas de las obras del artista y hablaremos sobre ellas.

2ª Fase

El educador invitará a los alumnos a ver alguna de las obras que encontramos en la [exposición virtual](#).

Nos detendremos en *La palabra transformada (The Word Transformed), 2009*. Donde nos encontraremos una serie de imágenes de edificios que han sido intervenidas por el artista con mensajes. Este tipo de imágenes están presentes en su serie de cajas de luz, representando unas construcciones fantasmas en las que destacan unos eslóganes alusivos a la situación de la cultura en el país de origen del artista. Las cajas de luz se acompañan de una colección de mantas de corte dispuestas sobre las mesas, con varios experimentos arquitectónicos y planos en dos y tres dimensiones.

A través de las preguntas, analizaremos la obra y generaremos un diálogo con el alumnado en torno a la misma:

Fijaos en estas obras, ¿Qué veis? ¿Qué cosas os llaman la atención? ¿Qué elementos forman esta obra? ¿Dónde podemos encontrar estos edificios? ¿Alguna vez habéis estado en un lugar donde se encuentren edificios parecidos a estos? ¿Por qué el artista habrá puesto estos mensajes?

El alumnado se centrará en los colores o ausencia de ellos, también los mensajes que aparecen, podemos detenernos a leerlos y pensar por qué el artista habrá escrito esas palabras y no otras. *¿Cómo se sentirá el artista? ¿Vosotros os habéis sentido alguna vez así?*

Con las distintas preguntas, reflexionaremos sobre cómo los edificios, la arquitectura de las ciudades y lugares que habitamos nos generan emociones e influyen sobre nosotros y nuestra percepción, al igual que las personas incluso pueden “hablarnos” y contarnos historias, sucesos y acontecimientos que han vivido. Tienen un pasado que podemos pararnos a analizar. Puede ser interesante aprovechar para hablar de la **historia de algunos edificios relevantes** de la zona (el colegio, el ayuntamiento...).

¿Los edificios pueden hablar? ¿Cómo lo hacen aquí? ¿Esto mismo puede ocurrir con las personas? ¿Cómo os hace sentir? ¿Qué le diríais al edificio tras leer su mensaje?

También se puede establecer un símil con nuestro cuerpo como medio de expresión de emociones a través de la comunicación no verbal.

3ª Fase

Tras el análisis de las obras, el alumnado con ayuda del educador, pensará y elegirá un edificio de su entorno, también se pueden buscar fotografías antiguas de lugares que sean significativos para ellos o hacer un dibujo del mismo.

Ahora, lanzaremos mensajes sobre el edificio, al igual que hace el artista creando nuestra propia obra:

Al igual que el artista nos propone en alguna de sus obras, a continuación, vamos a transformar la arquitectura y pensando en nuestro edificio ideal y nuestros deseos y emociones, crearemos un edificio con mensaje. ¿Qué deseos queréis lanzar vosotros?

Lo haremos modificando las fotografías o dibujos, utilizando elementos reciclados como cartones, pero también cintas adhesivas de colores, pegatinas, chinchetas o

hilos para proyectar el mensaje. Podemos aplicar la técnica del collage y de este modo, crearemos un proyecto de edificio que muestra un deseo a través de la palabra (un mensaje).

Después, pondremos en común las creaciones y compartiremos cuáles son los deseos y las sensaciones asociadas a este momento de creación.

La arquitectura es una expresión creativa y emocional transformadora. Así estén diseñados los edificios, de qué tipo, forma y estilo sean y dónde sean colocados, así nuestra vida y emociones quedarán condicionadas por ellos.

Para esta última fase de la actividad se puede consultar la propuesta de *ReflejArte* 2014/15 "Emociones para transformar la arquitectura", la etapa de después.



Lugares de ensueño

Recurso a utilizar

Visita virtual

<https://bit.ly/3gzhku3>

Video sobre la exposición

https://youtu.be/UxTdZ7r_qFk

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, creatividad

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, identidad personal, trabajo por proyectos

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

Esta actividad está inspirada en la exposición titulada Itinerarios 2011/2012. Esta exposición muestra los trabajos de los beneficiarios de la XIX convocatoria de Becas de Artes Plásticas de la Fundación Botín. Es una exposición que muestra los trabajos de Antoni Abad, Karmelo Bermejo, André Guedes, Julia Montilla, Javier Núñez Gasco, João Onofre, Jorge Satorre, David Zink Yi.

Referente teórico

Las artes plásticas se presentan como potenciales espacios de desarrollo de las habilidades emocionales y creativas. Nos muestran nuevas formas de expresar la realidad y hablar sobre nosotros y lo que nos rodea. Para Gerver (2012), las experiencias artísticas lúdicas fomentan la flexibilidad, la originalidad y la imaginación, e influyen en los procesos de pensamiento, potenciando, por lo tanto, la creatividad.

Razón de ser

En esta actividad, a través de las obras realizadas con diferentes lenguajes creativos (el video, las nuevas tecnologías, la fotografía y la escultura) reflexionaremos sobre la construcción y la representación de diferentes lugares por parte de estos artistas y también sobre los usos que hacemos de ellos.

Desarrollo

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y la exposición avanzando lo que vamos a ver a continuación.

En esta actividad vamos a conocer una exposición donde varios artistas han expuesto sus obras, veremos alguna obra de arte y nos fijaremos en lo diferentes que son unas de otras. Además, nos pararemos a observar alguna de ellas en detalle y hablaremos sobre qué cosas nos llaman la atención. Después, realizaremos una actividad creativa para convertirnos nosotros mismos en artistas. En concreto nos vamos a centrar en la obra de un artista que se llama João Onofre. A continuación, vamos a ver una de sus obras.

A lo largo de las últimas dos décadas, João Onofre ha venido realizando obras basadas, ante todo, en el dibujo, el sonido y el vídeo. La mayor parte de su trabajo en este último medio documenta unas acciones escenificadas en los límites del absurdo, con un deliberado trasfondo existencial, que proponen una mirada humorística, que no frívola, sobre la condición humana. En esta obra, Onofre eligió

ubicar una palmera tropical, no muy común, en una especie de balsa, que podría recordar un velero o una isla desierta en los trópicos, playas arenosas incluidas. Luego filmó la navegación, Tajo abajo, de la «isla» navegando junto a la ciudad de Lisboa y bajo sus dos puentes emblemáticos.

2ª Fase

El educador mostrará el audiovisual de la obra *Ghost, (2009-12)* (<https://bit.ly/3gi9ip3>), lo haremos en primer lugar de forma completa para después, volver a visualizarlo deteniéndonos en momentos concretos que nos permitan analizar mejor la obra.

A través de las siguientes preguntas, analizaremos la obra y generaremos un diálogo con el alumnado en torno a la misma:

- *¿Qué vemos aquí? ¿Qué está ocurriendo? ¿Dónde puede estar grabada esta obra? ¿Qué momento del día es? ¿Qué estación del año creéis que puede ser? Vamos a cerrar un segundo los ojos. ¿Qué sonido acompaña el video? ¿Cómo os hace sentir este tipo de música o sonido? ¿En qué lugar os imagináis mientras la escucháis? ¿Le pondrías otro sonido? ¿por qué? ¿Cómo habrá llegado hasta aquí esta palmera/isla? ¿Qué nos querrá contar el artista?*
- *Imaginemos que en lugar de la palmera hubiese una persona, tú: ¿Cómo te sentirías en esta isla? ¿Qué podrías hacer allí? ¿Qué necesitarías en una isla perdida? ¿Por qué? ¿Cómo creéis que se podría sentir el artista? ¿Por qué?*

A través de las preguntas, llegaremos a la reflexión de que los espacios son fuente de generación de emociones, de relaciones afectivas y de vivencias creativas. Todos tenemos lugares donde nos sentimos más seguros, donde acudimos a pensar o estar tranquilos, lugares que nos hacen sentirnos bien y divertirnos, como por ejemplo donde nos reunimos con los amigos o con la familia. También existen espacios inquietantes, que nos pueden asustar o impresionar, porque no nos sentimos a gusto. Hay lugares que sólo existen en nuestra imaginación y solo surgen de ella cuando nos encontramos en situaciones difíciles de afrontar o, por el

contrario, situaciones tan reconfortantes que dan alas a nuestra imaginación más positiva.

Ghost, (2009-12) (<https://bit.ly/3gi9ip3>), es una declaración estética y política sobre el mundo. Documenta el viaje silencioso de una isla flotante, habitada por una palmera tropical (*Howea forsteriana*), relativamente difícil de encontrar en el hemisferio norte y que se eleva once metros sobre la superficie de la isla. Construido sin otro propósito que la película, la isla atraviesa la ciudad de Lisboa a lo largo del río Tajo, de este a oeste, hasta que se pierde en el horizonte.

3ª Fase

Tomando como punto de partida la obra del artista trabajaremos el concepto del **lugar**.

Proponemos al alumnado **elegir un lugar, un sitio de su entorno que sea especial para ellos (su lugar favorito)**, en relación a cómo se sienten en él y por el sonido que genera. Después, compartiremos y hablaremos sobre el que han elegido y porqué, también hablaremos sobre las emociones que les generan:

¿Qué sonidos se pueden escuchar? ¿Por qué habéis escogido este espacio? ¿Cómo os sentís en ese espacio?

Después comenzaremos la actividad creativa, cada alumno tiene que pensar en cómo sería su **lugar soñado**. Para ello, pondremos a su disposición distintos materiales y objetos que puedan manipular y elaborar una maqueta de ese lugar. Podemos ayudarles con preguntas de aproximación:

Ahora, cada uno vamos a pensar y crear una pequeña muestra sobre cómo sería nuestro lugar soñado, ese lugar puede tener todo lo que queráis o más os gusta, podéis pensar en qué cosas incluirías en él, ¿cómo sería ese lugar? ¿Qué objetos/elementos tendría? ¿Cómo olería? ¿Tendría algún sonido? ¿Habría gente en ese lugar? ¿Quiénes estarían? ¿Sería un lugar grande o pequeño? ¿Qué cosas podrías hacer en ese lugar?

Para ayudarles en este proceso de diseño de su lugar soñado, podemos ponerles objetos que se vinculen a los distintos sentidos: texturas para el tacto, olores con cascara de frutas u objetos naturales... También podrán moldear o dibujar lo que quieran incorporar a ese espacio.

Por último, en cajas de pequeño formato harán su propia maqueta incluyendo los objetos, dibujos o materiales que representen ese lugar soñado.

Después, juntaremos todas las maquetas y tendremos nuestra **ciudad de los sueños**.



Dibujos en la pared

Recurso a utilizar

Visita virtual exposición Sol LeWitt. 17 Wall Drawings. 1970-2015.
<https://bit.ly/3sxtXdS>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, creatividad

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, convivencia escolar

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

Esta actividad está inspirada en la exposición Sol LeWitt. 17 Wall Drawings. 1970-2015. Esta exposición pone el acento en un principio teórico básico en la trayectoria del artista americano y que se ha convertido desde entonces en práctica habitual de la creación contemporánea: la supremacía de la idea y del proceso creativo sobre la obra de arte propiamente dicha. Como afirmaba el propio artista: "La idea es la máquina generadora de arte".

Referente teórico

El desarrollo de la creatividad es muy importante desde edades tempranas y para ello las artes plásticas nos aportan nuevas formas de entender la realidad y nos acercan a diferentes maneras de crear. El proceso creativo puede darse de múltiples maneras y conocer cómo los artistas lo desarrollan nos ayuda a potenciar nuestra imaginación. En esta actividad nos acercaremos al proceso creativo de Sol LeWitt.

Razón de ser

En esta actividad, las formas sencillas y geométricas de Sol LeWitt nos permiten acercar al alumnado este proceso artístico ideando y ejecutando, experimentando en primera persona el proceso creativo del artista.

Desarrollo

1ª Fase

El educador introducirá la actividad y al artista avanzando lo que vamos a ver a continuación.

"En esta actividad vamos a conocer a un artista que se llama Sol LeWitt. Este artista es conocido por realizar dibujos sobre la pared, Wall Drawings. Estos dibujos que realiza sobre la pared tienen distintas formas y colores y lo hace de una forma muy particular. En primer lugar, se encarga de escribir las instrucciones a seguir para crear sus dibujos, su idea. Después, esa idea puede ser ejecutada o desarrollada. Al igual que un músico compone una partitura que puede ser interpretada por otras personas, Sol LeWitt deja escrita en unas instrucciones su obra, para que después pueda ser ejecutada en distintas ocasiones. A continuación, veremos algunas sus obras."

La convicción de que otras personas podían llevar a cabo la ejecución de su obra hizo que Sol LeWitt elaborara sus dibujos murales como un conjunto de instrucciones realizables por cualquier individuo, aproximándose así al modo de hacer de un músico que compone una pieza que otros podrán interpretar, o de un arquitecto

que diseña un edificio, pero no lo ejecuta. Dentro de las instrucciones, bastante precisas, a Sol LeWitt le interesaba ofrecer también un cierto margen a la creatividad del dibujante.

2ª Fase

El educador guiará al alumnado en el análisis de alguna de las obras que encontramos en la [exposición virtual](#).

Proponemos detenernos en **Wall Drawing 413** (Dibujo mural nº 413). A través de las preguntas, analizaremos la obra y generaremos un diálogo con el alumnado en torno a la misma:

- *¿Qué veis en esta obra? ¿Qué elementos forman parte de ella? ¿Qué os llama la atención de ella? La describimos.*
- *¿Se os ocurre que podría representar algo? ¿Qué sensaciones os transmite? ¿Y el artista, porque habrá ideado estos dibujos para los muros, las paredes? ¿A vosotros os gusta pintar en las paredes? ¿Cómo pensáis que se sentía el artista al hacerlo? ¿Qué colores ha usado? ¿Y si hubiese usado más colorido? ¿Qué emociones os hace sentir a vosotros? Imaginaros dentro de este dibujo, ¿dónde os colocaríais? ¿En qué recuadro y por qué? ¿Cómo estaríais allí?*

Después, nos fijaremos en **Wall Drawing 386** (Dibujo mural nº 386). Analizaremos la obra y a través de preguntas acercaremos al alumnado a la misma:

“Ahora vamos a fijarnos en esta nueva obra: ¿Qué veis en ella? ¿Qué elementos forman parte de ella? ¿Qué os llama la atención de ella? Describimos los elementos que vemos. ¿Alguien se anima a describirnos qué es lo que ha observado? ¿A qué os recuerda? ¿Por qué el artista habrá decidido realizar estas figuras y no otras? ¿Qué sensaciones os provoca? ¿Serían distintas si tuviera otros colores? ¿Por qué?

Fijaos que este artista utiliza siempre colores similares, y formas geométricas. De una forma muy sencilla, elabora sus dibujos de pared. Os voy a leer las instrucciones de este dibujo:

Instrucciones: Estrellas de tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y nueve puntas, dibujadas por dentro con una aguada de tinta china de tono suave, y aguada de tinta china por fuera, separadas por una banda blanca (A-G) de seis pulgadas (15 cm).

¿Qué os parece? ¿Os imaginabas que serían así? ¿Os apetecería realizar este mismo proceso de creación-ejecución?

3ª Fase

Partiendo de las ideas de este artista, realizaremos una actividad creativa donde simularemos su proceso en el aula.

Comenzaremos por dividirnos en dos equipos, un equipo será el que invente las instrucciones y las dicte para que, después, otro equipo se encargue de ejecutarlas.

Para ello, tendremos que decidir las formas que se van a emplear, el tipo de lapicero/rotulador o material con el que se realizará el dibujo de pared. Los colores con los que queremos que se haga y también las dimensiones. Tomaremos como ejemplo las instrucciones vistas anteriormente.

Después, el otro equipo seguirá esas instrucciones y ejecutará el dibujo. Tras esto, pondremos en común los resultados reflexionando sobre si se ha representado el dibujo como esperabais o no, qué instrucciones se tendrían que incluir para que así fuera, que sensaciones habéis sentido al ejecutar las instrucciones.

Si se dispone de tiempo, se puede repetir el proceso intercambiando los equipos, de manera que cada grupo experimente la experiencia de ser ejecutor y creador. Así, estaremos experimentando ambos procesos creativos, el de ideación y el de ejecución, de forma colaborativa.

Por último, finalizaremos la actividad reflexionando sobre cómo nos hemos sentido en ambos procesos.

Para esta actividad podemos apoyarnos en el material de la edición de *ReflejArte* 2015/2016. “Dibujos en la pared”.

The Quarrel

Audiovisual resource

<https://bit.ly/3k4BbIK>

Topic

Emotional identification

School context

Bilingualism, school coexistence

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

Peppa and Suzy have a quarrel while playing a game. They try to solve the problem.

Theoretical basis

Expressing emotions as a way of protection requires the help of the teacher to lead pupils to communicate their feelings in their social groups. Learning to express affection, irritation, nostalgia or disappointment verbally and with proper gestures, is one of the most important pillars of a stable personality.

Purpose

With this activity, pupils learn ways to express their emotions. The teacher gives simple instructions to help his/her pupils express affection to their classmates. A series of questions will help the pupils find ways to behave and express their emotions in different situations. As a final activity, children play a game about giving something special to a friend.

Lesson plan

Stage 1

The teacher explains it is very easy to tell someone we care for them. Some instructions can be given to the pupils:

- María, tell Ignacio you love him
- Rosa, give Manuel a cuddle
- Fernando, use your hands (hug) to show Mario you care for him.

The video is presented with a brief summary of what will happen: Peppa Pig and Suzy are very good friends, but they have a quarrel. Watch until 1:35.

Questions to ensure comprehension of the video:

- Why did Peppa and Suzy have a quarrel?
- How did they feel?
- What did they say to each other?

Carrying on watching until 4:00.

- Did they say sorry?
- What happened in the end?

Stage 2

The teacher asks hypothetical questions like:

- When Suzy left Peppa's house she was not happy with Peppa. Would you like to leave a friend's house feeling cross? Or do you think it's better to say sorry and leave the house feeling happy?
- What could you do to make a friend feel better?

Stage 3

Play a matching pairs memory game to help children identify emotions. When they make a match, have them give an example of a situation in which they have felt that way or have them express the emotion with gestures or expressions.

Activity designed by: Gabriela Castro Ascencio, Highlands School Los Fresnos (Madrid)

Yo mataré monstruos por ti

Audiovisual

<https://bit.ly/3AZE0vg>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, autocontrol

Contexto escolar

Identidad personal, plan lector

Edad recomendada

De 3 a 6 años

Sinopsis

Martina tiene miedo del monstruo que siente debajo de su cama, pero luego puede darse cuenta que el monstruo también tiene miedo de ella y que no es tan temible como pensaba. El monstruo es creación suya y de esa forma puede regular cómo se siente ante él.

Referente teórico

El miedo es una emoción fundamental para defendernos, pero como todas las emociones, puede traernos complicaciones si nos vemos invadidos por la misma.

A pesar de que en la infancia existen miedos esperables relacionados con la etapa de desarrollo, la experiencia del miedo puede resultar sumamente angustiante y/o desbordante. Aprender a modular su respuesta y su intensidad es clave para la autorregulación. A su vez, el libro trae la idea de que muchas veces a eso que le tememos es algo interno, es decir que el monstruo somos nosotros mismos. Si bien el concepto es muy abstracto para la edad, es importante trabajar sobre la idea de que, aunque la realidad es a veces aterradora, tenemos la capacidad de amplificar o disminuir el miedo con nuestros pensamientos.

Razón de ser

Se propone una actividad que ayude a pensar y reflexionar sobre el miedo y como regularlo cuando nos invade. Jugar con aquello que nos da miedo, ponerle nombre y dibujarlo, puede ayudar a percibirlo como menos amenazante a la vez que empodera a niños y niñas.

Desarrollo

1ª Fase

Acercamos la temática al grupo:

¿Qué emociones conocen? ¿Cómo se han sentido estos días? ¿Conocen la emoción del miedo? ¿Alguna vez sintieron miedo?

Les contamos a los niños que vamos a ver un audiolibro sobre el miedo, que es una emoción muy importante y que en ciertas ocasiones está muy presente.

2ª Fase

Miramos y escuchamos el audiolibro de “Yo mataré monstruos por tí”.

¿Qué vieron en el cuento? ¿Alguna vez sintieron miedo como sintió Martina?

¿Imaginan un mundo debajo de nosotros?

3ª Fase

Les proponemos que cada uno haga un dibujo de su monstruo: *¿Se imaginan su propio Anitram? ¿Cómo serías tú en versión monstruo?*

Una vez que lo hayan dibujado, se propone escribir su nombre al revés para nombrar al monstruo, tal como sucede en el libro.

4ª Fase

El libro trae el concepto de que el monstruo será tan grande y temeroso como uno se lo imagine. También muestra la importancia del sostén del adulto que lo calma. Se propone entonces dialogar con las siguientes preguntas disparadoras:

- *Nombra una situación que te de miedo*
- *¿A quién acudes cuando estás asustado? ¿Te ayuda? (en casos donde no hay familias que sostengan, recalcar la idea que en la escuela hay muchos adultos disponibles para apoyarlos).*

Propuesta de continuidad

Se propone pensar juntos un mensaje, palabra o canción que pueda servirles para relajarse cuando tengan miedo. Al ser algo colectivo, se favorece la sensación de que cuando tengan miedo no estarán solos.

Actividades relacionadas

Caja atrapa miedos (Guía para familias)

Qué viene el lobo! (Banco de Herramientas Infantil, Identificación y expresión emocional)

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).

El valor de lo que soy

Audiovisual

<https://bit.ly/37WdR3P>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, autoestima, habilidades de autoafirmación, empatía

Contexto escolar

Identidad personal, convivencia escolar, atención a la diversidad, plan lector

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

Un erizo es sorprendido cuando sus amigos le ayudan a recibir un abrazo.

Referente teórico

Aquello que nos hace especiales o distintos a veces puede ser rechazado por uno mismo o por el entorno, por distintos motivos. La sensación de soledad, de estar fuera de lugar o de no pertenecer altera nuestra autoestima y la manera en la que nos vinculamos. Construir un sentido de pertenencia se vuelve una necesidad afectiva básica, reconociendo nuestro propio valor y siendo reconocido por el grupo.

Razón de ser

Buscamos con esta actividad que los alumnos/as puedan conectar con sus particularidades y singularidades y, con las diferencias que existen entre seres, entendiéndolas como riquezas. Buscamos también construir la empatía y la aceptación en relación a aquellas cosas que son distintas, incluso cuando puedan generar algo de miedo o rechazo. Asimismo, trabajar sobre la pertenencia y las características de cada uno puede ayudar a gestionar o enfrentar mejor los cambios, tales como la transición entre la etapa Inicial y la Primaria.

Aunque puede realizarse de manera independiente, esta actividad es un complemento de la Fase 1 de la actividad “Lo que esconde una caja”, la cual también ahonda en la recuperación de la individualidad y singularidad.

Desarrollo

1ª Fase

Se introduce la actividad con el visionado del audiovisual (si el grupo ya ha visto el video, se puede volver a reproducir o recordar la historia).

Luego de verlo se pregunta al grupo:

- *¿Cómo se sintieron los animales cuando se pinchó la pelota? ¿Y el erizo, qué crees que sintió él cuando se pinchó la pelota?*
- *¿Y cuándo no lo pudieron hamacar, como se habrá sentido?*
- *¿Alguna vez te sentiste solo/a, rechazado/a o sentiste vergüenza?*
- *¿Cómo te gustaría que te traten a ti si tuvieras una característica como esta?*

- *¿Qué creen que sintió el Erizo al ver que en la caja “no había nada”?*
- *¿Han sentido miedo o sorpresa? ¿Han sentido miedo y sorpresa al mismo tiempo?*

La idea es trabajar la identificación y expresión emocional, reconociendo emociones transmitidas por el cortometraje y a la vez, vincularlas con los cambios y situaciones del nuevo contexto escolar al que se enfrentarán los niños y niñas al pasar a Primaria.

Temáticas: aceptación, vergüenza, miedo, empatía, tristeza, cambios...

2º Fase

Se trabajará sobre las diferencias y lo singular de cada uno, aquello que nos hace especiales y únicos.

- *¿Qué hay de especial en ti? Algo que no sea demasiado común o normativo.*
- *¿Qué cosas sentís que son propias de tu ser, te hacen único?*
- *¿Si pudieras cambiar cualquier cosa sobre ti, cambiarías algo?*
- *¿Qué cambiarías?* (dejar abierto para la posibilidad de identificar características que quizás no nos gusten tanto o bien, características de las cuales sintamos orgullo)

Se propone que cada niña o niño piense y escriba características que sientan que los hace especiales; distintas al resto de sus compañeros o familias (al menos una). Escribirla o hacer un dibujo que lo represente.

3º Fase

Se propone tomar el dibujo o la expresión escrita sobre las características de cada uno/a realizadas y se propone explorar el valor de ellas.

- *¿Qué puede tener de bueno tener esta cualidad? ¿Cómo me puede ayudar a lo largo de mi vida?*
- *Si me enfrento con situaciones nuevas o cambios, ¿puedo usar este “superpoder”?*

Una vez identificado el valor de nuestras singularidades, se propone agruparlas para descubrir el valor especial que tiene el grupo/clase.

- *¿Qué hay de especial en esta escuela? ¿Y en esta clase? ¿Qué hay de especial en el grupo?*
- *¿Sería igual si la escuela, el grupo o tú mismo/a no tuvieran esas características?*

4º Fase

Se propone que puedan visitar las clases donde hayan hecho esta actividad, y así conocer las características y lo “especial” de los grupos y personas del centro educativo.

Actividad relacionada

Lo que esconde una caja

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).

La cartuchera

Audiovisual

<https://bit.ly/3kcTo0g>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, autoestima y habilidades de autoafirmación

Contexto escolar

Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

Es un cuento proyectivo con el objetivo de generar en el alumnado una reflexión sobre la capacidad de aprender indistintamente del lugar donde se encuentren y que los cambios son oportunidades y nuevas aventuras.

Referente teórico

La transición entre la etapa infantil y la etapa primaria es una de las transiciones más influyentes en la educación formal. Conlleva varios desafíos: nuevos estilos de enseñanza, diferentes ambientes, tiempos, rutinas y metodologías. Se habla de apresto o aprestamiento escolar para referirse a las habilidades y destrezas necesarias para ingresar con éxito a la educación escolar, usualmente, habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales necesarias para extraer el máximo provecho.

Uno de los mayores cambios que se vive en esta transición es el pasaje de áreas globales a áreas curriculares (asignaturas). Con esto, toda la organización escolar cambia: se pasa de grupos reducidos y rango de edades similares en toda la institución a aulas y escuelas más grandes. En educación infantil prima la experimentación y el juego; en primaria prima el aprendizaje formal. En educación infantil los materiales son compartidos; en primaria, cada quien lleva sus materiales y debe aprender a cuidarlos y compartirlos. La transición escolar entre estas dos etapas educativas resulta entonces, un elemento clave y un reto para el adecuado desarrollo emocional, cognitivo y social.

Razón de ser

Se propone una actividad que refuerce las habilidades socioemocionales trabajadas a lo largo del último año preescolar, tales como la autoestima, la identificación y la expresión emocional, sirviendo éstas para fortalecer el apresto escolar necesario para afrontar la transición entre ambas etapas.

La cartuchera es un componente importante, casi icónico, del estudiante en la etapa primaria y secundaria, pero no de la enseñanza inicial. Acercarse a los símbolos y elementos de la enseñanza primaria puede ayudar a la transición entre las metodologías. Se pretende generar un espacio donde niños y niñas puedan articular y reconocer este instrumento, que además de útiles/materiales escolares les recuerde llevar otras habilidades también útiles para sus vidas (sus propias habilidades socioemocionales), involucrando a madres, padres y/o tutores en el proceso.

Desarrollo

1ª Fase

Pedirles a las familias que realicen o elijan junto a su hijo/a una bolsita o sobrecito, que actúe de cartuchera. Lo importante es que el proceso de confección o búsqueda de la cartuchera sea junto con el niño o niña. Puede ser del material que quieran: hecha de trapillos sin uso, remeras o jeans viejos, retazos de tela, una caja de cartón, plástico, cueros, lana, etc.

2ª Fase

Una vez que todos tengan sus cartucheras hechas, se les preguntará sobre sus emociones respecto al proceso de creación o elección de sus cartucheras, dando espacio para la identificación y expresión verbal de las emociones:

¿Quién les ayudó a hacer la cartuchera? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó hacer esta cartuchera con...?

Luego, se les preguntará sobre las cartucheras en general y su utilidad:

¿Alguien sabe para qué sirve una cartuchera? ¿Alguien tiene hermanos o hermanas mayores que tengan cartucheras? ¿Para qué las usan? ¿Qué guardan allí? (si no se mencionan, indicar: lápices, goma, lápices de colores, regla, etc...). Explicar que a estos objetos les llamamos "útiles/materiales escolares" y que a continuación, verán un audiolibro sobre las aventuras de algunos útiles escolares.

3ª Fase

Visionado del audiovisual y puesta en común:

¿Qué les pareció? ¿Pudieron reconocer algún material/útil escolar? ¿Por qué el lápiz se sentía satisfecho? ¿Por qué los útiles gritaban "no! no!?" ¿Cómo creen que se sentían?

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas anteriores son orientativas.

4ª Fase

Retomar las cartucheras de cada alumno/a y destacar que cada uno tiene o hizo su propia cartuchera, que esto es así con los niños y niñas que van a la escuela primaria y allí guardan sus materiales. Si bien antes los materiales eran compartidos, ahora cada uno/a guardará los suyos y tendrá que aprender a cuidarlos. Es importante notar que, si bien cada alumno/a tiene los suyos, todos tenemos materiales similares, útiles similares y que podemos pedir prestado, prestar e intercambiar. Eso nos ayuda a crecer y aprender.

Se les explica que en las cartucheras que cada uno/a hizo o tiene, van a guardar cosas muy especiales: ¡útiles siempre útiles! Nos van a ayudar a recordar algunas cosas importantes. Se tendrá preparado de antemano, un lápiz, una goma, una regla, una crayola o lápiz de color y una figura de cuerpo humano para entregar a cada niño/a y que guarden en sus cartucheras. Se les muestran los objetos de a uno, mientras que se les pregunta:

Lápiz • *¿Qué hacemos con un lápiz? ¿Qué otras cosas podemos escribir? ¿Podemos escribir nuestros sueños y miedos? ¿Podemos escribirle a alguien si le extrañamos?*

Goma • *¿Qué podemos hacer con la goma? Borrar cuando queremos cambiar de camino, hacerlo nuevamente.*

Regla • *¿Qué hacen las reglas? ¿Nos ayudan a medir los tamaños! Pero también nos comparten normas que nos ayudan a sentirnos mejor con nosotros mismos y a convivir mejor.*

Crayola/lápiz de color • *Para acordarme de que a veces quiero contar algo, pero no se las palabras: ¡Lo puedo dibujar!*

Figura de cuerpo • *¿Qué nos dice el cuerpo? ¿Cómo se siente mi cuerpo ahora? ¿Qué sienten? ¿Está durito como un robot o un cubito de hielo? ¿Calentito? ¿Frí? ¿Suave? ¿Qué siente mi cuerpo? Comenzar desde pequeños a reconocer el estado*

corporal facilita la identificación y expresión emocional: a veces ni las palabras ni los dibujos pueden contar nuestra historia, a veces queremos contarla con el cuerpo. ¡Bailemos!

5ª Fase

a) Espacio de expresión. La música es un medio para la expresión emocional, permitirles a los niños y niñas moverse, bailar, saltar al ritmo de la música permite la expresión propia. *¿Cómo se sienten antes y después del baile?* Algunos se movieron rápido/fuerte, otros más suave. *¿Les hubiese gustado moverse diferente? ¿Podemos probar moviéndonos de otra manera?* Puede ser cualquier música.

b) ¿Qué otras cosas se podrían guardar dentro de la cartuchera? Permitirles pensar y buscar en el entorno otros elementos que podrían guardar en sus cartucheras.

Propuesta de continuidad

Invitar a estudiantes del primer año de la etapa Primaria a que exhiban sus cartucheras, para que las usen, que lleven allí, porqué son importantes, etc. El encuentro puede ser virtual.

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).



El koala que pudo

Audiovisual

<https://bit.ly/3j1oXec>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, habilidades de interacción y creatividad

Contexto escolar

Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, plan lector

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

Kevin es un koala al que le gusta que todo permanezca siempre igual, exactamente igual. Pero un día ocurre algo inesperado y Kevin descubre que la vida puede invitar a vivir situaciones nuevas y maravillosas. Es un libro para quienes se preocupan demasiado por los cambios.

Referente teórico

El álbum ilustrado es un género literario que fusiona texto e imagen de forma que las palabras pueden omitirse sin que la historia deje de entenderse. Es, por tanto, un instrumento de educación literaria, artística y social, ya que introduce a los niños en el imaginario propio de una sociedad. A través de él se despierta el gusto por la literatura, se activan emociones, se adquieren habilidades básicas para su lectura, se fomenta la creatividad, la imaginación y, a su vez, se adquieren conocimientos sobre lo que les rodea.

Razón de ser

Esta actividad ayudará al alumnado a enfrentarse a los obstáculos que pueden encontrar a lo largo de su vida. A través de la lectura del álbum ilustrado se analizarán y se expresarán las emociones ante los cambios que pueden producirse en su contexto más próximo, los cuales les pueden afectar de manera directa. Además, se tomará consciencia de la dificultad que puede suponer salir de su zona de confort. El tener miedo a lo desconocido o a algo diferente es normal, pero se ha de ir superándolo poco a poco. Y se deberá ser conscientes que el principal problema que nos ocupa son los pensamientos que se tienen antes de decidir cualquier situación. Los cambios son cuerpo, ritmo, percepciones y aspectos cognitivos.

El alumnado aprenderá a relacionar la historia que ha sido narrada por el educador con su vida real, lo que, a su vez, le ayudará a darse cuenta de que: ¡sí se puede! Que no se debe tener miedo, que con persistencia y, poco a poco, todo se consigue, incluso se superan los obstáculos más arduos. Por ello, a través de secuencias psicomotoras los niños conocerán cómo son capaces de superar las pruebas más difíciles a las que se pueden enfrentar (cambio entre etapas), lo cual llevará consigo la activación de emociones.

Desarrollo

1ª Fase: A través de la lectura

El educador introducirá la temática de la transición entre etapas a través de la lectura del álbum ilustrado: "El koala que pudo", de Rachel Bright y el ilustrador Jim Field, publicado en 2018.

El docente centrará la atención del alumnado sobre los cambios que se viven a lo largo de la vida y, más concretamente, sobre los cambios académicos que se experimentan.

A través de comentarios y preguntas de aproximación se desarrollará una dinámica en la cual, el principal componente es el diálogo y donde el alumnado será el protagonista de todo lo que le acontecerá en un futuro.

Para trabajar el audiovisual se realizarán preguntas directas sobre él. Una vez hecho eso, el docente hará similitudes de la temática del audiovisual y la vida real de los niños.

- ¿Tenía miedo el koala?
- ¿Qué es lo que ha cambiado?
- ¿Cómo sentís los cambios?
- ¿Cambiamos a lo largo de la vida? Y en el colegio ¿cambian cosas? O, por el contrario ¿haremos siempre lo mismo en las clases?
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas son orientativas.

2ª Fase: Sentimos con el cuerpo

El docente les propone un juego. Como los cambios normalmente se producen en lugares desconocidos, la actividad se realizará en un espacio nuevo para el alumnado de Educación Infantil pero no para el alumnado de Educación Primaria (por ejemplo, el patio de Primaria, el pabellón o gimnasio, etc.; es decir, espacio no utilizado por los niños de Infantil).

Para continuar con esta dinámica: tránsito entre etapas, se les ejemplificará este cambio como un camino donde deberán solventar una serie de obstáculos para llegar al final. Un camino en el cual, en la vida real, será la llegada al primer curso de Educación Primaria.

En nuestro caso se harán unas secuencias psicomotrices en las que se han de superar obstáculos (bancos, aros de colores, sillas, colchonetas, conos, entre otros).

El objetivo que se pretende es que el alumnado sea capaz de atravesar los obstáculos que se les presentan a través de secuencias psicomotrices, simulando esa transición entre etapas que les tocará vivir. En un primer momento, la actividad se llevará a cabo de forma libre donde desarrollarán su potencial creativo para, a continuación, dirigirles en función de las diversas emociones que pudieran presentar.

Ejemplo:

- ¿Cómo atravesarías los aros si tuvieras miedo?
- ¿Cómo esquivarías los conos si estuvieras alegre?
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas son orientativas.

3ª Fase: Le damos voz

En esta siguiente fase, se realizará una asamblea con el fin de que el alumnado verbalice sus emociones, sentimientos y, a su vez, los niños expresen lo que la actividad anterior les provocó. Asimismo, se les preguntará sobre su impresión acerca de los nuevos espacios que visitaron.

Por otro lado, se pretende que asemejen esta actividad con los sentimientos y sensaciones que el espacio y la superación de los obstáculos les provoca de cara a ir "al cole de mayores".

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

La metamorfosis

Recurso literario

La Pequeña Oruga Glotona

Recursos sonoros

Disponibles ejemplos (3ª fase)

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, habilidades de interacción y creatividad

Contexto escolar

Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, plan lector, plan matemático

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

A través de la lectura del álbum ilustrado la oruga glotona, y del visionado del proceso que esta sufre hasta convertirse en una hermosa mariposa, conoceremos las fases que hay que vivir para que todo fluya correctamente.

Referente teórico

La metamorfosis, las transformaciones, los cambios se desarrollan a través del movimiento. Los niños necesitan moverse, es decir, jugar y experimentar con su cuerpo dando lugar a un sistema sensorial eficiente y a un nivel de concentración adecuado. A su vez, poner la creatividad al servicio de este objetivo es de gran importancia para el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los más pequeños.

Razón de ser

Un cambio en la vida real sirve al educador como estímulo para ayudar al alumnado a que reflexione y viva de una manera más consciente todo cuanto ocurre a su alrededor.

A través de un proceso, en este caso, la metamorfosis de una mariposa, se les introducirá en el tránsito entre la etapa de Educación Infantil y la Educación Primaria. Los niños vivirán esta transformación como un proceso, el cual se rige por unos tiempos y que, a su vez, necesita de una adaptación y condiciones óptimas con otros y con uno mismo.

Para ello, se pedirá a los niños que expresen mediante su cuerpo y al compás de la música, lo que les hace sentir el cambio que están a punto de vivir y, a su vez, cómo se sienten ante los nuevos espacios que habitarán.

Desarrollo

1ª Fase: El sentido de la vista

El alumnado visionará el proceso de la metamorfosis de una mariposa a través de una serie de imágenes. Con ello se les introducirá en todas las situaciones que producen cambios sustanciales. Es decir, se trata de establecer un símil entre el cambio de etapas: de Educación Infantil a Educación Primaria.



Creación propia (ciclo completo de la metamorfosis)

2ª Fase: A través del oído

Antes de comenzar esta actividad con los más pequeños se recomienda distribuir por el patio de 1º de Educación Primaria, a modo de juego del escondite, unos pequeños recortables a tamaño folio del proceso de metamorfosis de la mariposa (proceso visto en la 1ª fase). Es decir, si el proceso de transformación de una mariposa consta de siete fases, cada una de ellas se encontrará impresa en un folio y este estará en un lugar escondido del patio.

El docente invitará a los niños a salir al patio de recreo, es allí donde viven las mariposas. Se les explicará qué han de hacer, es decir, deberán buscar las imágenes que previamente han sido escondidas, pero con una dificultad extra: no lo harán en su patio, sino en el de los mayores (el cual no conocen) por lo que será un poco más difícil.

Para la búsqueda de las imágenes se les dejará libertad de movimiento para que puedan explorar el nuevo espacio de forma autónoma. Una vez encontrado el material, se sugiere a los niños formar un círculo en el suelo y escuchar cómo la docente les lee en voz alta el álbum ilustrado: La Pequeña Oruga Glotona, de Eric Carle publicado en 2012. Este relato nos introducirá a todos en la magia de la naturaleza a través del ciclo real de la vida de una mariposa.

Con las imágenes recolectadas y una vez escuchada la historia de la Pequeña Oruga Glotona, los niños colocarán la secuencia del proceso de transformación en orden (seriación) y, a su vez, lo verbalizarán. Por otro lado, se pretende que relacionen esta sucesión de imágenes con los posibles estados de ánimo que ellos creen que experimenta la oruga hasta convertirse en mariposa.

3ª Fase: A través de nuestro cuerpo

Todo cambio necesita movimiento. Por ello, en esta fase se postula que a través del propio cuerpo y al compás de la música, que el docente seleccionará libremente, se representen las emociones ante cualquier proceso nuevo: alegría, tristeza, miedo, etc. Con esto, se pretende que los niños se muevan por el espacio.

A través de esta actividad podrán simular ya no solo la metamorfosis de la mariposa, sino tomando conciencia de lo que significará su propio paso a la Educación Primaria.

Ejemplos de recursos sonoros de compositores atendiendo a la emoción que se pretende trabajar:

Miedo

<https://www.youtube.com/watch?v=PqR39spENM0>

Alegría

<https://www.youtube.com/watch?v=oYBC1yJ0x14&list=PL038C374ACCA8F31&index=2>

Tristeza

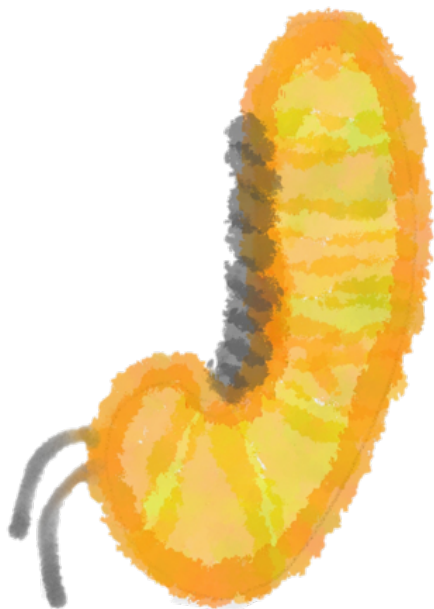
<https://www.youtube.com/watch?v=2uXsntGkbCg&list=PL3lgyODI75F8IXwLBA7Hjk8Q9JmAltnJT&index=26>

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).



Blanca

Metamorfosis Fase 1



Metamorfosis Fase 2



Metamorfosis Fase 3



Metamorfosis Fase 4



Metamorfosis Fase 5



Metamorfosis Fase 6



Metamorfosis Fase 7



Lo que esconde una caja

Audiovisual

<https://bit.ly/37WdR3P>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, habilidades autoafirmación y creatividad

Contexto escolar

Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, atención a la diversidad, plan lector

Edad recomendada

5 años

Sinopsis

Este cortometraje, aunque en un primer momento fue titulado: *¿Qué sería de la Navidad sin amor?* ha sido adaptado y el nuevo título con el que se presenta es: "El cuento del Erizo". Cuenta la historia de un Erizo en su primer día de colegio. Este personaje intenta hacer nuevas amistades, pero su aspecto físico se lo pone difícil. Esto hace que se sienta solo y triste. Finalmente, otro personaje, una ardilla, encuentra la solución: proteger las púas del erizo con trocitos de corcho.

Referente teórico

La transición entre Infantil y Primaria, los niños la viven como el tránsito de la edad infantil a la niñez. Respecto a esto pueden tener sentimientos polarizados: por un lado, están cómodos y felices en su etapa de Educación Infantil; pero, por otro lado, quieren vivir la experiencia de ir "al cole de los mayores".

Por ello, se ha de preparar la llegada a esta etapa mostrándoles lo que, tras el transcurso de unos meses de verano, será su nuevo contexto escolar.

Razón de ser

Esta actividad, aparte de ser un encuentro con los nuevos espacios, compañeros y docentes pretende desarrollar la involucración y armonía de toda la comunidad educativa.

Con esta actividad cada uno de los miembros de la comunidad educativa expresará mediante palabras, las cuales introducirán en cada una de las cajas, en forma de obsequio a su futura clase y, por consiguiente, a su futuro docente los siguientes aspectos:

- **Alumnado:** presentación de sí mismos, como las personas que son, y los sentimientos que le produce este cambio.
- **Familias:** presentación del niño ante sus nuevos docentes y cómo están viviendo ellos este proceso junto a sus hijos.
- **Docentes:** peculiaridades, anécdotas, etc., de cada uno de los niños.

Al mismo tiempo, se pretende recuperar esa individualidad, singularidad y diferencia de cada uno de los niños que forman el grupo-aula.

Desarrollo

1º Fase: Todos somos diferentes

NOTA A LOS DOCENTES: Antes del desarrollo de esta fase, el docente ha de mandar una circular a las familias en la cual se les presenta la actividad que se va a llevar a cabo. En ella se solicita que cada uno de los niños traiga al aula una caja pequeña (da igual la forma que tenga o el sistema de apertura de la misma).

El docente introducirá la actividad con el visionado del cortometraje: “El cuento del Erizo” creado para una campaña navideña de la empresa Erste Group en el año 2018.

Después del visionado se lanzarán las siguientes preguntas:

- *¿Qué os parece como ha actuado la ardilla?*
- *¿Creéis que el cambio que ha vivido Erizo ha hecho que sus emociones cambien?*
- *¿Creéis que esa aula se parece a la nuestra?*
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas. Con esta actividad se pretenden lanzar preguntas al alumnado para que reflexionen entorno a los cambios que estos han percibido y, a su vez, que los relacionen con la forma de organización del aula y el tipo de actividades, entre otros.

Con las preguntas elaboradas por el docente se pretende reflexionar sobre diversos aspectos, los cuales estén relacionados con acontecimientos reales que vivirán los niños en la escuela: tránsito entre etapas, diversidad, emociones, entre otras.

En la asamblea, en un primer momento, se continuará trabajando con la historia del Erizo y las similitudes que se encuentran con el aula, con ellos mismos y con las cajas que han aportado de sus casas. Es decir, se propone trabajar la diversidad desde diferentes ángulos: la semejanza entre ellos, con los personajes del corto y con cada una de las cajas que fueron aportadas previamente, ya que con estas se pretendía que cada una fuera completamente diferente.

- *En esta clase ¿somos todos iguales?*
- *¿Qué diferencias encontramos entre unos y otros?*
- *¿Los personajes del audiovisual se parecen a nosotros?*
- *Las cajas que hemos traído ¿son todas iguales? ¿en qué se diferencian? ¿las podemos comparar con nosotros?*
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas.

A continuación, el educador planteará la segunda fase de la actividad. La cual estará en concordancia con las cuestiones abordadas en esta primera fase y con la visita planificada que se tiene al aula futura.

2º Fase: Yo soy...

El docente de Infantil deberá coordinarse con el docente de Primaria para el traspaso de información del alumnado. Pero esta vez, a través de esta fase, se pretende que los propios protagonistas de este proceso tengan voz. La voz considerada un elemento esencial en el desarrollo psicomotriz, es también un acto de autoafirmación de su singularidad.

Con la visita al aula de Primaria se pretende que lleven un obsequio conjunto (grupo-aula), por abrirles las puertas al que será su futuro contexto.

El educador propondrá a cada uno de los niños y que se presenten ante el nuevo docente mediante unas pequeñas palabras. Además, expresarán qué sentimientos les produce el cambio a esta nueva etapa.

Es aquí donde se le dará un nuevo uso a la caja aportada y se explicará que con ellas se elaborará el regalo que se entregará a su nueva aula.

En interacción con el grupo-clase, el docente hará preguntas del tipo:

- *¿Cómo podemos decorar las cajas?*

- ¿Las llevamos todas sueltas? O por el contrario... ¿las unimos?
- ¿Las llevamos vacías o metemos algo dentro?
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas anteriores son orientativas, con ellas se pretende ser guía ante su uso y ayudarles a fomentar la creatividad.

3ª Fase: Nos visita la familia

NOTA A LOS DOCENTES: Antes del desarrollo de esta fase, el docente mandará una circular a las familias. En esta ocasión se solicitará colaboración para que escriban una carta (pequeñas palabras) en la cual presenten a su niño y cómo están viviendo con ellos este tránsito entre etapas, qué emociones afloran y cuáles son compartidas con los más pequeños.

El docente compartirá, de igual modo, unas pequeñas palabras: anécdotas, peculiaridades, etc., de cada uno de los niños.

La familia es un pilar fundamental en la escuela; por ello, en la misma circular que se les envió solicitando colaboración, se les invitará a visitar el aula. Ese día, a través de una gran asamblea (alumnado, docentes y familia) se hablará de quiénes son, qué sienten y cómo están viviendo este proceso de transición. Lo hará el alumnado, sus familias y el profesorado.

Cada una de las presentaciones/descripciones irá recogida en la cajita de cada niño. Con todas ellas se formará un cuadro-collage el cual estará compuesto por cada una de las cajas, todas de distinto tamaño, todas diferentes y con diferentes sistemas de apertura, dando lugar a esa singularidad que representa a cada uno; pero, en la que se logra una creación artística. Asimismo, quedará recogida una frase singular de presentación compuesta por todas las cajas: "Somos un grupo de niños y niñas únicos, diferentes, especiales, singulares con muchas ganas de adentrarnos en lo desconocido".

NOTA A LOS DOCENTES: La frase citada anteriormente, es un ejemplo, al igual que la forma de presentar las cajas.

4ª Fase: Visitamos nuestra nueva aula

Es hora de entregar el regalo.

El educador en esta fase preparará la visita al aula de 1º de Educación Primaria.

NOTA A LOS DOCENTES: Se deberá tener en cuenta si el aula se encuentra en el mismo edificio o, por el contrario, se trata de otro, teniendo que realizar un desplazamiento mayor.

Por parte de los docentes se fomentará la relación de respeto y cercanía entre ambas etapas, ya que desde el momento en el que se saludan y se presentan, los niños y las niñas deberán percibir que son esperados y, a su vez, que sientan que son atendidos con respeto y cariño.

El obsequio será entregado junto con un escrito. En él quedará recogido que se simboliza y, a su vez, que se pretende con ese regalo.

El docente de Educación Primaria recibirá el obsequio e interactuará con los niños de Infantil. Con esto, se pretende que se les dé protagonismo tanto a ellos como al obsequio, el cual, este último, quedará en un lugar visible del aula para su próxima llegada el año que viene.

Propuesta de continuidad

Scape Room (Primaria, 6 años)

El valor de lo que soy

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

The kiss factory

Audiovisual resource

<http://hyperurl.co/mnpydx>

Topic

Empathy

School context

Bilingualism, school coexistence

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

Some children avoid the curse of a witch, who steals the kisses of the whole world. The kids undo the curse by kissing everyone and filling a big box with kisses that they blow in the wind. People recover their kisses and their happiness.

Once upon a time, there was a country where everybody lived happily: they loved each other, they fought occasionally and they kissed a lot of the time.

One sad day, a bad witch came to the country. That witch did not like the fact those people loved each other so much, so she decided to put a curse on the whole world. She rang the bells of every single town just to get all the people to go out into the streets to find out what was happening. When everybody was asking why the bells were ringing, the witch, from high up in the sky, said, "I don't like that you are happy while I'm not; I'm very jealous, so from now on kisses will disappear from this world. No matter how hard you try, nobody will get to kiss, so you will be sad and grumpy just like me."

And laughing loudly, the witch disappeared. However, the witch did not realize that in a nearby school there were some children in class who had not heard the bells ringing because they had been playing with their teacher. As they had not gone out into the street they had not heard anything, and the curse had not reached them. As a result, they were the only people on the whole planet who could kiss. The first thing they did when they realized that everyone was under a curse (their faces were turning very sad) was to try to cheer them up. And, what a surprise! Each time they kissed someone who was sad, the curse was broken! The person they kissed recovered their own kisses and was happy again.

However, there was still a problem: there were many people on the Earth and they were very few. So they decided to build a kiss factory. To their delight, they discovered millions of kisses could fit in one box!

It was then that a super clever kid realized when a kiss was put together with other kisses, more kisses were born! They began to make kisses and

fill the box up with them. When the box was full, they opened the window and let the wind blow the kisses all over the planet.

This is how people who live on Earth stopped being sad and everyone lived happily ever after.

Author: Luis Salarich. De los materiales "Prevenir para vivir." [FAD, 2001]

Theoretical basis

empathy helps children to identify with people who experience emotions and feelings that cause them suffering. The use of this capacity produces in the person a desire to help, comfort and provide support. Often, the only way to help at an early age is to show affection in a physical way (kisses, caresses, hugs).

Purpose

Using the selected story as a stimulus and the use of emotion-related questions, children will look for a way to solve the sadness of others. Through a game, the teacher will guide them in the construction of an imaginary kiss factory made from simple materials.

Lesson plan

Stage 1

After reading the story, the educator asks the students questions of an emotional approach:

- *Do you like to be kissed; and if they are followed by a big hug?*
- *Can anyone tell me which people give us most kisses? Do we like to kiss them back?*

- *When we feel sad and someone kisses us, do we feel happy?*
- *In the story, a witch steals people's kisses and a group of kids save the people's kisses with their own kisses. Would you like to be part of this group of children?*

Stage 2

A game is proposed to the students: they will build together a "kissing factory" like the one in the story. A large cardboard box will be placed in the center of the classroom. The children decorate it by painting on its surface with crayons and colored pencils. Then they place kisses inside the box in their own way. Once this task is completed, the box is moved to the classroom window and the content of imaginary kisses will be spread outside. Children will blow to "spread" them better.

Activity designed by: María Escós Tovar, Highlands School Los Fresnos (Madrid)

Mi pequeña Loica y los ratoncillos

Audiovisual

<https://bit.ly/3ggcim1>

<https://bit.ly/3xYR5CX>

<https://bit.ly/3gfU970>

Variables que se pueden trabajar

Empatía, identificación y expresión emocional, toma de decisiones, habilidades de interacción, creatividad

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, interculturalidad, convivencia escolar, STEAM, plan lector

Edad recomendada

Infantil (5 años)

Sinopsis (01:13:00 – 01:17:00)

Malén¹ está muy triste porque la malvada Kalku² le hizo un hechizo, transformando su cara en una calavera. Los ratoncillos van desesperados a pedirle ayuda a Malén porque uno de ellos se está ahogando en un río amarillo. Ella con su gran corazón, sigue a los ratoncillos por el senderillo y ofrece ayuda al ratoncillo que está en apuros. El resto le agradecen mucho que sea tan buena y generosa y en retribución a su lindo acto, le dicen que si mueve la tierra encontrará sorpresas. Al hacerlo, encuentra los huesos que le permitirán revertir el hechizo de la Kalku.

¹ Hija de un Lonko (líder político y espiritual de una unidad social)

² En la cultura mapuche, brujo o bruja que invoca y trabaja con espíritus malignos para provocar daño a otras personas o seres

Letra del diálogo

Ratoncillos:

Malen, Malén, Malén, nuestro hermanillo el ratoncillo

Se nos ahoga en un río amarillo

Necesitamos de tu ayudilla

Tu fuerza de mujer

De gran corazoncillo.

Malen:

¿Dónde está ese río?

¿Dónde el ratoncillo?

¿Dónde las corrientes que lo ponen amarillo?

Ratoncillos:

Vamos juntos por el senderillo

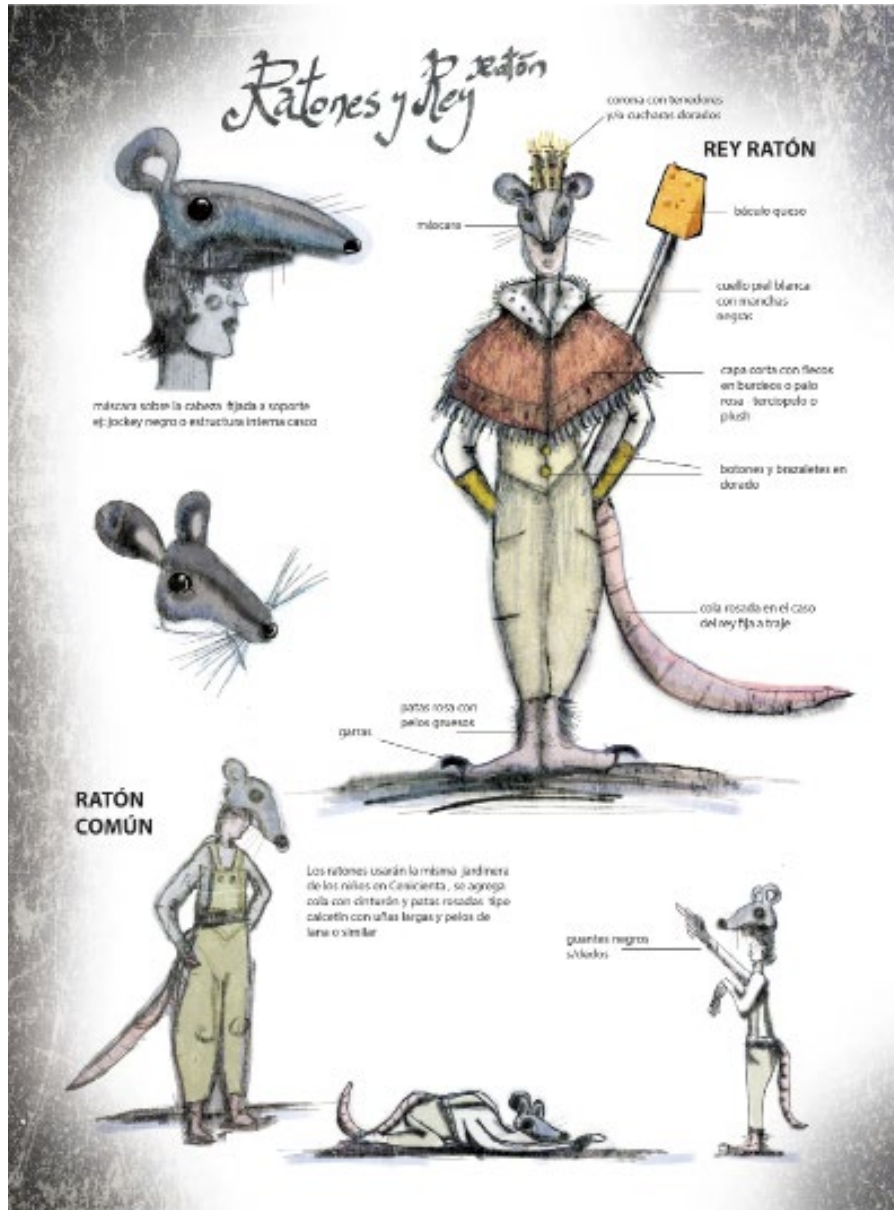
Has sido buena y generosa

Mueve esta tierra, tiene sorpresas

Has sido buena, linda Malén

Busca en la tierra con fe.





Desarrollo

1ª Fase

El docente introduce la actividad y antes de ver el video hace unas preguntas de aproximación para descubrir el nivel de conocimiento del alumnado.

- ¿Sabes que es una ópera?
- ¿Te gusta la música? ¿Has estado alguna vez en un concierto en vivo?

A continuación, visionamos la cápsula de video, mirando con atención su expresión facial porque seguramente para muchos será la primera vez que vean algo así. Indagamos a través de algunas preguntas qué les ha parecido, qué han entendido y si fuera necesario volvemos a visionar el video.

- ¿Qué te ha parecido?
- ¿Qué crees que está pasando?
- ¿Cómo se mueven los ratoncillos? ¿Son todos iguales?
- ¿Cómo crees que se sienten? ¿Preocupados, contentos, tristes, unidos...? ¿Por qué?
- ¿Cómo va vestida Malén? ¿Y cómo se siente?
- ¿Si encuentras a alguien en esa situación le ayudarías o pedirías ayuda?
- ¿Cómo crees que se siente ese ratoncillo?
- ¿Qué dirías tú para animar a alguien en esa situación?

Recogemos las respuestas que se han ido dando y recomponemos la situación explicándoles aquello que no hayan entendido y aprovechamos su lenguaje para dar algunas pinceladas sobre los distintos miembros de la sociedad mapuche (Lonko, Machi, Kalku, Papai), su vestimenta y joyas típicas para irnos familiarizando con ella. **(Ciencias sociales; Interculturalidad)**

2ª Fase

Sigamos haciendo hincapié en uno de los aspectos que aparece en este audiovisual; se trata de la colaboración entre todos los ratones para pedir ayuda y salvar a su amigo que está en peligro; y la ayuda prestada por Malén.

Pongámonos en una situación cercana a nuestro alumnado e imaginemos por ejemplo que se ha perdido el perro de uno de nuestros compañeros de la clase y está llorando desconsoladamente. ¿Cómo podríamos ayudar toda la clase a buscarlo?

- *¿Qué se te da mejor hacer para ayudar en la búsqueda?: dibujar carteles, decírselo a la policía, buscar por el barrio con alguna persona mayor, animar a mi compañero/amigo para que no se preocupe...*
- *¿Cómo se te ocurre organizar la búsqueda?*
- *¿Pedirías ayuda a alguien?*
- *¿Cómo se sentirá tu amigo?*
- *¿Y nosotros cuando le encontremos?*
- *¿Crees que es más fácil encontrar al perro de uno en uno o con la ayuda de la clase?*

Recogemos las respuestas y ponemos en valor la ayuda del grupo para hacer más fácil la tarea que nos ocupa y reforzar el compañerismo y amistad en nuestra clase.

(Convivencia escolar)

Otras actividades de *Banco de Herramientas* relacionadas: *Amigos hasta el final* (Educación Primaria de 6 a 8 años)

3ª Fase

En el recurso *Lectura y Emociones* hemos podido trabajar con el álbum ilustrado "Historias de ratones" que os recomendamos volváis a leer.



Título: *Historias de ratones*

Autor e ilustrador: Arnold Lobel

Traducción: Xosé Manuel González

Editorial: Kalandraka, 2000 Colección: Libros para soñar

A partir de esta segunda lectura creemos nuestra octava historia con el argumento que se nos presenta en esta cápsula de video. Podemos hacerlo de diversas maneras montando su dramatización, cantando, dibujando o haciendo un mural al estilo del que nos presenta la Fundación Germán Sánchez Rupérez en este [video](#) contado por Luis Miguel Cencerrado.

Otra atractiva idea de formato aparece en esta grabación de la representación a través del [kamishibai](#) de *La Malen* elaborado por Verónica Musa Rachid, encargada de la biblioteca de la Casona Cultural de Panguipulli y gran contadora de cuentos como podemos ver en el [blog de la casona cultural](#).

Tengamos en cuenta la imaginación y aptitudes artísticas de nuestro alumnado y creemos divirtiéndonos.

Se puede grabar el proceso y hacer un pequeño video para compartirlo con las familias, el resto del alumnado o bien representarlo directamente cuando estemos preparados. (Lengua y Literatura, Expresión Artística; STEAM, Plan Lector)

Actividad diseñada por: Corporación Municipal de Educación de Panguipulli y la Corporación de Adelanto Amigos de Panguipulli, (ER Chile).

I like you just as you are

Audiovisual resource

<https://bit.ly/37WdR3P>

Topic

Empathy

School context

Bilingualism, school coexistence

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

A hedgehog goes to school but its friends are afraid of its spikes. They try to come close, but they end up getting hurt. In the end, they think of a way to help the hedgehog feel accepted.

Theoretical basis

Empathy implies developing the capacity to recognize feelings in others and imagine what kind of action or response might help a person feel better. These feelings include suffering and wellbeing. A child who is able to identify positive aspects in others, will also be able to understand their own feelings and emotions.

Purpose

Some scenes in the video can be used by the teacher to help pupils name the character's feelings or emotions. Later on, the activity will propose certain situations in which people express different emotions and the children will have to explain what happens. As a final activity, children will dramatize different emotions pretending to be animals or plants.

Lesson plan

Stage 1

The video is introduced to the pupils by explaining they will see how a hedgehog feels when it goes to school.

They watch the video and the teacher asks some questions:

- *Why didn't anyone like the hedgehog because of its spikes?*
- *Did the hedgehog want to hurt its friends?*
- *In the end, the hedgehog's friends help it. How?*

Stage 2

The teacher will propose an activity. *Did you know that animals, plants and animals can feel happy, sad and angry?*

- *Sometimes it seems the sky is angry, what happens then?* (3 or 4 year-old pupils will need some help to answer e.g. drawings or flashcards of rain, thunder or lightning.

- *Mum and Dad get happy when I...* (3 or 4 year-old pupils can get some help using flashcards or acting e.g. tidying their room, giving a hug, finishing their food, helping with chores...)
- *A river "sings" as if it were happy when...* (it makes a waterfall...)
- *My teacher gets angry when I... or we... and they get happy when I or we...*
- *Plants get sad when... (they dry out, they are cut, or stepped on) and they get happy when...(we water them, they receive sun...)*

Stage 3

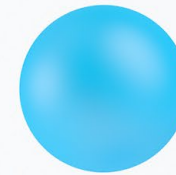
Suggest a game to act out different situations:

- A plant gets happy when the sun comes out (they bend down and slowly stand up); feels sad when someone pulls it up (they shrink and show sad faces); and happy when they plant it again.
- A dog is happy and plays (pupils get on four legs and run when they throw it a stick); gets sad when it is hungry or you don't give it food (it moans or groans); gets happy and jumps when you take it for a walk (show its leash).
- A happy bird sings in its cage; feels cold when you leave it outside at night (shiver and show sad faces)

When working with 3 or 4 year old pupils, the teacher will do the actions and the pupils will imitate him/her. With 5 or 6 year-old pupils they will have more autonomy because at this age they are more creative.

Six year-old pupils can prepare a "surprise scene" and their classmates can try to guess.

Activity designed by: Gabriela Castro Ascencio, Highlands School Los Fresnos (Madrid)



The ugly duckling

Audiovisual resource

<https://bit.ly/3zOWLhf>

Topic

Self-esteem

School context

Bilingualism, school coexistence

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

Andersen's story tells the misfortunes of a duckling who is different from all the others. Rejected by geese, chicks, hens, turkeys and other animals, the duckling eventually becomes convinced that it is all his fault; that he is ugly and clumsy, big, and ridiculous. Finally, he finds a group of swans, realizing that he is one of them. Happy with his discovery, he will live in peace and with his family all his life.

In a swampy area of a faraway country, a duck began to nest its eggs. Little by little the shells were breaking, and beautiful yellow ducklings were born. They walked like ducks, made duck sounds ("quack, quack, quack") and swam like ducks. The mother duck was very proud of her little ones, so much so that she did not realize that one egg that was about to break was a big egg, different from the others. After a short time, the shell broke and the last of the ducklings was born. But instead of yellow it was gray, and its size was way bigger than that of its siblings. The other mother ducks were horrified. "He's so ugly," said one. "He's huge and ridiculous," said another. "I'm sure it's a turkey," said the oldest of the mother ducks. However, mother duck defended her baby. "Even though he is dark and big, he is my little boy and I love him very much." Next day, everyone went to swim to the lake. The ugly duckling was the last one to get into the water. He was afraid of everything because even his little siblings made fun of him; he even thought he would drown. Luckily, he swam as well as the others although his large size made him feel strange in the middle of the other little ducklings. His siblings kept laughing at him, so the ugly duckling got out of the water and hid in the bushes. When he was dry, he looked for his mother, who was still arguing with the other ducks. They said, "Let him go! He's not like us. Get out of here!" The duckling took advantage of a moment when his mother was distracted to get away from the group. He felt so sorry and ashamed that he decided to run away and never come back. Walking and swimming, he came across a group of hens with their baby chicks. Seeing him so different, they began to pick at him and shout at him, "Get out of here! We don't want you here with us. You're a monster!" The duckling ran away clumsily, thinking, "I'm ugly; no one loves me, and I'm sure it's my fault. But I don't know what to do... I can't change my body!" This time he ran into a group of turkeys with their little children. But they also rejected him in the middle of pecks and teasing laughs: "You're ugly and stupid!" Once again he had to escape. And in this sad way time went by. He met other animals, like the geese,

who also chased him away. Even a flock of wild ducks insulted him. The duckling was convinced that he was a monster. After all, everyone told him so, so it must be true, he thought.

"I will go to the furthest place in the world, a lonely place where no one will mess with me, and there I will live the rest of my days, until I die," he said to himself. Fall passed and winter came. Then spring came, and the duckling grew. One morning, he heard birds by a small lake near his shelter. Full of fear, he hid, but looked out of a hole to see them. They were so beautiful!

They had long, beautiful necks, and floated easily on the water. The ugly duckling, tired of hiding, decided to approach them. He no longer cared if they insulted or pecked him. But he felt the strange need to be with that group of birds, which seemed to him the most beautiful animals in the world. He approached them without fear. He waved to them, imagining that they would be frightened at the sight of him. However, not only did they not, but one of them said, "The one that was missing! We are all here." The duckling didn't understand. Only when he saw his image reflected in the water did he realize that he looked just like them. He asked them, "Who are you?" "You mean who "we" are; how can you not know? We are swans, and you are one of us. Come, let's swim and play!" The ugly duckling stopped being a duckling and stopped being ugly and became a beautiful swan.

From then on, he lived happily with his family. But he would never forget the words the older swan had said to him on the first night: "Never be ashamed of what you look like on the outside. What matters is what you look like on the inside. You can change that: be good, be kind, be loving. If you do, you will be very happy."

[Adapted from a fairy tale by Andersen].

Theoretical basis

One of the ways to reinforce children's self-esteem is to guide students to reflect on the importance of the way they are rather than their external appearance. This is not easy, as their egocentrism prevents them from distinguishing "what is inside" from "what is outside." To advance in this process, teachers should focus on the positive aspects of what each person does, without reducing the importance of their external appearance.

Purpose

It is very likely that the students know the story, despite which, at these ages they enjoy it with the same intensity every time they listen to it. After reading the story, the teachers will use an activity in which everyone distinguishes how they are "on the outside" from their way of being "on the inside" (that is, the aspects of their personality), encouraging the children to praise others' individual characteristics. In a final game everyone will physically show their affection towards their teammates. The objective is that they show affection to all those who have previously been recognized with values.

Lesson plan

Stage 1

Read the story of the ugly duckling. If someone says they know the story, invite them to participate in the storytelling. Then, ask if there is any word they did not understand, and explain its meaning.

Stage 2

Explain to the group that we are all different "on the outside" (referring to the different animals in the story). Give examples: taller or shorter, with blond, brown or dark hair, with blue or black eyes, etc. Encourage students to look for other differences. With the 3 year olds, the teacher can mention some external characteristics (e.g., "some wear glasses, others... "; "some are good at playing ball, others are good at..." etc.).

And can give some specific examples: "Maria has brown eyes and Daniel has blue eyes." The teacher will make sure that all the comments refer to external aspects of the child. End this part by saying that everything that they are "on the outside" is good in everyone and in each one of them. In this part of the lesson it will be interesting for the teacher to comment, for example: "I really like the way Juan looks; don't we all like the way Juan looks on the outside?" Everyone will shout, encouraged by the teacher, "yes!" Afterwards, the group members will be asked to think of good things about themselves, but this time referring to what they are "on the inside." Give a variety of examples: nice? good friend? good brother? good sister? good student? happy? etc. Each time someone says something positive about themselves, they will receive a round of applause from the group. The teacher can put adjectives on the board that will help children in their answers.

Stage 3

The activity ends with a game:

- The teacher plays energetic music and invites the children to dance freely around the classroom.
- When they bump into someone, they must give them a big hug. From then on, they will dance hand in hand looking for physical contact with a third person.
- When they get to do it, the three of them will hug each other and form a small circle, which will rotate around the classroom. As they bump into each other, the circles will blend and grow.
- When a single circle has formed, the teacher will join it and they will all dance hand in hand. With groups of 5 or 6 year olds, one will stand in the center of each circle.
- The child in the center will turn around in one direction, while the rest of the children will turn in the opposite direction. The child in the center will be able to change the direction of his turn, forcing those around him to do the same.

Activity designed by: María Escós Tovar, Highlands School Los Fresnos (Madrid).

Whose turn is it?

Audiovisual resource

<https://bit.ly/3APn0rg> (up to 3:08)

Topic

Self-control

School context

Bilingualism, school coexistence

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

Pocoyo, pato and elly are playing with building blocks. The best way to do so is by taking turns. This allows them to all participate and enjoy the game together.

Theoretical basis

One of the ways in which self-control, or the lack of it, is most apparent in the ages we are focusing on, is knowing how to respect turn-taking. It is not an easy task, even though we might think it is. This is even more noticeable when it comes to playing games. This is because games create a lot of motivation for children and tend to make them more impulsive.

Purpose

The following activity is proposed so that children can put into practise their self-control by learning to take turns. Not only this, but the children will also learn to pay attention to other things while waiting for their turn.

Lesson plan

Stage 1

"Today we are going to learn how important it is to wait for our turn, so that we can have a wonderful time. Sometimes it's a bit hard for us, why could this be?"

The video is then played, and the children are asked to pay special attention to what is happening. After this, they will be asked to explain what they saw (emphasise that turn taking helps them to play and have more fun together) and comment on who they think found it more difficult to wait for their turn and why.

Stage 2

"We all know that we have to learn to wait for our turn to play, but sometimes we don't do it. Deep down, it is something that really, really annoys us, when we are waiting, and we can't handle it for any longer. But naturally, if we don't wait, the others will get angry with us".

- *Can you imagine what it would have been like for pocoyo, pato and elly to play if they hadn't waited for their turn? Would they have liked it? Would they have had fun? What would have happened if one of them had skipped a turn?*

- *Has someone ever skipped you while playing a game? What did you do? Is it fun when we don't wait for our turn?*

It is important to emphasise the fact that the objective of a game is to have fun with our friends, and when we don't respect turn taking, the game could end, and someone could get upset or angry. The best way for this not to happen is to learn how to wait and not take part until it is our turn.

- *Have you thought about what we can do while we are waiting for our turn? (They will be given a couple of minutes to say things that can be done while waiting.)* The teacher can add: watch others take part, think about what your next move is going to be, enjoy the game...). *"Let's see what the characters in pocoyo do while waiting for their turn."* (That scene will be played again and the children will be asked to observe what each character does while waiting).

Stage 3

To put into practise what they have learnt so far, the teacher will use a bag of lollypops.

One lollypop will be given to each child. They will be given out when all the children are sitting calmly in a circle. They must wait for their turn. Once it is their turn, they will put their hand in the bag and take out a lollypop.

The oldest pupil will also have to wait for when it's time to eat it. He/she won't be able to do so until the teacher gives them permission.

To finish off, a little debate will be started with the following questions:

- *Were you very anxious to take the lollypop?*
- *Was it difficult to wait?*
- *Was it worth the wait?*

Next steps

Assemblies are a great time to work on self-control and turn taking. Introducing this dynamic into as many activities as possible is the best way to carry on improving.

Activity designed by: Sophie Morales Featherston, Highlands School Los Fresnos (Madrid)

Burbujas

Recurso a utilizar

Vídeo Navidad 2020 Centro Botín.

<https://bit.ly/3kaEnvW>

Variables que se pueden trabajar

Autocontrol, habilidades de interacción, creatividad

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, convivencia escolar, trabajo por proyectos

Edad recomendada

De 3 a 6 años

Sinopsis

“Burbujas al mar” es un micro espectáculo de danza interactivo que surgió en el Centro Botín (Santander) junto con Rebeca García Celdrán (Compañía Mymader) con el objetivo de reflexionar sobre la realidad actual y observar todas las caras de “la burbuja” o por lo menos aquellas que nos permiten crear y divertirnos. Que no podemos salir de ella ya lo sabemos, pero... ¿cuántas cosas podemos hacer dentro de ella?

Referente teórico

Focalizar en lo positivo, mirar la belleza de lo cotidiano, observar la realidad desde diferentes ángulos y ver todas las opciones (pensamiento divergente). A través del movimiento y de la experimentación sensorial se promueve el autocontrol y la capacidad creativa. Diversos estudios han confirmado de manera contundente que el mero movimiento, sin necesidad de que se trate de danza, puede influir en el pensamiento, a su vez, Slepian y Ambady (2012) demostraron que el movimiento y el pensamiento creativo y flexible suelen estar interrelacionados. Además, también se ha demostrado que el movimiento físico acompañado de visualizaciones mentales puede ayudar a mejorar la atención, la velocidad, la retentiva y el disfrute del aprendizaje (Lorenzo-Laza, Ideishi e Ideishi, 2007).

Razón de ser

“Burbujas al mar” es un micro espectáculo de danza interactivo que surgió en el Centro Botín (Santander) reflexionando sobre nuestra condición de hoy: “Somos burbuja”. Nuestra familia, nuestra clase, es una burbuja. En ella nos encontramos protegidos, a gusto. Nunca antes nos habíamos visto de esta manera y puede que a veces no nos guste. Pero elegimos mirarlo desde el lado positivo. ¿Cómo son las burbujas? Son bellas y tienen algo de mágico porque encierran una sustancia transparente que no se ve, pero existe y en un segundo ¡Plop! desaparecen. Así que decidimos poner música, bailar, jugar con papel de burbujas, meternos dentro de una grande hecha de una membrana de plástico y finalmente lanzar al mar nuestros mejores deseos encapsulados en pompas de jabón.

Esta propuesta tiene como objetivo replicar la actividad adaptada al contexto escolar. Para el desarrollo de la actividad se necesitará papel de burbuja, plástico fino (ej. Para cubrir muebles).

Desarrollo

1ª Fase : ¿Qué es una burbuja?

La primera fase comienza con una simple pregunta: *¿Qué es una burbuja?* Seguro que las respuestas hablan de grupos, de protección, del coronavirus... y de pompas de jabón.

Las burbujas son pompas de jabón o aire encapsulado en otro material, pero el alumnado de hoy que, durante el curso escolar están viviendo la pandemia, una burbuja es su casa, otra es su clase. Algo metafórico más que literal que puede que a veces no entiendan como nos imaginamos. Sin embargo, si visualizan qué es realmente una burbuja, entenderán mejor el significado de esa membrana transparente que les cubre por ser una unidad.

¿Cuántos tipos de burbujas conocéis?

Es importante que el docente vaya guiando la conversación para que surjan las comparaciones entre las burbujas reales y las metafóricas (ej. burbuja de convivencia, burbuja Covid, pompas de jabón, ...)

¿Se os ocurren algunas burbujas que tengamos cerca? ¿Cuántos tipos de burbujas conocéis? ¿Y algunas cosas que parecen burbujas, pero no lo son?

Diferencias y semejanzas: Es aconsejable ir haciendo palpables aquello que diferencia unas burbujas de otras y aquellos en lo que son similares.

¿Pensaríais que un globo es una burbuja? ¿sí o no? ¿por qué? ¿en qué se diferencia/cuál es la forma de un globo? (podemos dibujarla proyectando su sombra sobre un papel o el globo desinflado directamente y veremos que la forma es de "gota" mientras que una burbuja es esférica).

Podemos ver algunos ejemplos de burbujas de jabón creadas con materiales sencillos o pompas congeladas por el frío.

2ª Fase: Visualizamos el vídeo

¿Qué cosas os llaman la atención del video? ¿Qué cosas habéis descubierto?

¿Habéis visto burbujas?

¿Cómo eran?

¿Qué habéis sentido vosotros al ver el video? ¿Pensáis que los participantes se sentían igual o de otra manera? ¿Por qué? ¿Cómo lo sabéis?

Con estas preguntas se puede proponer la identificación de las emociones a través de los gestos, las miradas, las acciones y movimientos. Por ejemplo: *¿Cuándo estamos tristes cómo nos movemos? ¿Y cuando estamos alegres, damos saltos de alegría? ¿Cómo creéis que se sentían las personas que participaban?*

¿Cómo iban vestidos? Buscamos que observen la diferencia entre la bailarina y el resto de participantes.

¿Por qué va de blanco la bailarina? Ella, es una burbuja, o es el duende de las pompas... Cualquier interpretación es válida. Lo que hace Rebeca, la bailarina en la pieza es mostrarnos cómo podemos jugar y cuántos tipos de burbujas hay.

3ª Fase: Experimentación sensorial (oído, tacto)

¿Queréis que juguemos con todos los tipos de burbujas que juega ella? La respuesta será un sí rotundo y enérgico. Así que aprovechando esa energía lo ideal es salir al patio de recreo porque cuanto más aire se mueva mejor será la experiencia.

1. En el patio nos espera, pegado en el suelo, papel de burbujas.

Comenzamos el juego con una pregunta: *¿Las burbujas suenan?*

En primer lugar, nos dividiremos en dos grupos:

- El grupo 1, será el que se mueva y ande por el papel de burbujas, haciendo distintos movimientos y ritmos.
- El grupo 2, será el que se tenga que mover al ritmo del sonido de las pompas.

Sin dar la solución correcta dejamos que ellos experimenten y saquen su conclusión.

Sobre él experimentaremos lo que se ve en el vídeo. Podemos proponerles distintos ritmos, primero andar despacio, las burbujas explotan y al hacerlo suenan. Ese sonido es divertido y dará pie al movimiento de los que no están pisando.

Después saltamos sobre él papel, sonará a la vez y eso amplificará el sonido. Tras esto, podemos correr, pisar fuerte y así hasta que no queden apenas burbujas y la experimentación baje de intensidad.

Tras la experimentación de esta parte, invertimos los equipos y repetimos las acciones para que ambos vivan la experiencia de explotar las burbujas y moverse al ritmo del sonido que producen.

A continuación, después del desfogue y la experimentación con los pies toca experimentar con el tacto. Para ello, repartimos un trocito de papel para cada alumno y comenzamos la observación.

Primero, miramos de cerca el papel, tocamos las pompas, son suaves y casi transparentes **¿cómo es tocarlas? ¿habéis tocado alguna vez algo parecido? ¿es agradable o desagradable?** Después, apretaremos hasta que una se rompa y a partir de ahí les dejamos explotarlas de todas las maneras que se les ocurra.

Como variante de la actividad, se puede animar al grupo/clase a que cuenten el número de burbujas, realizar seriaciones por ejemplo, que rompan una sí y otra no, dos sí y una no, ..., que las rompan haciendo un círculo u otras figuras geométricas... Esta variante ayudará mucho a trabajar la capacidad de autocontrol y a frenar el comportamiento impulsivo.

2. Membrana de plástico (plástico de cubrir muebles)

Tras experimentar con sonido y de manera individual vamos a jugar con una membrana como hace el duende de las pompas. Sacamos el plástico que comienza a extenderse y a volar y bailar a nada que haya un poco de aire.

Lo extendemos y lo sujetamos extendido entre todos. Cada uno agarra desde un extremo. A la de tres nos metemos todos dentro levantándolo sin soltarlo. El plástico se elevará por el movimiento creando una especie de cúpula que irá bajando poco a poco hasta cubrirnos.

Cuándo lo haya hecho hacemos el mismo juego, pero a la inversa: 1, 2 y 3 salimos sin soltarlo. Y volvemos a apreciar la cúpula, pero esta vez desde fuera.

Las posibilidades de juego con esta membrana son infinitas. Correr agarrándola de un extremo ya es una experiencia bella y mágica. Si tenemos opción de darle un trozo a cada niño y que experimenten de manera individual sería fantástico.

3. Pompas de jabón

Las pompas de jabón son conocidas por los niños, pero casi siempre las creamos soplando. Crearlas bailando por la simple acción del viento al movernos es algo nuevo. Así que pongamos música, cubos de agua con jabón, alambres grandes que hagan de pomperos y a bailar.

Cada niño tendrá su pompero creado por nosotros mismos. Si los niños tienen destreza suficiente puede crearlos en ese mismo momento (psicomotricidad fina) cogiendo como molde algo cilíndrico, un bote, un vaso... Rodeamos con el alambre la superficie cilíndrica y hacemos un aro con un trocito que cerramos girando el alambre sobre sí mismo. Dejamos un trocito sobrante para poder agarrarlo.

Y ahora, a bailar todo lo que suene. Ponemos músicas de diferentes tipos y ritmos para que las dinámicas de movimiento cambien, nosotros manejamos la selección, no avisamos de los cambios y tratamos de poner músicas sin letra para que la atención esté en el juego de experimentación no en la canción.

Por último y cuándo ya haya bajado el ritmo de la experimentación, les proponemos que piensen en algún deseo que quieran hacer llegar a la Tierra. Han de pensarlo fuerte y encapsularlo en la burbuja, ella se encargará de hacerlo llegar a dónde corresponda. Ponemos una última música y les dejamos libertad.

4ª Fase: Reflexión final

¿Cómo os lo habéis pasado?

¿Cómo os sentís?

¿Qué es lo que más os ha gustado?

¿Y lo que menos?

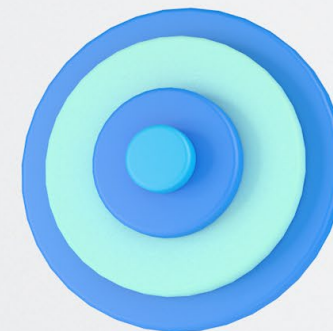
¿Alguien quiere contarnos el deseo que he enviado con su burbuja?

Ahora, ¿qué pensáis sobre las burbujas?

Propuesta de continuidad (opcional)

Es un buen ejercicio para liberar tensión la parte de la danza en simbiosis con la focalización sobre algo bello como es la burbuja. A continuación, se plantean algunas propuestas de continuidad:

- Tener los cubos y alambres en clase puede ser útil para tirar de ellos en momento de tensión o necesidad de romper dinámicas.
- Otra propuesta para abordar el conocimiento del entorno en Educación Infantil: Burbujas gigantes en el mar: *Proceso de incubación de los huevos del calamar* https://www.vix.com/es/mundo/196155/mientras-duermes-el-oceano-se-llena-de-magia-4-fenomenos-que-parecen-un-sueno?utm_source=next_article
- Esta actividad permite enlazarla con a la actividad "VIAJE ENTRESPACIOS" de Banco de Herramientas con el objetivo de crear nuestro espacio o refugio sensorial. El papel de burbuja puede servir como sello para estampar y crear un dibujo singular.
- Se puede emplear la actividad como ayuda a la dramatización de Nadarin (Recurso Lectura y Emociones)



The girl that decided to be bad

Topic

Make decision

School context

Bilingualism, personal identity

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

Sonia is a grumpy girl who decides to turn into a nasty witch in order to get revenge on the whole world. However, the objects in the kitchen come to life and turn against her. She changes her decision and tries not to take things personally or be bad-tempered again. The world changes for her.

Sonia was a normal girl. She had a normal family and she worked hard at school just like all the other children, but she didn't like jokes. If a boy or girl laughed, she thought they were laughing at her. If someone pushed her by mistake, Sonia thought they had done it on purpose.

She hardly noticed, but she was getting lonelier and lonelier and losing all her friends. She got angry so many times! As a result of this, Sonia decided to turn bad. She looked in the mirror in her room and said:

"I am going to be bad, very bad! I am angry with everyone. I will turn into a witch and I will put them under a spell."

Sonia started to look through her mother's story books and didn't stop until she found what she wanted: a book about witches, wizards and sorcerers. In one of the stories, it explained how to make a magic potion. The little witch, Sonia, prepared a massive pot and in it she put water on a low heat, disobeying her mother who had forbidden her from using the kitchen, but because she had decided to be bad, she didn't care!

In the pot she put vinegar and wine. Later she went out into the garden and found some worms, lizards and strange plants. She put everything in the pot. Soon, thick black smoke started to come out of the pot. Sonia was happy:

"You'll see! It'll turn all of you into disgusting bugs."

The kitchen was getting full of smelly smoke and Sonia started to get worried. Suddenly, the spoon with which she was stirring the potion grew eyes and a mouth, flew into the air, looked at her with an angry face and hit her on the head. The teapot, forks and plates attacked her too. Sonia went into the

corridor followed by all the kitchen utensils, and then she realised that it was the smoke coming out of the pot that made all these things decide to attack her.

She made it to her room feeling very frightened and got inside the wardrobe. The knives, forks, plates, jugs and trays wouldn't stop hitting the door of her hiding place and Sonia was extremely scared.

"Why did I decide to be bad? Nobody wants to be my enemy. It's my fault for being so bad-tempered," she thought.

Sonia was full of regret and said out loud:

"If you leave me alone, I promise to change! I will be nice, and I won't get so angry."

All the kitchen utensils stopped making noise and it seemed as if they were listening on the other side of the cupboard. Slowly, they started to return to the kitchen, until the house went silent again. Sonia then came out and went straight to throw the pot outside. What a fright!

The next day, she played with her classmates without getting angry. Not one push, laugh, or joke made her angry.

She had changed! In a few days, the rest of the children were her friends again and Sonia understood that it was much more fun this way. She realised that being bad was much more dangerous than being normal. Her teacher even said to her one day,

"You've made such an improvement Sonia. It's almost as if you have taken a magic potion!"

She said nothing and thought to herself, "if only you knew how right you are!"

Theoretical basis

Children between the ages of 3 and 6 are not fully equipped to make decisions in a responsible way. They do not possess the cognitive ability to make a critical judgement, but they can choose between good and bad behavior by taking the consequences into consideration.

Purpose

Storytelling allows the teacher to ask questions and help the children reflect on the consequences of Sonia's inappropriate behaviour in the story. In an activity proposed to accompany this story they will use puppets to talk about the girl's behavior. In a final game they will suggest positive ways to behave and talk to other classmates about it.

Lesson plan

Stage 1

The story is read to a group of children and the following questions are asked:

- *Sonia decides to be bad; who can tell me why? (a question for 5 to 6 year olds)*
- *What does Sonia put in the pot to make her potion?*
- *What happens after this?*
- *When she regrets her actions, what does she say to the things around her?*
- *How does Sonia act after this?*
- *What do her classmates at school do?*
- *What does her teacher say?*

Stage 2

The teacher introduces the following activity: show the students a puppet or doll, and then ask them to imagine that this puppet or doll is Sonia while she is making her potion. The children will act as the things inside the kitchen, such as, spoons, plates, trays, coffee pots. They must 'come to life' and tell Sonia off about her behavior. The

teacher will leave the puppet on a chair and the students will tell it off, pretending they are very angry.

After this, the teacher will act as if the puppet is speaking by saying, *"forgive me, from now on I will be less bad-tempered and I won't get so angry."* The children will come closer to the puppet and will congratulate it by giving it hugs and kisses.

Stage 3

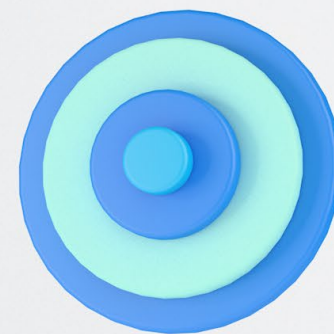
The closing activity is an interactive game:

- The children sit in a circle, leaving 1m between each other. The teacher chooses a child randomly who will say, "I would like to sit next to me," out loud.
- The rest of the class will ask, "why?" and the child will respond, "because..." by saying something positive (prompts can be given, such as, because my friend is kind, loving, generous, helpful).
- Then they will repeat the same routine with a different child.

With very young children, the teacher will give clues to help them create an answer, using his/her knowledge of the children to do so.

Once the game is finished, they will share their feelings and opinions about the activity.

Activity designed by: Sophie Morales Featherston, Highlands School Los Fresnos (Madrid)



We can all get along

Audiovisual resource

<https://bit.ly/3AZFCVL>

Topic

Making decisions

School context

Bilingualism, school coexistence

Recommended age

From 4 to 5 years old

Summary

A little rabbit always wants to be right and make his friend do what he wants. He will learn to let others choose and that his actions have an impact on others.

Theoretical basis

Our day to day lives are full of moments when we have to make decisions. These decisions sometimes have consequences that are not very pleasant for us or for others. Furthermore, those consequences aren't always only short term, they can be long term and cause us more trouble than we might have thought at first.

Purpose

The situation shown in this video is quite common in the pupils' environment, so offers an important possibility for what they learn here to be applied and integrated in their daily lives. The proposed activity will allow, at the same time, pupils to discern that they can always choose from several options with regard to the way they act and they can learn to anticipate the possible consequences that may arise from the choice in question.

Lesson plan

Stage 1

Every day we find ourselves in situations where we have to decide how to behave with other people close to us (what to do, what to tell them, to get angry or not). Sometimes they are classmates, friends or even family. In each situation in which we interact with other people, we can do things one way or another, and we always have the option to choose, even though sometimes it doesn't seem like that to us. Accordingly, we spend a good part of the day making decisions and all these decisions are important.

That is exactly what happens to the main character of the video that we are going to see next. Look what happens when the little rabbit makes the wrong decision with his friends.

(Watch until 1:36, when the rabbit wants to find solutions to go to a party).
After watching this section the teacher will ask these questions:

- *Do you think the rabbit's behavior is ok?*
- *Could he have done something different?*
- *What he could have done in another way?*

Stage 2

One of the first lessons taught by this story is that all the decisions we make have consequences. That means that after we choose, things happen as a result of what we chose to do. To convey this idea, the following questions are asked of the students:

- *What happened when the rabbit was always telling others what to do?*
- *Why was the rabbit not invited to his friend's birthday party?*
- *Carry on watching the rest of the video until minute 2:00*
- *Do you think the rabbit's ideas are all right?*

Stage 3

Watch the video until the end to learn how to improve your behavior with your friends and then ask these questions to reflect.

- *How do we have to behave when we line up?*
- *How should we play with our friends?*
- *How does the rabbit fix the problem with his friend?*

Next steps

Children can role-play the situations in which the rabbit made mistakes and try to act in the right way.

Activity designed by: María Orol Martín-Aragón, Highlands School Los Fresnos (Madrid)

I am sick

Audio resource

<https://bit.ly/3AUg24f>

Topic

Positive attitudes towards health

School context

Bilinguism, promotion of healthy habits

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

Polly is a girl whose dolly is sick. She calls the doctor to look after her.

Theoretical basis

Illness is a frequent reality in the life of a child in the ages this activity is aimed at. Through group reflection, the educator must ensure that the students understand illness is a natural process even when it is unpleasant. Educators must also make it clear that certain ailments and diseases are preventable by taking due precautions.

Purpose

In the first stage, the students will ascribe certain words to the concepts of "health" and "illness." The educator then formulates questions and assumptions so that the children understand illness as a natural, but transitory event, as well as the possibilities of doing things to cope with that unpleasant period. Finally, there will be a dialogue about action to take to avoid getting ill.

Lesson plan

Stage 1

The teacher develops the following activity:

She will draw two columns on the board, one headed with the word "HEALTH" and the second with the word "ILLNESS."

The teacher explains to the students that he/she will proceed by saying some words and the children have to decide in which column they should write them (with children who have not yet mastered reading or writing, the teacher should put the words directly in the corresponding column expressly indicating what he/she is writing in each column and its meaning). Examples:

Bed	Outdoor games	Fever
Diet (precise explanation)	Thermometer	Sports
Swimming Pool	cough	Medicines
Rest (precise explanation)	Park	

A variant with pupils from the first two levels of Early Childhood Education is for them to draw the concept of “health” in a green or blue drawing (for example, a tree) and the concept of “illness” in a red drawing (for example, a thermometer). They may draw them in their own way. Following the decision of the whole class, drawings will be placed in the corresponding columns.

Stage 2

Listen to the song “Miss Polly has a dolly.” The following case-questions will be asked:

- *What happened to the dolly?*
- *Have you ever been sick? Where did it hurt?*
- *What can we do when we are sick?*
- *How can we take care of each other when someone is sick? (call them, send them a message, give them nice food, a surprise present when they are back to school..)*
- *What can you do at home when you are sick? (read a book, watch some tv, paint...)*

Stage 3

The teacher will ask the following open question (suitable for 5 or 6 year olds):

- *What can we do to avoid getting sick?*

Aim to elicit a wide range of responses. Clues can be offered: wrap up warmly on cold days; bundle up after sweating; not eating too much at mealtimes; eat lunch and dinner slowly, eat a lot of fruit and vegetables, etc.

Activity designed by: María Orol Martín-Aragón, Highlands School Los Fresnos (Madrid).

Los dientes del ovinodón

Recurso a utilizar

<https://bit.ly/3z2IRME>

Variables que se pueden trabajar

Actitudes positivas hacia la salud, autocontrol, creatividad

Contexto escolar

STEAM, promoción de hábitos saludables

Edad recomendada

De 5 a 6 años

Sinopsis

En este recurso audiovisual nos explican, de manera amena y a través de retos, los seis pasos necesarios para lavarnos adecuadamente los dientes.

Marco teórico

Desde que los niños y niñas tienen dos años de edad les insistimos en la necesidad de lavarse los dientes. En muchas ocasiones esa insistencia hace que vivan la higiene bucal como una imposición que les viene desde fuera, más que como un hábito que les va a ayudar a tener una mejor salud en el futuro. ¡Siempre van a encontrar un plan mejor y más divertido!

Con el uso del método científico y de la experimentación directa vamos a conseguir que vivan y comprendan por ellos mismos las consecuencias de una mala higiene bucal.

El método científico, al igual que el lavado de dientes, exige de una planificación y de seguir fielmente una serie de pasos. Todo ello redundará en la mejora del autocontrol del niño y de la niña, que ahora entenderá que, pese a que pueda encontrar actividades más entretenidas a la hora de lavarse los dientes, el no hacerlo puede traer consecuencias nada divertidas.

Razón de ser

En esta actividad vamos a utilizar el pensamiento científico y el método experimental para comprender por qué es tan importante lavarse bien los dientes. Para ello vamos a necesitar:

- Huevos frescos, de los blancos.
- Hueveras individuales.
- Vasos de agua.
- Vinagre blanco (del de limpieza).
- Refresco de cola.
- Enjuague bucal con flúor (es importante que tenga una alta cantidad de flúor en partes por millón).
- Pasta de dientes blanqueante.
- Cepillos de dientes.

Desarrollo

1ª Fase: Veo

En unas excavaciones cercanas a la escuela unas científicas han encontrado los restos de un animal prehistórico desconocido hasta el momento. Lo han llamado: El ovinodón.

Este animal tiene una característica muy curiosa. A diferencia de otros animales que presentan una dentadura fea y sucia, el ovinodón encontrado tiene unos dientes perfectamente blancos.

¿Queréis ayudar a conocer el secreto del ovinodón?

Así pues, lo primero que tenemos que hacer es transformarnos en científicos y científicas, y convertir nuestra aula en un laboratorio.

Para ello vamos a dividir a la clase en grupos de 4, y a cada grupo le vamos a asignar dos vasos y dos huevos en huevera individual. Aunque en realidad, pese a lo que parezca, no son huevos, ¡son dos de los dientes del ovinodón recientemente encontrado!

Los dientes de ovinodón, igual que los nuestros, pese a su apariencia de ser fuertes como rocas, se pueden estropear. Sobre todo, cuando les atacan unas sustancias a las que llamamos "ácidos".

Por lo tanto, lo primero que tendremos que hacer antes de empezar a buscar el secreto de por qué el ovinodón tiene unos dientes tan blancos y sanos, es conocer bien al enemigo de los dientes.

- ¿A qué te suena la palabra ácido?
- ¿Conoces algo que sea ácido?
- ¿Cuántas cosas podemos decir entre todos que sean ácidas?

En nuestra investigación vamos a utilizar un ácido muy especial al que llamamos ácido acético, aunque en casa también lo conocemos simplemente como vinagre.

Así que vamos a investigar cómo el vinagre afecta a los dientes del ovinodón.

Paso 1. Llenamos un vaso de vinagre blanco, el suficiente para que cubra el huevo.

Paso 2. Introducimos el huevo dentro del vaso con vinagre, de forma que quede totalmente cubierto.

Nota: El ácido del vinagre ataca al calcio de la cáscara de huevo de manera similar a cómo el ácido producido por determinadas bacterias presentes en nuestra boca ataca al esmalte de nuestros dientes. El resultado de esta reacción del vinagre con el calcio lo vamos a poder observar nada más introducir el huevo en el vaso porque se van a producir en la cáscara unas pequeñas burbujas que acaban ascendiendo a la superficie.

Además del ataque de los ácidos, también existen productos que no perjudican al diente del ovinodón, pero que sí lo llenan de manchas. Lo vamos a comprobar con el refresco de cola.

Paso 3. Llenamos un vaso de refresco de cola, el suficiente para que cubra el huevo.

Paso 4. Introducimos el huevo dentro del vaso con refresco, de forma que quede totalmente cubierto.

Durante lo que nos queda del día vamos a hacer una de las cosas a las que más tiempo se dedica en una investigación científica: la observación. Así que, más o menos cada dos horas, tendremos que mirar cómo están los huevos y anotar los resultados de nuestras observaciones.

Lo haremos respondiendo a las siguientes preguntas, tanto para el huevo que tenemos en vinagre, como para el que tenemos en refresco de cola:

- ¿Cómo están los dientes de ovinodón?
- ¿Y el líquido que los cubre?
- ¿Ha habido algún cambio con respecto a cómo estaban durante la última vez que los observamos?

En la siguiente tabla se resume lo que podemos esperar de las observaciones que realicemos sobre el huevo que está en el vaso con vinagre.

Tiempo transcurrido	Observación	
1	0 horas	Aparecen pequeñas burbujas alrededor de la cáscara nada más introducirlo en el vinagre.
2	2 horas	Continúan saliendo burbujas y se empieza a formar una espuma densa y pardusca en la superficie del vinagre.
3	4 horas	Surgen las primeras grietas en la cascara del huevo, incluso aparece algún pequeño agujero. Hay zonas de la cáscara que se han vuelto blandas cuando las tocamos.

De esta manera podremos observar cómo, a partir de las cuatro horas de estar en el vinagre, ¡nuestro ovinodón ha empezado a tener caries!

Con respecto al huevo que está sumergido en refresco de cola no observaremos las burbujas que se producen con el vinagre, ni la espuma, ni aparecerán grietas o agujeros, pero el huevo se irá tiñendo poco a poco de color marrón. Productos como el refresco de cola no afectan a la salud de la dentadura del ovinodón, pero sí a su estética.

Dejaremos los dientes del ovinodón en vinagre y refresco de cola durante toda la noche, y a la mañana siguiente haremos una última observación.

Nos volveremos a hacer las mismas preguntas:

- ¿Cómo están los dientes de ovinodón?
- ¿Y el líquido que los cubre?
- ¿Ha habido algún cambio con respecto a cómo estaban durante la última vez que lo observamos?

En el caso del huevo que estaba en vinagre, transcurrido todo un día, observaremos lo siguiente.

Tiempo transcurrido	Observación	
4	24 horas	El huevo ha perdido toda la cáscara y hay mucha espuma sobre el líquido. Si sacamos el huevo fuera del vaso (con mucho cuidado) notaremos que tiene una textura como de pelota de goma. Podemos hacerlo botar, pero con suavidad, porque todavía es un huevo y se puede romper y salirse la yema.

Si el ovinodón tuviese ese diente en la boca, ya no le serviría para comer, y ¡habría que arrancárselo!

En cuanto al huevo que estaba en el refresco de cola, estará ya de un color muy parecido a los huevos marrones que podemos comprar en cualquier supermercado.

2ª Fase: Me pregunto

A pesar de que hemos comprobado cómo lo que come y lo que bebe pueden dañar los dientes del ovinodón, las científicas que trabajan en el yacimiento han encontrado los dientes en perfecto estado: duros y perfectamente blancos.

Pero el trabajo de la ciencia no consiste solo en descubrir cosas que estaban ocultas, ni siquiera en observarlas atentamente una vez descubiertas. El trabajo fundamental de una persona que se dedica a la ciencia es hacerse preguntas.

Así que nosotros vamos a preguntarnos lo siguiente:

¿Cómo consigue el ovinodón mantener sus dientes tan duros y limpios?

3ª Fase: Me respondo

Lanzamos la pregunta a la clase y abrimos un poco de debate:

- ¿Cómo se puede limpiar los dientes el ovinodón?
- ¿Cómo me limpio los dientes yo?
- ¿Cuántas veces al día?
- ¿Cómo lo hacen mi madre y mi padre?
- ¿Utilizan solo cepillo y pasta de dientes?
- ¿Sabes lo que es el enjuague bucal?
- ¿Por qué piensas que es necesario lavarse los dientes?
- ¿Qué tiene la pasta de dientes para protegernos de las caries?
- ¿De qué otras maneras piensas que el ovinodón puede lavarse los dientes?

En este momento del proceso no pretendemos dar las respuestas correctas. Podemos dejar volar la imaginación para encontrar nuevas y divertidas maneras de lavarse los dientes.

4ª Fase: Experimento

De todas las posibilidades que se hayan propuesto en clase para limpiar y proteger los dientes de una dentadura, vamos a experimentar con dos de ellas, las que más utilizamos los humanos: cepillarnos los dientes y hacer enjuagues bucales.

Exploraremos primero el cepillado de los dientes, utilizando el diente de ovinodón que hemos tenido en refresco de cola durante al menos 24 horas, y que está completamente manchado.

Paso 5. Sacamos el huevo que lleva 24 horas sumergido en refresco de cola, lo secamos bien, y lo colocamos sobre una huevera.

Paso 6. Preparamos un cepillo con un poco de pasta de dientes blanqueante y cepillamos la punta del huevo hasta que veamos cómo, poco a poco, va volviendo a aparecer el color blanco original.

Es el momento de visualizar el vídeo que acompaña a esta actividad. Haremos el cepillado de los dientes del ovinodón tal y como nos lo explican en el recurso audiovisual. Ahora ya sabemos cómo el cepillado diario de nuestros dientes los va a mantener limpios. Pero vamos también a explorar, realizando un nuevo experimento, cómo podemos protegerlos para que se hagan más fuertes.

Para ello entregaremos un huevo nuevo, perfectamente blanco, y otro vaso a cada grupo, y utilizaremos el enjuague bucal.

Paso 7. Llenamos un vaso de enjuague bucal con flúor, el suficiente para que cubra el huevo.

Paso 8. Introducimos el huevo dentro del vaso con el colutorio fluorado, de forma que quede totalmente cubierto.

Paso 9. Lo dejamos reposar durante 24 horas.

Es muy importante que el enjuague bucal que utilizemos tenga un alto contenido en flúor para que proteja bien a la cáscara del ataque del ácido. Para comprobarlo, nos aseguraremos que entre sus ingredientes aparezca el fluoruro, con alta concentración en partes por millón (ppm).

No todos los enjuagues bucales contienen flúor, así que con algunos de ellos el experimento no nos funcionará, y la cáscara de huevo (y por tanto también nuestros dientes) no quedará protegida frente al ataque de los ácidos.

Después de dejarlo reposar todo un día dentro del vaso, comprobaremos si efectivamente el enjuague bucal lo ha protegido o no. Para ello repetiremos los pasos 1 y 2, pero en esta ocasión con el huevo que ha estado en el colutorio.

Paso 10. Llenamos un vaso de vinagre blanco, el suficiente para que cubra el huevo.

Paso 11. Introducimos el huevo protegido por el enjuague bucal, bien seco, dentro del vaso con vinagre, de forma que quede totalmente cubierto.

A continuación, haremos varias observaciones a lo largo del día, exactamente igual que hicimos con los huevos que no estaban protegidos, y observaremos las diferencias entre los dos casos.

- ¿Cómo están los dientes de ovinodón?
- ¿Y el líquido que los cubre?
- ¿Ha habido algún cambio con respecto a cómo estaban durante la última vez que lo observamos?

En la siguiente tabla se resume lo que podemos esperar de las observaciones que realicemos sobre el huevo que ha sido protegido por el flúor.

	Tiempo transcurrido	Observación
1	0 horas	Al introducir en vinagre el huevo protegido por el flúor no aparece casi ninguna burbuja sobre la cáscara.
2	2 horas	Siguen sin aparecer burbujas en la cáscara, ni espuma por encima del vinagre
3	4 horas	Tras varias horas el huevo sigue exactamente como al principio. No han aparecido grietas ni agujeros y la cáscara sigue igual de dura que antes.

5ª Fase: Pienso

Una vez hemos observado la naturaleza, nos hemos hecho preguntas sobre lo que hemos visto, las hemos contestado y hemos comprobado su validez gracias a la experimentación, los buenos científicos y científicas buscan sacar conclusiones.

Así que, sentados todos en asamblea, reflexionamos sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué hemos aprendido en esta actividad?
- ¿Cómo podemos mantener nuestros dientes sanos y limpios como los del ovinodón?
- Además de limpiarnos los dientes con el cepillado diario, ¿de qué otra manera los podemos proteger?

6ª Fase: Lo cuento

Para terminar la actividad, dibuja un ovinodón lavándose los dientes y ponlo en tu cuarto de baño.

The pied piper of Hamelin

Audiovisual resource

<https://bit.ly/3kOLAPe>

Tell the story or watch the online video

Topic

Self-assertion skills

School context

Bilingualism, school coexistence, personal identity, reading plan

Recommended age

From 3 to 6 years old

Summary

The tale tells the story of an honest piper who frees a town from a plague of rats and the ingratitude of its inhabitants who refuse to pay him the price agreed. The piper punishes them by taking all the children with him. Finally, the mayor changes his mind and pays the Piper who brings the children back to the town.

Theoretical basis

The ability to display self-assertive behavior is a clear indicator of maturity. At early ages, children can understand self-assertion from examples that involve “being older,” “being good” and resolving conflicts without resorting to aggression.

Purpose

Beginning with a story, and after understanding the message that it transmits through different questions, the teacher uses the technique of incomplete sentence stems which the children need to complete to identify “prosocial” alternatives to behavior that shows social maladjustment.

A dramatization of the story completes the activity.

Lesson plan

Stage 1

The teacher reads the story to the children. Then, the teacher clarifies any doubt they may have regarding the content.

With younger groups of children (3 years old) it is recommended to ask some of them for a summary of the story in their own words.

Stage 2

The teacher asks the students questions focusing on the self-assertion of the main characters of the story:

- *Who do you like best in the story?*
- *Is the Piper right? If so, why didn't he use his powers to keep all the gold and money of the inhabitants of Hamelin? (this question is appropriate for 5 year-old children and older)*

- *What do you think would have happened to the Piper's friend if he had listened to the other children?* (appropriate question for 5 to 6 year-old children)
- *What does the Piper's friend do to protect himself? Does he fight? What does he do to be respected by others?*
- *Many times you say "I am older." What does it mean to be older?* (appropriate question for 5-6 year old children).

Stage 3

The teacher explains to the students that in order to be a self-confident person (with the little ones it is recommended using less abstract vocabulary, for example "being good" or "being older") they must learn to reason and argue with others without getting angry or upset, but without giving up easily.

Then, the teacher invites the children to complete the following sentences:

"I am older because...":

- When my parents tell me to turn off the TV, instead of having a tantrum, I tell them that (with 3 year olds, it is recommended to offer prompts e.g. record the program, wait for advertisements, etc.).
- When a classmate doesn't let me go down the stairs, I do not push him/her but tell them that
- When an older child snatches the ball from me, instead of crying, I look for the and tell him/her that

Stage 4

A drama activity is developed. In turns, the children prepare a short play of any part of the story, one child playing the role of the Piper's friend, and the rest playing the children of the village. With 4 year olds, the play can be developed without words, just with gestures.

Activity designed by: Ana Cebrián Pardo, Highlands School Los Fresnos (Madrid)

The background features various 3D geometric shapes in shades of pink and red, including a large inverted triangle, a cylinder with a ring through it, a sphere, a curved tube, a pyramid, a dome, and a small sphere, all rendered with soft shadows on a light surface.

Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

Actividades Educación Primaria

Índice de Actividades

De 6 a 8 años

Desarrollo afectivo

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL

La gallina o el huevo 75

AUTOESTIMA

Crear es poder 78

Desarrollo social

HABILIDADES DE INTERACCIÓN

Scape room 80

De 8 a 10 años

Desarrollo afectivo

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL

¿Dejas huella en tu camino? 84

EMPATÍA

Vientos y lluvias 87

Desarrollo cognitivo

AUTOCONTROL

Arquitectura para jugar 92

TOMA DE DECISIONES

¿Qué cae antes? 95

De 10 a 12 años

Desarrollo afectivo

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL

La luz de los sonidos (I) 105

La luz de los sonidos (II) 110

EMPATÍA

Vientos y lluvias 87

Desarrollo cognitivo

TOMA DE DECISIONES

A ojo de buen cubero 112

Índice por áreas curriculares

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

La gallina o el huevo	75
Vientos y llluvias	87
¿Qué cae antes?	95

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Crear es poder	78
¿Dejas huella en tu camino?	84
Vientos y llluvias	87
La luz de los sonidos (I)	105

EDUCACIÓN FÍSICA

Crear es poder	78
Scape room	80

CIENCIAS NATURALES

Vientos y llluvias	87
Arquitectura para jugar	92
¿Qué cae antes?	95

CIENCIAS SOCIALES

Vientos y llluvias	87
Arquitectura para jugar	92

MATEMÁTICAS

Arquitectura para jugar	92
¿Qué cae antes?	95
A ojo de buen cubero	112

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

¿Dejas huella en tu camino?	84
-----------------------------	----

MÚSICA

Vientos y llluvias	87
La luz de los sonidos (I)	105
La luz de los sonidos (II)	110

Índice por contexto escolar

CONVIVENCIA ESCOLAR

La gallina o el huevo	75
Crear es poder	78
Scape room	80
¿Dejas huella en tu camino?	84
Arquitectura para jugar	92
A ojo de buen cubero	112

IDENTIDAD PERSONAL

La gallina o el huevo	75
Crear es poder	78
Scape room	80
¿Dejas huella en tu camino?	84
La luz de los sonidos (I)	105
La luz de los sonidos (II)	110
A ojo de buen cubero	112

PLAN LECTOR

La gallina o el huevo	75
-----------------------	----

TRABAJOS POR PROYECTOS

¿Dejas huella en tu camino?	84
-----------------------------	----

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Crear es poder	78
Scape room	80
¿Dejas huella en tu camino?	84

STEAM

Vientos y lluvias	87
Arquitectura para jugar	92
¿Qué cae antes?	95
La luz de los sonidos (I)	105
La luz de los sonidos (II)	110
A ojo de buen cubero	112

PLAN MATEMÁTICO

Scape room	80
------------	----

TRANSICIÓN ENTRE ETAPAS

La gallina o el huevo	75
Scape room	80

INTERCULTURALIDAD

¿Dejas huella en tu camino?	84
Vientos y lluvias	87

EDUCACIÓN AMBIENTAL

Vientos y lluvias	87
-------------------	----

ARTES, EMOCIONES Y CREATIVIDAD

¿Dejas huella en tu camino?	84
Vientos y lluvias	87
Arquitectura para jugar	92
La luz de los sonidos (I)	105
La luz de los sonidos (II)	110

La gallina o el huevo

Audiovisual

<http://hyperurl.Co/0xtjeh>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, autoestima, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad

Área curricular

Lengua y literatura

Contexto escolar

Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, plan lector

Edad recomendada

6 Años

Sinopsis

El cortometraje presenta la historia de un cerdo apasionado de los huevos fritos que ve como su mundo cambia, cuando se enamora de una gallina. A su vez, hace una reflexión acerca de varios aspectos: adaptación a diferentes circunstancias y personas, flexibilización y emociones.

Referente teórico

los cambios en la vida de una persona no son fáciles y, por lo tanto, pueden suscitar ciertas emociones al igual que desarrollar una baja autoestima.

Por ello, se hace necesario conocer y saber identificar qué sentimientos producen ciertas situaciones ante determinados momentos de la vida académica. Asimismo, expresar las emociones ante situaciones de nuestra vida es bueno para uno mismo y para las relaciones sociales.

Razón de ser

Con esta actividad se pretende explorar el mundo emocional del alumnado y desarrollar a través de él la creación de un álbum ilustrado y su exposición por medio de elementos psicomotrices.

El álbum ilustrado es considerado un recurso literario que une imágenes con elementos narrativos, a la vez que fomenta el gusto por la lectura (Fernández, 2016). Asimismo, se persigue que esta creación tenga su posterior representación.

Por medio de la visualización del corto de la productora Ringling College of Art & Design: *El huevo o la gallina* (2013) se analizarán y se expresarán las emociones del alumnado ante uno de los cambios más importantes que experimenta: el tránsito entre etapas.

A raíz de esto, se llevará a cabo la creación de un álbum ilustrado en el que se narre la historia de lo que han vivido y sentido con este cambio. Un relato que puede ayudar a cada alumno/a a identificar y expresar lo que siente y al mismo tiempo, también puede ayudar a otros al sentirse identificados con determinadas situaciones, lo que puede desarrollar una autoestima positiva y, a su vez, trabajar la empatía.

La forma de darlo a conocer será a través de varios de los elementos esenciales en el desarrollo psicomotriz: el cuerpo, la voz y la música.

La psicomotricidad no solo se centra en el ejercicio físico, sino que engloba todas las acciones del niño. Y, si a su vez, se relaciona con otros conceptos como las emociones, los beneficios en los niños son aún mayor.

Esta actividad ayudará al alumnado a expresar sus emociones y sentimientos de una manera lúdica y creativa. El alumnado de Educación Primaria, con su experiencia respecto al tránsito vivido el año anterior, ayudará a los niños de Educación Infantil a conocer este proceso que les tocará vivir en un futuro no muy lejano.

Desarrollo

1ª Fase: Sensaciones ante los cambios

El educador se encuentra ante un nuevo curso con los niños de 1º de Educación Primaria, para continuar con las rutinas del curso pasado, en el aula simulará una asamblea de Infantil: actividad que les resultará muy conocida.

Para romper un poco el hielo, se formularán algunas preguntas:

- *¿A qué se parece esta situación?*
- *¿Os gustaría volver a la clase del año pasado, cuando estabais en Infantil?*
- *¿Echáis de menos las asambleas?*
- *¿Cómo os sentís?*
- *¿Creéis que podemos ayudar a los niños de Infantil a que este cambio sea más fácil?*
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas. Con esta actividad se pretenden lanzar preguntas al alumnado para que reflexionen en torno a los cambios que estos han percibido y, a su vez, que los relacionen con la forma de organización del aula y el tipo de actividades, entre otros.

A continuación, se invitará al alumnado a ver el visionado del corto “El huevo o la gallina”. Tras él se analizará lo que han visto, qué han sentido y qué relación tienen las imágenes con acontecimientos y/o cambios importantes que ellos viven a lo largo de su vida, concretamente en su vida académica. A raíz de ello, se les hará un símil entre el corto y su vida real. Ese cambio que ellos han experimentado al

pasar de la etapa de Infantil a Primaria; es decir, se trata de que los niños tomen conciencia del difícil tránsito entre etapas y cómo han sentido este proceso.

2ª Fase: Elaboramos un álbum ilustrado

Una vez trabajado el corto y revivida nuestra experiencia personal, es hora de que el alumnado plasme su propia historia en papel.

El docente propondrá crear un álbum ilustrado en el cual cada estudiante refleje su propia historia en el paso de la etapa de Infantil a Primaria. Esta práctica, aparte de fomentar la lecto-escritura, es una oportunidad para que cada niño y cada niña sea protagonista de su propio relato vital.

En primer lugar, el docente irá anotando las ideas principales en la pizarra (todo lo que vaya surgiendo), una vez hecho esto, se analizará qué partes tiene un álbum ilustrado. Y a continuación...

¡Es hora de CREAR!

En gran grupo se narrará la historia y a su vez: ¿Por qué no? se dibujarán pequeñas escenas. Esto les hará ser partícipes de su propio aprendizaje, lo que a su vez les permitirá trabajar con mayor motivación, entusiasmo y desarrollando su creatividad.

¡Es hora de poner un título!

¡Es hora de encuadernar!

Con toda la libertad del mundo elaborarán lo que será su álbum ilustrado final.

3ª Fase: Ensayamos la representación

La finalidad de esta creación es darla a conocer al alumnado que ahora se encuentra en el aula de 5 años de Educación Infantil para que su paso a la Educación Primaria sea lo más gratificante posible.

La representación se realizará de la siguiente manera: el educador en coordinación con el docente de música propondrá elaborar una escenificación del álbum ilustrado con ayuda de una sonorización. Se trata de que los niños realicen la ambientación musical que acompañe a la historia y que exploren las posibilidades sonoras y expresivas de su cuerpo, su voz y objetos cotidianos e instrumentos, desarrollando su creatividad. Es decir, crearán música con su voz, con objetos cotidianos e instrumentos del aula, con el contacto con su cuerpo (palmas, pisotones, palmas en sus piernas, etc.); del mismo modo, desarrollarán su parte más motora, a través de su cuerpo, con movimientos corporales (saltos, carreras, levantar brazos, etc.). Por tanto, la unión de todos los elementos creará la representación de su historia.

4ª Fase: Se abre el telón

Esta fase se hará en coordinación entre los docentes de ambas etapas, para crear ese vínculo necesario entre Infantil y Primaria. El alumnado de Educación Primaria elaborará unas invitaciones (entradas de teatro), las cuales llegarán al alumnado de Infantil por mensajería instantánea; es decir, el alumnado de Primaria visitará sus antiguos espacios para entregar a los niños de Infantil estas entradas en mano. En ellas, se les invitará al estreno de la escenificación de su álbum ilustrado en sus instalaciones; de esta manera, se les introduce en los espacios que desconocen y con los cuales se han de familiarizar.

Propuesta de continuidad

En estas edades, es importante trabajar en su globalidad todas las posibilidades que presenta el contexto escolar.

A través de esta propuesta de continuidad, se pretende elaborar una actividad de creación que ayude a conocer las diversas variantes de exposición ante un mismo recurso.

En esta ocasión, el educador en coordinación con el docente de plástica elaborará una representación del álbum ilustrado. Para ello, se pretende que el alumnado cree unos títeres: de dedo, de guante, marionetas, etc., de los personajes. Y, a su vez,

escenarios de las escenas que en él aparezcan. A través de los pequeños escenarios creados, los títeres y su creatividad se representará el álbum ilustrado.

Y, por tanto, se dará a conocer este nuevo recurso al alumnado de Educación Primaria, como principales protagonistas, y al alumnado de Educación Infantil como invitados a su visionado.

NOTA A LOS DOCENTES: Esta actividad puede desarrollarse independientemente si se ha realizado la actividad principal de la propuesta, ya que como se especifica en este apartado, es una nueva y/o posible variante a la hora de trabajar.

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

Crear es poder

Recurso

<https://bit.ly/3z4NK60>

Variables que se pueden trabajar

Autoestima, empatía, toma de decisiones, identificación y expresión emocional

Área curricular

Educación física, educación artística

Contexto escolar

Convivencia escolar, identidad personal, atención a la diversidad

Edad recomendada

De 6 a 8 años

Sinopsis

Hannah es una abejita que vive en un mundo donde le han enseñado que las abejas no pueden volar por el tamaño de sus alas. Hannah no lo cree...

Referente teórico

muchas de nuestras actitudes, emociones y logros están permeadas por nuestras creencias. Tener confianza en uno mismo, creer que podemos lograr nuestras metas, nos impulsa a trabajar duro y esforzarnos por conseguirlas, incluso cuando no va en línea de lo que nos enseñan. Todos desarrollamos creencias limitantes, percepciones subjetivas de la realidad que obstaculizan el crecimiento y desarrollo.

Razón de ser

Se propone una actividad para conectar con los sueños y ambiciones del alumnado, a la vez que se exploran algunos miedos o dudas que puedan obstaculizar la consecución de las metas.

Desarrollo

1ª Fase

Introducir la temática comentando que se trabajará sobre los deseos, sueños y la persistencia en cumplirlos. Muchas veces sentimos un poderoso impulso que nos motiva a realizar algo, porque es un sueño o una meta. Sin embargo, también a veces nos desmotivamos y desistimos porque creemos que no vamos a lograr, nos puede dar miedo o simplemente nos dicen que no podemos.

Preguntamos a los alumnos/as si tienen algún sueño o meta por cumplir. Vamos a dedicar un rato a pensar en las cosas con las que soñamos, las que sentimos muy dentro nuestro. En este momento, para ayudar a alcanzar un estado de introspección se pueden utilizar músicas, mantras o ejercicios de respiración/visualización.

2ª Fase: Visionado del corto

- *¿Qué sucede en la primera parte del video?*
- *¿Cómo creen que se siente la abejita protagonista cuando le dicen que no puede volar? ¿Cómo se pueden dar cuenta?*

- ¿Por qué se ríen los compañeros de clase de la abeja?
- ¿Cómo crees que se sintió la abeja protagonista al ver que sus compañeros se rieron de ella? ¿Cómo te das cuenta?

(Para este momento, puede ser aconsejable detener el video en los segundos 7-10 y 16-18)

Permitir a quienes lo deseen que puedan compartir en voz alta los deseos o sueños que tengan. Generar un espacio donde cada uno pueda darle "alas" a sus sueños, donde se vean reforzados, motivados y no cuestionados.

- ¿Qué te gustaría lograr algún día?
- ¿A dónde te gustaría llegar?
- ¿Con qué sueñas?
- ¿Cuáles son tus deseos?

Ahondar en los caminos para alcanzarlos y las emociones, ya que es muy importante mantener el realismo y la claridad sobre los sueños:

- ¿Sabes que tienes que hacer para conseguir esa meta?
- ¿Alguien o algo te ha inspirado?
- ¿Cómo te sentirías cuando lo logres?
- ¿Cómo te sentís ahora mientras lo cuentas?

3ª Fase

Proponemos utilizar la técnica creativa del collage para visualizar las metas individuales y que queden plasmadas. Se pueden utilizar recortes, fotografías, dibujos, frases, texturas, etc., todo lo que ayude a comunicar la idea. Proponemos que el collage incluya la meta, los caminos posibles y las personas o situaciones que crean que pueden inspirarlos o ayudarlos a conseguir esas metas.

Una vez que todos hayan plasmado sus sueños, se puede hacer un "tablero de sueños" o "mapa de sueños" colectivo, incluso descubriendo metas grupales.

Propuesta de continuidad

trabajar sobre el sentimiento de frustración, enojo y/o resignación frente a los obstáculos. Utilizando un audiovisual del libro de "El arte de emocionarte" explorar posibles frustraciones o elementos que nos alejen de nuestras metas y deseos.

1. Explorar si se han "rendido" o se han sentido muy frustrados ante no poder conseguir aquello que deseaban.
2. Ver el audiovisual:
[El arte de emocionarte \(https://bit.ly/3kqzmmz\)](https://bit.ly/3kqzmmz)
3. Realizar el ejercicio propuesto:
 - Examinar las posibilidades reales de esa meta o deseo.
 - Buscar alternativas ante las metas que son realistas y posibles.
 - ...
4. Conversar sobre el hecho de que no siempre lo que deseamos se cumple, a pesar de que sea posible. ¿Qué podemos hacer en esos casos? O mejor dicho, ¿qué actitud podemos tomar?

Actividades relacionadas

Persiguiendo el sueño (Autoestima)

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay).

Scape room

Recurso audiovisual

<https://bit.ly/2VkPxpA>

Variables que se pueden trabajar

Habilidades de interacción, identificación y expresión emocional, empatía, autoestima, creatividad

Área curricular

Educación física

Contexto escolar

Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, atención a la diversidad, plan matemático

Edad recomendada

De 5 a 7 años

Sinopsis

Este corto presenta la importancia del trabajo en equipo. Si todos los miembros de un equipo están comprometidos, los resultados que se obtienen son mejores. El trabajo en equipo puede lograr importantes cambios.

Referente teórico

Trabajar en equipo y en colaboración se ha de aprender desde edades tempranas. Aporta un sinnúmero de beneficios, tanto a la etapa escolar como en el día a día del entorno más próximo.

Colaborar y trabajar en equipo proporciona las siguientes ventajas:

- Relaciones positivas: favorece la responsabilidad y el compromiso con los demás.
- Relaciones sociales: favorece la empatía y ayuda a comprender y a conocer mejor a las personas.
- Aprender a aprender: a través de la interacción con sus compañeros, el alumnado se construye su propio conocimiento.
- Autoestima, motivación e interés: favorece la autonomía y responsabilidad.

Razón de ser

Con esta actividad se pretende que el alumnado de 5 años y de 1º de Primaria a través de un juego de aventura trabaje en equipo y colaboración con sus iguales, donde el respeto sea uno de los elementos principales.

La dinámica de esta actividad se desarrollará mediante un *Escape Room*, entendido este como un juego de aventura físico y mental donde se deberán superar una serie de pruebas para conseguir completar el juego. Esta actividad aprovecha el entorno de aprendizaje creativo creado para obtener beneficios en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que favorece la curiosidad del alumnado hacia el contexto y los enigmas creados.

Ambos docentes (Infantil y Primaria) junto con otros docentes del centro (por ejemplo, de educación física o de música, entre otros) trabajarán en coordinación para que la actividad inter nivelar sea lo más gratificante y satisfactoria posible.

El objetivo principal será conocer los nuevos espacios a los que se enfrentará el alumnado de 5 años en su próximo curso, con ayuda de unos expertos: el alumnado de 1º de Educación Primaria. Por otro lado, otro objetivo que se pretende desarrollar es: solventar una serie de pruebas las cuales fomentarán el desarrollo integral de cada niño.

Desarrollo

1ª Fase: Trabajo en equipo

Se unificarán las aulas (Infantil y Primaria) en un espacio, el cual sea conocido por todos y donde se les pueda proyectar un audiovisual.

A continuación, se proyectará el corto: "Trabajo en equipo pingüinos, hormigas, cangrejos". Se pretende que los niños se identifiquen con los protagonistas y sepan valorar que trabajar en conjunto favorece muchos aspectos de la vida.

- ¿Es importante trabajar en equipo?
- ¿Cómo se ayudan los personajes del corto?
- ¿Vosotros también trabajáis en equipo? ¿Os gusta? ¿Qué aprendéis de ello?
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas.

Asimismo, se pretende facilitar las primeras tomas de contacto entre el alumnado de ambas aulas.

2ª Fase: La caja misteriosa

El docente de ambas clases, en su aula comenzará la clase como lo hace habitualmente. Se encargará a una tercera persona que haga un recorrido llamando a la puerta de cada una de las aulas de infantil y deje un paquete delante de las mismas. Con esto, se pretende promover las emociones ante lo desconocido, la sorpresa y lo inesperado.

Cada paquete irá acompañado de una nota para el alumnado de 5 años o para el alumnado de 1º de Educación Primaria, dependiendo del aula correspondiente.

Saludos:

Sabemos que el año que viene viviréis un cambio importante en vuestra vida y, para ello, debéis cumplir una misión:

En el patio de los mayores, por culpa de un despiste, se han quedado atrapados todos los niños de 1º de Primaria. Para que el año que viene podáis estar vosotros allí deberéis ir a liberarlos. Eso sí, una vez hecho eso, con su ayuda debéis completar una serie de pruebas.

Si lográis superarlas todas, estaréis totalmente preparados para afrontar el nuevo curso.

¡Buena suerte!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de Infantil. Creación propia.

Saludos:

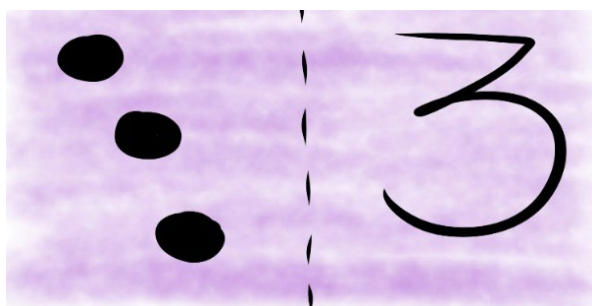
Sabemos que este es vuestro primer año en Primaria y, por ello, os vamos a proponer una misión: debéis ayudar al alumnado de 5 años a superar una serie de pruebas para que puedan pasar de curso.

En vuestro patio, tenéis que simular que estáis atrapados y vuestros salvadores (alumnado 5 años) vendrá a vuestro rescate para que de la mano completéis todas las pruebas y, a su vez, les enseñéis todo lo que les espera en su futuro curso.

¡Muchas gracias!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de 1º de Educación Primaria.

En cada paquete se encontrará una carta partida a la mitad de manera que, una parte de la carta estará destinada para el alumnado de Infantil y la otra para el alumnado de Primaria. Tendrá las siguientes características: será de un color, es decir, habrá un color distinto en función de los equipos que se creen y, en una parte aparecerán una serie de puntos y en la otra el número correspondiente a estos. Por lo tanto, el alumnado de Infantil tendrá la parte de la carta con puntos y el de Primaria con la grafía del número.



Creación propia.

Por otro lado, se encontrará una cajita simulando una cuenta atrás, la cual dará lugar al comienzo de la dinámica.

3ª Fase: ¡Qué comience el juego!

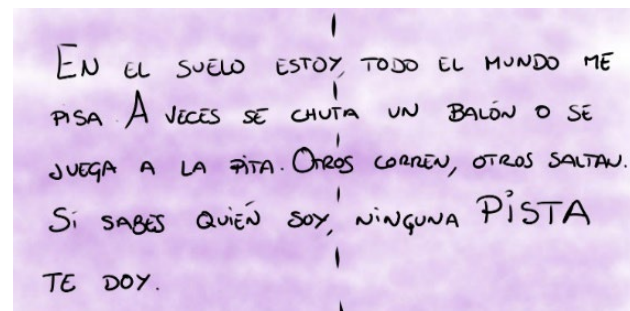
Cada uno de los niños de Educación Primaria se situarán por diferentes lugares de su patio con su trozo de carta pegado a la espalda.

A su vez, el alumnado de Infantil irá a su encuentro. Los niños, con su trozo de carta en la mano deberán ir a buscar al niño o a la niña que tenga el trozo de carta correspondiente al suyo.

Cuando todos los niños estén emparejados deberán encontrar su próximo destino en el reverso de la carta, en forma de adivinanza:

En el suelo estoy, todo el mundo me pisa. A veces se chuta un balón o se juega a la pita. Otros corren, otros saltan. Si sabes quién soy, ninguna PISTA te doy.

La pista deportiva



NOTA A LOS DOCENTES: La adivinanza expuesta anteriormente es un ejemplo. Creación propia.

Una vez localizado este, deberán buscar por parejas una carta del mismo color que la que conforma su equipo, en la cual encontrarán impresa una palabra, una letra, etc. (lo que corresponda, ya que, la unión de cada una de las cartas de esta parte de la actividad al final de toda la dinámica tendrá un significado) y una pequeña silueta de cuál será su próximo destino.



Creación propia.

En la nueva ubicación, se pretende que completen un jeroglífico lo que hará que los lleve a su próximo destino, el aula de música.



Creación propia.

En el aula de música, los docentes crearán secuencias rítmicas y melódicas con su propio cuerpo y su propia voz, las cuales los niños deberán memorizar e interpretar.

Ejemplo:

Palmas-palmas-(Ooh-Ooh)-pisotón-palmas-palmas-(Aah-Aah)-chasquear los dedos.

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de secuencia melódica-rítmica. Creación propia.

Una vez realizada esta actividad, se les entregará un mapa donde estará representada la ruta que han de realizar para llegar a su destino final. Se pretende llegar a la que será su aula el año que viene

Una vez allí, en gran grupo, los niños tendrán que resolver qué es lo que esconde la unión de todas las cartas que encontraron en la pista del patio.

Ejemplo:

Los nuevos caminos a veces tienen muchas curvas y baches, pero lo importante es seguir adelante: creando, creciendo, equivocándonos, emocionando... ¡BIENVENIDOS!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de frase. Creación propia.

La frase podrá quedar expuesta en ambas aulas, es decir, en el aula que será ocupada por el alumnado de 5 años de Educación Infantil el año que viene. Y, a su vez, en su aula actual. Con ella, se pretende suscitar motivación y activar el recuerdo de situaciones reales vividas, las cuales hayan sido significativas para ellos.

Como premio final, a cada uno de los niños de Educación Primaria se les entregará una medalla, la cual representará la gratitud que se les otorga por haber sido tan buenos guías y por haber ayudado tanto, a través de esta dinámica, a los niños más pequeños.

Por otro lado, a los niños de Educación Infantil se les entregará, a cada uno, una llave (ej. en forma de llavero), la cual simbolizará la apertura a su nuevo futuro académico.

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

¿Dejas huella en tu camino?

Recurso a utilizar

Exposición virtual • <https://bit.ly/3z5wdLB> • <https://bit.ly/3j8ooQ1>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, creatividad

Área curricular

Educación artística, valores sociales y cívicos

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, identidad personal, convivencia escolar, trabajo por proyectos, interculturalidad, plan de atención a la diversidad

Edad recomendada

De 8 a 10 años

Sinopsis

Esta actividad está inspirada en la exposición *Itinerarios 2009/2010*. XVII en esta muestra, podemos encontrar la obra de Eduardo Soriano (Florencia, Colombia, 1976) que aborda el fenómeno de las migraciones y a sus consecuencias, creando el proyecto *Midway* (2010) que se basa en entrevistas sobre el tipo de imágenes que han manejado antes de dejar su lugar de origen diferentes migrantes y que les acompañaron en la migración como si fueran herramientas con las que manejarse en un nuevo medio. El artista ofrece a estas personas la posibilidad de trabajar dichos imaginarios y sueños para ser impresos en papel fotográfico y, con éste, hacer unos zapatos.

Referente teórico

el trabajo a través de las artes plásticas potencia nuestra creatividad y es el medio perfecto para desarrollar las habilidades emocionales como la identificación y expresión emocional puesto que cada obra nos hace sentir a cada uno de nosotros cosas muy diferentes en función de nuestras experiencias, recuerdos, personalidad... es algo subjetivo y muy enriquecedor en el ámbito educativo. También son claves en el desarrollo de la empatía ayudándonos a ponernos en el lugar del artista y otras personas para entender y comprender su obra.

Razón de ser

En la realización de esta actividad, el alumnado descubrirá la obra de este artista, un trabajo repleto de empatía que nos ayudará a potenciar esta habilidad poniéndonos en el lugar de los demás. Después de conocer su obra, tendrán que realizar una actividad creativa donde pongan en juego las cualidades emocionales y sociales del grupo. El alumnado, desarrollará su capacidad de escucha y habilidades de interacción en un trabajo que mostrará el resultado grupal.

Desarrollo

1ª Fase

En esta primera fase, el educador introducirá la actividad y al artista avanzando lo que vamos a ver a continuación.

En esta actividad vamos a conocer a un artista que se llama Eduardo Soriano. Este artista es colombiano, y le gusta mucho la fotografía, hablar con las personas y crear con todo ello. ¿A vosotros os gusta crear? En este video, vamos a ver a diferentes personas creando unas obras especiales. Fijaos bien qué objetos están creando, a ver si los descubrís. Pero, además, estas personas no son del lugar donde viven, sino que llegaron aquí como emigrantes ¿sabéis lo que quiere decir eso?

A continuación, tras la temática, podemos detenernos a explicar la idea de migración, así como hablar y descubrir a compañeros que puedan ser de otros lugares del mundo o hayan vivido experiencias similares.

2ª Fase

En esta fase, proyectaremos el video y practicando la técnica del video stop iremos analizando lo que dicen las distintas personas que aparecen, también nos fijaremos en detalle en lo que están creando. Algunas preguntas que pueden ayudar a facilitar este análisis pueden ser:

¿Qué veis en esta obra? ¿Qué os llama la atención? ¿Qué cosas encontramos? ¿Cómo son? Los describimos. ¿Por qué ha decidido el artista crear estas obras? ¿Para qué sirven generalmente estos objetos? ¿Cómo se habrán elaborado estas obras? ¿Cómo las haríais vosotros? ¿Con qué material están trabajando estas personas? ¿Lo reconocéis, os resulta familiar? (Son fotografías impresas) ¿Pensáis que las imágenes son reales o ficticias?

El proyecto *Midway* contiene diversas entrevistas a varios migrantes sobre el tipo de imágenes que han manejado antes de dejar su lugar de origen y que les acompañaron en la migración a modo de herramientas con las que enfrentar diferentes situaciones y poder manejarse en un nuevo medio.

El artista ofrece a estas personas la posibilidad de trabajar dichos imaginarios y sueños para ser impresos en papel fotográfico y, con este, elaborar unos zapatos. El propio proceso de fabricación de los mismos va acompañado de entrevistas y charlas registradas en video en las que se recogen experiencias, imágenes y sueños alentadores.

Tras ver el video, hablaremos con el alumnado para saber si en alguna ocasión han impreso fotografías y creado algo con ellas (por ejemplo, un collage, un mural, un álbum de fotos...).

A continuación, podemos detenernos en algunas imágenes de las obras del artista que muestran el resultado final de este proyecto y potenciar la observación y análisis a través de preguntas: *¿Por qué creéis que la artista ha decidido hacerlo así? ¿Te gustaría ponerte alguno de esos zapatos? ¿Cómo te sientes en sus zapatos? ¿Qué creéis que el artista ha sentido?*

También podemos hablar de la expresión “ponerse en los zapatos de alguien” que puede ayudarnos a explicar de forma muy sencilla en qué consiste a grandes rasgos la empatía.

3ª Fase: ¿Dejas huella en tu camino?

Tras descubrir el proyecto del artista, el alumnado con ayuda del educador, realizarán una actividad creativa. Consiste en medir las cualidades físicas de su compañero para, a continuación, pasar a medirse y explorarse mutuamente las cualidades emocionales y sociales.

Será un camino que nace de empatía y termina en un deseo de futuro que toda la clase debe decidir.

El alumnado se organizará en parejas y con una cartulina y/o cartón tendrán que marcar la silueta del pie de su compañero. Después, trabajarán el recorte del pie de su compañero en el que deberán, además de darle color, pintar y escribir un deseo que tienen hacia su compañero y que esa huella dejará a su paso, cada vez que pise, tomando como inspiración las cualidades que ve en su compañero: *¿Qué te deseo para el futuro?*

Por último, en grupos aproximados de seis parejas juntarán y pegarán sus huellas en una misma cartulina de mayor tamaño. Como el futuro es un camino que hay que recorrer y explorar, entre todos andarán ese recorrido, juntos, con multitud de deseos personalizados. El camino de sus huellas será plasmado en consenso, la totalidad de la clase se realizará esta pregunta *¿Qué camino futuro vamos a recorrer juntos?* Y la plasmarán en una serie de cartulinas unidas por el sentido de las huellas.

Propuesta de continuidad “nuestro mundo”

Con la idea de migración y de las características personales y culturales de cada alumno podremos abrir un espacio para explorar todas ellas en una actividad llamada “nuestro mundo”.

En esta actividad pediremos al alumnado que traigan objetos, fotografías, alimentos e incluso músicas de otros lugares, puede ser de lugares donde han vivido, viajado, donde tienen familiares o simplemente que les resulten interesantes.

Exploraremos cada uno de estos objetos y esto ayudará a que el alumnado se conozca mejor entre ellos y también favorecer la empatía con los demás.

Concluiremos que “nuestro mundo” y nuestra aula es muy diverso y eso lo hace muy enriquecedor puesto que podemos conocer y acercarnos a variedad de culturas.



Vientos y lluvias

Recurso a utilizar

<https://bit.ly/2XyCOjM>

Variables que se pueden trabajar

Empatía, autoestima, identificación y expresión emocional, autocontrol, creatividad



Áreas curriculares

Ciencias sociales, ciencias naturales, lengua y literatura, música, educación artística

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, interculturalidad, educación ambiental, STEAM

Edad recomendada

De 8 a 10 años / De 10 a 12 años

Sinopsis (01:04:00 – 01:07:28)

Malén¹ está muy triste porque la malvada Kalku² le hizo un hechizo, transformando su cara en una calavera. La Machi³ se acerca a ella y la aconseja, diciéndole que la única forma de revertir ese hechizo es reunir gran cantidad de huesos pertenecientes a un príncipe guerrero, pero si el sol llega a su máxima altura del día que entra, no podrá revertirse el hechizo. Contará para ello con la ayuda de los habitantes del bosque.

¹ Hija de un Lonko (líder político y espiritual de una unidad social).

² En la cultura mapuche, brujo o bruja que invoca y trabaja con espíritus malignos para provocar daño a otras personas o a los seres.

³ Mujer mapuche con poder para invocar a los espíritus y energía para curar dolencias tanto físicas como derivadas de fuerzas espirituales.

Letra del diálogo

Vientos, lluvias, aires y fuegos

Vengan, lleguen

Escuchen mi ruego

Mari, mari ñuque machi, mira en lo que me han convertido

Mari, mari Malen tienes que escuchar a los vientos

- Machi buena lo que quiero es retroceder el tiempo

- Para eso debes reunir muchos huesos. Esa Kalku molió huesos de un príncipe guerrero.

Tú tienes que encontrar todos los restos.

- Pero... ¿Dónde, donde debo encontrar todos los restos?

- En lo profundo del bosque y tu corazón

Vientos, lluvias, aires y fuegos

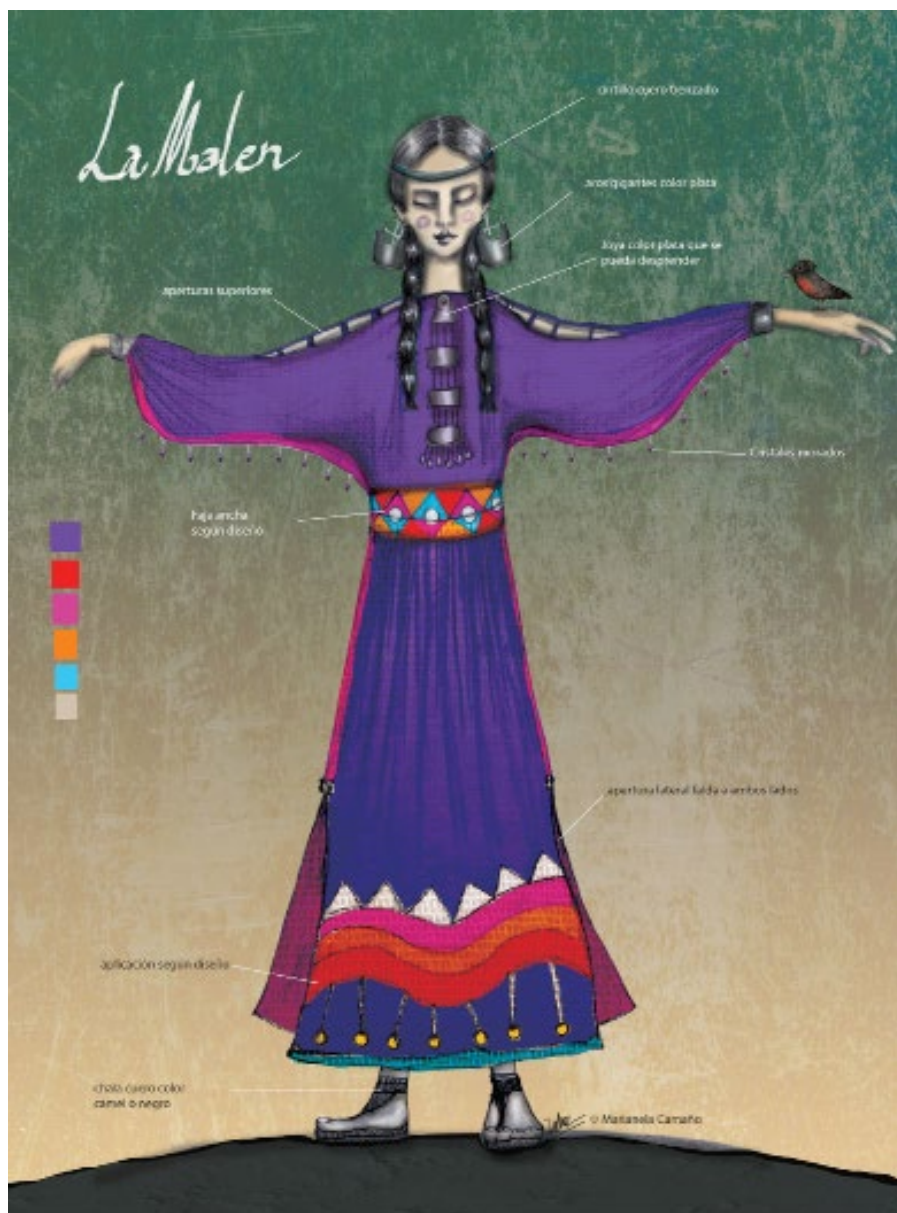
Vengan, lleguen

Que escuches mi ruego

Bosques, cerros, tierras y ríos

Lleven a Malén a su destino

Un momento Malen.... Hay un pequeño problema si el sol llega a su máxima altura del día que viene ya será demasiado tarde y no podrá borrarse el hechizo de la Kalku. Se fuerte mi pequeña Malen y no temas al bosque y sus habitantes. Ellos te ayudarán.



Boceto del vestuario de los protagonistas



Boceto del vestuario de los protagonistas

Desarrollo

1ª Fase

El docente introduce la actividad y antes de ver el video hace unas preguntas de aproximación para descubrir el nivel de conocimiento del alumnado.

- *¿Sabes qué es una ópera?*
- *¿Te gusta la música? ¿Has estado alguna vez en un concierto en vivo?*
- *¿Alguno ha estado en una ópera?*

A continuación, visionamos la cápsula de video, miramos con atención su expresión facial porque seguramente para muchos será la primera vez que vean algo así. Indagamos a través de algunas preguntas qué les ha parecido, qué han entendido y si es necesario volvemos a visionar el video.

- *¿Qué te ha parecido?*
- *¿Piensas que es una historia real?*
- *¿Cómo imaginas que se sentiría Malén? ¿qué te hace pensar eso?*
- *¿A quién te recuerda la figura de la Machi? ¿Conoces a algún personaje parecido?*
- *¿Te llama la atención algo de su atuendo y de sus joyas?*
- *¿Crees que los consejos que le da la Machi le pueden ayudar a Malén?*
- *¿Qué dirías tu para animar a alguien en esa situación?*
- *Busca palabras que expresen el estado emocional de ambas protagonistas*

Con todas las opiniones recogidas podemos recomponer la historia que hemos visto desde el punto de vista del alumnado y aprovechar la ocasión para dar algunas pinceladas sobre los distintos miembros y roles de la sociedad mapuche (Lonko, Machi, Kalku, Papai); su vestimenta y joyas típicas para irnos familiarizando con ella. (Ciencias sociales ; Interculturalidad)

2ª Fase

La cosmovisión mapuche es un aspecto muy relevante de esta cultura y se fundamenta en la relación positiva que se produce entre el ser humano y la naturaleza. Se establece una visión del mundo única y extraordinaria que hace que la persona se someta a todas las expresiones de la naturaleza: lluvia, tormenta,

nieve, sol y niebla; lo que transforma la vida humana en una constante solicitud de permiso para la búsqueda y recolección de semillas, frutos, árboles y arbustos que sustentan la vida humana. (Ciencias sociales; Interculturalidad)

A través de algunas preguntas invitamos al alumnado a pensar en el papel del bosque y la naturaleza en este fragmento.

- *¿Cómo te imaginas el bosque en el que se va a adentrar La Malén?*
- *¿Qué tipo de árboles tendría? ¿y de animales?*
- *¿Qué crees que sentiría una vez dentro? ¿Y tú si estuvieras en su lugar?*
- *¿Qué sonidos se podrían escuchar?*

Ponemos en gran grupo estas reflexiones y proponemos la creación de un mural con la imagen de nuestro bosque, bien dibujado o tipo collage creativo, por parte de un grupo; mientras que el otro pone sonidos a nuestro bosque bien con los instrumentos que podamos tener a mano, otros que creamos a partir de objetos cercanos o bien a través de percusión corporal. (Ciencias Naturales; Educación Ambiental)

3ª Fase

Magia y fantasía son elementos muy presentes en la Literatura Infantil y Juvenil igual que aparecen en este fragmento de ópera. La definición que da el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE)* de magia es: *Arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres imaginables, resultados contrarios a las leyes naturales.*

Vamos a dividir la clase en grupos y les pediremos que:

- Unos piensen en hechizos o conjuros famosos de la **literatura** (Harry Potter, El mago Merlín, la madrastra de Blancanieves, Cenicienta, Asterix...)
- Otros investiguen sobre superhéroes, conjuros, pócimas en la **música** de distintos estilos (*La flauta mágica, el Amor brujo, el Mago de Oz, Cenicienta, Magia y Leyenda...*)
- Otros lo hagan en el **cine** (El mago de Oz, Superman, Frozen, ...)

Lo ponemos en común y ahí nos daremos cuenta de que una misma obra puede pertenecer a los tres grupos ocasión que nos dará pie a poner en valor la interconexión entre las distintas Artes que es lo que hemos visto que ocurre en la ópera. (Lengua y Literatura, Música; Plan Lector, Trabajo por Proyectos)

Vamos a terminar esta fase eligiendo un hechizo famoso, un superhéroe y una película y vamos a hacer una representación de la conjunción de las tres cosas, cuanto más disparatado sea mejor porque esto nos va a ayudar a pasar un rato muy agradable. ¡Dejemos volar nuestra imaginación! (Expresión Artística; STEAM)

Actividades relacionadas

Payaso (Identificación y expresión emocional)

El Mago de Oz (Autoestima)

Actividad diseñada por: Corporación Municipal de Educación de Panguipulli y la Corporación de Adelanto Amigos de Panguipulli, (ER Chile).



Arquitectura para jugar

Recurso a utilizar

<https://bit.ly/3B07PvI>

Variables que se pueden trabajar

Autocontrol, toma de decisiones, habilidades de interacción y creatividad

Área curricular

Ciencias sociales, ciencias naturales, matemáticas

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, convivencia escolar, STEAM

Edad recomendada

De 8 a 10 años

Sinopsis

Esta actividad surge de un taller de arquitectura para público familiar que se realizó en diciembre de 2020 en el Centro Botín. En él se pretendía profundizar en la exposición Arte y Arquitectura: un diálogo compuesta por obras de la colección de la Fundación Botín que estuvo expuesta de octubre de 2020 a marzo 2021. En el taller aprendimos jugando y jugamos, de manera "muy seria", a ser arquitectos de verdad.

Jugar podemos jugar en cualquier lugar y todos los lugares son susceptibles de convertirse en lo que nuestra imaginación nos dicte, pero crear espacios acordes a lo que nuestro impulso creativo nos diga y poder hacerlos realidad dota al juego de una dimensión más profunda. La

naturaleza se basa en unas reglas matemáticas que establecen un orden para cosas tan básicas como el crecimiento de las plantas. Las personas nos hemos fijado en ello y hemos aprendido a construir como lo hace la naturaleza para crear nuestros espacios.

Referente teórico

"Arquitectura, Espacios, Creación y Emoción": Los espacios inciden directamente en nuestros estados de ánimo. La arquitectura es una expresión creativa y emocional transformadora. Así estén diseñados los edificios, de qué tipo, forma y estilo sean y dónde sean colocados, así nuestra vida (y emociones) quedará condicionada por ellos. Las emociones tienen un gran poder transformador. Todo proceso de creación y de cambio parte y se genera de una emoción (de una intención o de un deseo); y del mismo modo, las creaciones artísticas más valiosas nos devuelven emociones sorprendentes y con gran poder transformador.

La Arquitectura no son cuatro paredes y un tejado sino el espacio y el espíritu que se genera dentro.
(Lao Tsé)

Razón de ser

Nuestra vida se desarrolla en espacios pensados por otras personas. Eso se llama arquitectura. Desde que las personas decidieron asentarse en un territorio y no moverse, comenzaron a crear espacios para que su vida se fuera desarrollando. El primero el refugio, la casa en la que vivir y resguardarse del frío, el calor y las inclemencias del tiempo. Y poco a poco todos los espacios necesarios para la vida social: el lugar en el que reunirse para aprender unos de otros, el lugar para curarse, el lugar en el que guardar y cuidar los animales... Y así hasta llegar a las ciudades y pueblos en los que vivimos hoy en las que tenemos un edificio para cada función. Cada edificio es diferente y eso tiene que ver con el uso para el que está pensado.

Con nuestra imaginación podemos crear espacios que sirvan para todo lo que se nos ocurra. Con esta actividad buscamos mostrar nuevas formas de crear espacios que alimenten la imaginación de los alumnos y les doten de herramientas que favorezcan su desarrollo emocional, social y creativo. Esta propuesta tiene como objetivo replicar la actividad original adaptada al contexto escolar.

Desarrollo

1ª Fase: Introducción a la actividad

Para introducir la actividad qué mejor que ver en qué punto se encuentra el grupo. Para ello una pregunta: ¿Qué significa la palabra arquitectura?

Es una palabra muy común que oímos casi todos los días pero que cuesta definir. El alumnado, poco a poco y a base de responder y escuchar la respuesta de otros llegarán a la respuesta completa. Según la RAE es el arte de proyectar y construir edificios, pero con saber qué es - pensar y hacer realidad edificios y espacio público- es suficiente.

Es importante que sean conscientes de que todo su alrededor, excepto la naturaleza, ha sido pensado y construido por personas y que lo que han pretendido es que las funciones que se van llevar a cabo en ese espacio se hagan de la mejor manera posible.

Activación intelectual

Para que entiendan lo hablado en la introducción de manera más práctica vamos a mirar más allá de nuestro entorno. Tenemos una ventana al mundo maravillosa: "Internet" que nos ayudará a avivar su curiosidad y activar su imaginación. Pero ¿cómo comenzamos a buscar? Con otra pregunta: ¿Qué cosas os gusta hacer y en qué espacios? Tras la respuesta buscamos en internet los mejores espacios creados para dicha acción.

Ej: Jugar al fútbol. Introducimos en google "mejor campo de fútbol del mundo" y vemos qué imágenes aparecen. Nos vamos a aquellas más creativas, más distintas

de lo habitual. En sus mentes comenzarán a abrirse posibilidades hasta ahora inimaginables. Y así con todas las cosas que le guste hacer al grupo (jugar en un parque, ...). Con tres o cuatro ejemplos es suficiente. Nunca llegar a un punto en el que grupo pierda el interés.

2ª Fase: Creación de maquetas

Tras la activación de la imaginación nos ponemos a crear en pequeño formato contando al grupo que antes de hacer un edificio un arquitecto hace pruebas hasta decidir. Las pruebas se hacen con las manos y en pequeño, se llaman maquetas. Para ello les damos palillos y plastilinas y les pedimos que creen primero un personaje que les represente y después un espacio para hacer aquella acción que han decidido.

Todos los espacios creados son válidos si se sujetan. El objetivo es que se sostengan en pie y cuando "ellos" entren el espacio mantenga su forma.

Es importante que aprendan que todo no vale, que el equilibrio no siempre se consigue. Esto es importante para que tengan ganas de conocer cómo hacer espacios seguros y podamos pasar a la siguiente fase con curiosidad.

3ª Fase: Visionado del vídeo y creación de maqueta de arquitectura espacial

Ahora vamos a ver un vídeo en el que vamos a aprender a crear espacios que nunca se caen. Tras el vídeo y con los mismos materiales (plastilina y palillos) cada alumno o grupo creará un espacio con la técnica de la triangulación que se muestra en el vídeo.

4ª Fase: Creación de la estructura

Materiales necesarios: tutores de caña o metal, gomas de caucho pequeñas.

Cuándo todo el grupo ha entendido la técnica es el momento de hacerla en grande: **¿Queréis que hagamos este espacio en grande para convertirlo en mil cosas y poder jugar?**

Tenéis que hacer la creación en un espacio abierto o hacer hueco en el aula para que os quepa el espacio que vais a crear. Y todos a la vez o si sois muchos por grupos, vais disponiendo en el suelo las cinco cañas que componen la base. Se unen con gomas de caucho de la manera que os resulte más cómoda y se va haciendo crecer la estructura de la misma manera que hemos hecho la maqueta que es ideal tenerla de referencia.

Durante el montaje pueden establecerse roles entre el grupo: montadores, directores de obra, encargados de los materiales, supervisores y responsables de seguridad y salud. Esta última es una figura obligatoria en las obras para estar pendientes de que nadie se haga daño con los materiales o no corra peligro si tiene que subirse a una silla para unir las cañas en el punto más alto. Podemos alimentar el juego dotando al alumnado de complementos propios de una obra como el casco, las herramientas, etc... Aprovechemos la oportunidad para hacer hincapié en la importancia de la colaboración y el trabajo cooperativo.

5ª Fase: Piel

Ya tenemos la estructura que es grande y fácil de mover. A los niños les atrae mucho porque es de su tamaño, está a su escala. Podemos ampliarla todo lo que queramos o crear varias y formar un barrio.

Pero ahora tenemos que cerrarla, no nos sirve como refugio porque llovería dentro, por ejemplo. Para ello hay que ponerle un cerramiento o piel, como a nuestro cuerpo. Esta piel será de una u otra manera dependiendo del uso que le vayamos a dar a la estructura que hemos de haber pensado desde el inicio.

Ejemplos: podemos cerrar con telas sujetas con pinzas, con cintas aislantes de colores, con papeles o dibujos, con papel de aluminio, con plásticos... Cada uno de los cerramientos será distinto y tendrá unas cualidades que dotarán el juego de mil y una posibilidades. Si tenemos varias estructuras podemos combinar usos y materiales. Si tenemos una sola puede ir cambiando cada día según el juego que queramos llevar a cabo.

6ª Fase: Reflexión final

Para cerrar la experiencia y apuntalar el aprendizaje nos sentamos tranquilamente, bajamos el ritmo físico y dejamos tiempo a la conversación y reflexión grupal que iniciamos con preguntas:

¿Qué tal, os ha gustado?, ¿pensábais que podíais ser arquitectos?

Propuesta de continuidad

tras la reflexión final podemos desmontar la estructura y guardarla para volverla a crear en otra ocasión; quitarle la piel para transformarla en otra cosa otro día; o podemos dejar que forme parte de nuestra aula y darle un uso fijo, por ejemplo: un lugar para contar cuentos, para arreglar conflictos, para relajarse. Esta última idea puede también ser el motor para iniciar la creación. Necesitamos un espacio para... ¿cómo lo hacemos?

Para familias

“Artes, Emociones y Creatividad en casa” en <https://fundacionbotin.org/programas/educacion/la-educacion-que-queremos-ciclo-de-conferencias/conferencias-la-educacion-que-queremos/marina-pascual-artes-emociones-y-creatividad-en-casa/>

ACTIVIDADES RELACIONADAS

ReflejArte (2014/15): *Emociones para transformar la arquitectura* (Carlos Garaicoa)
ReflejArte (2018/19): *Refugios sensoriales* (Cristina Iglesias)

¿Qué cae antes?

Recurso a utilizar

Vídeo 1: <https://bit.ly/3giaaKo>

Vídeo 2: <https://bit.ly/2W8T0gh>

En esta actividad vas a necesitar

- Objetos de diferentes pesos, formas, tamaños, colores y texturas.
- Hojas de tamaño dinA4 de distintos colores.
- Clips de oficina.
- Plumas de distintos tamaños y colores.
- Una balanza por grupo.
- Un cronómetro por grupo.

Variables que se pueden trabajar

Toma de decisiones, habilidades de autoafirmación, autocontrol, creatividad

Áreas curriculares

Ciencias naturales, matemáticas, lengua y literatura

Contexto escolar

STEAM

Edad recomendada

De 8 a 10 años

Sinopsis

Vídeo 1: El comandante David Scott, durante uno de los paseos lunares de la misión Apollo 15, realiza la demostración de la velocidad de caída de los cuerpos en el vacío que ya diseñó Galileo tres siglos antes. Para ello deja caer al mismo tiempo un martillo geológico de aluminio, de más de un kilogramo de peso, y una pluma de halcón de unos tres gramos. A pesar de la calidad de la imagen (hay que tener en cuenta que se retransmitió desde la Luna en los años 70), se puede observar claramente cómo ambos objetos llegan a la superficie lunar al mismo tiempo, demostrando que la velocidad de caída de los cuerpos en el vacío no depende de su masa.

Vídeo 2: El investigador y divulgador científico Brian Cox realiza una demostración similar a la anterior, pero en este caso en el *Space Power Facility* de la NASA en Ohio, una antigua instalación nuclear que ahora se utiliza para generar la cámara de vacío más grande sobre la Tierra. En el vídeo vemos cómo caen a la misma vez una bola del juego de bolos y unas plumas, además de poder observar la reacción de los científicos e ingenieros de la NASA al comprobar, de manera experimental, lo que ya demostró Galileo siglos antes.

Marco teórico

Según cuenta la leyenda, cuando a Newton se le cayó una manzana en la cabeza mientras descansaba a la sombra de un manzano, el sabio científico levantó la vista y vio la Luna en el cielo.

Conectando estas dos experiencias, el golpe de la manzana y la visión de la Luna, a Newton se le vino una pregunta a la cabeza, aunque seguramente le llevaba un tiempo rondando sin encontrar la formulación correcta:

¿Por qué se caen las cosas en la Tierra, pero la Luna sigue dando vueltas en el cielo?

Y es que entender la gravedad desde un punto de vista científico no es nada sencillo.

Todos tenemos experiencia directa sobre la caída de los cuerpos que nos llegan a través de los sentidos. Desde que somos bebés, antes incluso de aprender a andar, ya experimentamos lanzando hacia el suelo peluches y sonajeros para verlos caer desde nuestra privilegiada posición en la sillita.

Más adelante disfrutamos lanzando piedras a un estanque o balones a una cesta situada sobre nuestras cabezas. O nos desesperamos cuando, con manos de trapo, dejamos caer algún objeto valioso que estábamos manipulando.

Todas estas experiencias van configurando en nuestra mente un modelo de funcionamiento del universo; un modelo puramente intuitivo, es decir, que proviene únicamente de las experiencias directas que adquirimos a través de los sentidos, pero que le facilita a nuestro cerebro hacer predicciones sobre lo que va a ocurrir a nuestro alrededor, permitiéndonos así saber cómo tenemos que lanzar la pelota para encestar, o dónde tenemos que colocar nuestra mano si queremos recoger un objeto que nos cae desde arriba.

Sin embargo, esos modelos intuitivos que nos vamos construyendo no responden al funcionamiento real del mundo. Para generar modelos que se aproximen más a la realidad, los seres humanos disponemos, desde el siglo XVII, del método científico.

Si queremos desarrollar nuestro pensamiento crítico y el de nuestro alumnado, es imprescindible entender los pasos de este método, cómo aplicarlos correctamente, y cómo solo el uso adecuado de este método científico nos va a permitir superar esos modelos intuitivos que en muchas ocasiones nos van a conducir al error.

Además, la necesidad de establecer una planificación previa, la demora de la gratificación que ello supone, y la necesidad de observar la naturaleza de una manera plena, van a contribuir a la mejora del autocontrol de nuestro alumnado.

Razón de ser

Para todo ello te proponemos la siguiente actividad que va siguiendo, uno a uno, los pasos del método científico, reflexionando sobre un caso concreto y paradigmático en la historia de la ciencia: la caída libre de los cuerpos.

Desarrollo

1ª Fase: Observo

El primer paso del método científico consiste en la observación. Pero para que esta observación sea productiva tenemos que conseguir que sea activa y propiciar la reflexión sobre lo observado.

Vamos a pedir a nuestro alumnado que vaya creando su propio cuaderno de campo en el que anotar, durante un fin de semana, todo lo que vea caer. Desde un tenedor a la hora de la cena, hasta un balón de fútbol jugando en el parque.

Les pediremos que se planteen, para cada caso, las siguientes preguntas:

- *¿Qué objeto se ha caído?*
- *¿Qué características tiene ese objeto?*
- *¿Cómo ha sido la caída del objeto?*

Una vez en clase, y tras la puesta en común de los diarios de campo, entregaremos la [ficha 1](#).

A continuación, iremos, por turnos, dejando caer algunos de los objetos que hemos traído (hojas, plumas, clips, etc.), e iremos rellenando una ficha para cada objeto.

En la descripción del objeto nos fijaremos en su peso, su forma, su color, su textura...; y en la descripción de la caída nos fijaremos en si esta es rápida o lenta, si el objeto cae en línea recta o revoloteando, en la distancia a la que termina su viaje desde el punto en el que lo hemos lanzado... Podemos incluso cronometrar los tiempos que tardan en caer.

Haremos notar a nuestro alumnado cómo, cuándo sujetamos un objeto con la mano, este “tira” hacia el suelo con mayor o menor fuerza dependiendo de su peso.

2ª Fase: Me pregunto

Una vez que hemos hecho una observación reflexiva sobre la naturaleza, esta observación nos debe llevar a plantearnos una pregunta sobre el funcionamiento del mundo.

Igual que Newton se preguntó qué hacía que la Luna se quedara flotando en el espacio antes de desarrollar la teoría de la gravitación universal, otros grandes descubrimientos científicos han venido precedidos por grandes preguntas.

- *Einstein se preguntó: ¿cómo se verá el mundo si viajáramos subidos encima de un rayo de luz?*
- *Arquímedes se preguntó: ¿cómo puedo calcular la densidad de una corona de oro sin fundirla?*
- *Darwin se preguntó: ¿cuál es el mecanismo biológico por el que los animales de las Islas Galápagos son diferentes a los de las otras islas?*

Pero para generar conocimiento científico no basta con hacernos preguntas. Tenemos que hacernos las preguntas adecuadas y formularlas de la manera correcta. Necesitamos hacer preguntas significativas si queremos propiciar aprendizajes significativos.

Para entrenar a nuestro alumnado en el arte de preguntarse, lo dividiremos en grupos de 4 o 5 integrantes y les plantearemos lo siguiente:

Después de las observaciones que habéis hecho sobre la caída de los cuerpos, tanto en vuestro diario de campo como a través de las fichas de clase, ¿qué preguntas os surgen sobre la manera que tienen los cuerpos de caer?

Les dejaremos unos diez minutos para reflexionar sobre sus observaciones y definir sus preguntas en grupo.

Tenemos que tener en cuenta que, para que las preguntas sean realmente significativas, estas tienen que ser:

- libres, que provengan de sus intereses reales, y no estén mediatizadas por los nuestros;
- abiertas, que no puedan ser contestadas de manera inmediata a través de un sí o un no;
- científicas, que eviten la búsqueda de razones últimas que son más propias de la filosofía que de la ciencia.

Como hemos visto, la manera de redactar la pregunta va a ser importante para que esta sea realmente significativa. Buscaremos que las preguntas empiecen por *¿de qué depende que...?*, *¿qué mecanismo hace que...?*, *¿cómo...?*, y huiéramos de las preguntas que buscan los porqués.

En la puesta en común de todas estas preguntas, iremos guiando a la clase hacia la pregunta a la que queremos dar respuesta a través del método científico:

¿De qué depende el tiempo que tarda en caer un cuerpo?

3ª Fase: Me respondo

Si la pregunta es un momento clave en la adquisición de conocimientos a través del método científico, la respuesta no lo es menos.

Pero tenemos que hacer entender a nuestro alumnado que no buscamos que esta respuesta sea cierta. En ciencia se obtiene conocimiento tanto del acierto como del error. Por eso no lo vamos a llamar respuesta, sino hipótesis.

Deberemos, por tanto, permitir e incluso fomentar, que haya respuestas erróneas, incluso imaginativas o (en principio) absurdas. En esta fase del método científico no buscamos acertar, sino descubrir.

Para ello damos a cada alumno o alumna un *post-it* para que conteste de manera individual a la pregunta que hemos formulado, y vamos colocando las respuestas sobre la pizarra, agrupando las hipótesis que sean similares.

Finalmente contamos el número de respuestas que se repiten para cada concepto y hacemos un ranking de hipótesis.

Es de esperar que la respuesta más repetida sea la que proviene del modelo intuitivo de la caída libre de los cuerpos, es decir, que el tiempo de caída depende del peso del objeto. Pero no pasa nada si salen otras respuestas menos intuitivas como que el tiempo de caída depende del material, de la forma, del color... o incluso del sabor del objeto. De nuevo, es importante destacar en clase que no buscamos la respuesta correcta, sino una hipótesis plausible que se pueda comprobar en el siguiente paso del método científico.

4ª Fase: Experimento

La ciencia, a diferencia de otras formas de conocimiento del mundo, no se para al dar respuesta a una pregunta que nos surge de la observación de la naturaleza, sino que busca la evidencia experimental para aceptar o refutar dicha respuesta.

Para hacerlo dividimos de nuevo a nuestro alumnado en grupos de 4 o 5 integrantes y les explicamos que tenemos que diseñar un experimento para comprobar si nuestra hipótesis más votada es correcta o si, por el contrario, está equivocada.

Pero en ciencia no vale cualquier experimento. Para que un experimento sea válido tiene que estar diseñado de manera correcta. Vamos a ver cómo:

4.1. Buscamos todas las variables que puedan afectar al tiempo de caída de los cuerpos.

Una variable es una característica del objeto que yo puedo controlar o medir de manera precisa, como el peso, el color, la forma, la textura... Estas variables las podemos obtener de las hipótesis que surgieron en el paso anterior.

4.2. Fijamos todas las variables, menos una que iremos modificando de manera controlada durante el experimento.

Para que un experimento esté bien diseñado tiene que poder ser realizarlo en repetidas ocasiones, en diferentes circunstancias y por distintos equipos, para evitar errores y sesgos.

Tras estas indicaciones dejamos unos minutos para que diseñen sus experimentos en los grupos, y los ponemos en común, dando valoraciones en función de su diseño, repetibilidad y medibilidad.

Un ejemplo de un experimento bien diseñado para comprobar la validez de la hipótesis "el tiempo de caída de los cuerpos depende de su peso" es el siguiente:

a. *Elegimos objetos del mismo peso, color y textura (mantenemos estas variables fijas), pero de diferentes formas.*

Por ejemplo, hojas dinA4 dobladas de distintas maneras.

b. *Dejamos caer todos estos objetos al mismo tiempo, y anotamos cómo son sus caídas.*

c. *Si nuestra hipótesis fuera cierta, todas las hojas tendrían que caer al mismo tiempo, puesto que tienen el mismo peso.*

Cuando tengamos todos los experimentos bien diseñados procederemos a realizarlos, anotando y analizando los resultados ayudados por la [Ficha 3](#).

Si la hipótesis se muestra incorrecta, entonces tendremos que plantear una nueva hipótesis y diseñar un nuevo experimento para comprobarla.

En clase podemos seguir con la segunda hipótesis del ranking que creamos en el paso 3, o repartir el resto de hipótesis entre los grupos de manera que cada uno diseñe un experimento atendiendo a cada una de las variables.

Llegaremos así por fin a una hipótesis que sí sea correcta.

5ª Fase: Pienso

Una vez hemos obtenido unos resultados concluyentes gracias a la experimentación, el siguiente paso del método es establecer una teoría científica.

Para que una teoría sea válida debe describir con precisión las observaciones de la experimentación previa, y debe ser capaz de realizar predicciones concretas acerca de observaciones futuras.

En nuestro caso, podríamos llegar a la siguiente teoría: *El tiempo de caída de un cuerpo depende exclusivamente de su forma.*

De esta manera podemos hacer predicciones sobre el tiempo que tardarán en caer un clip de oficina, una goma de borrar o una hoja de papel arrugada en forma de pelota.

Pero, *¿puede haber alguna observación nueva que contradiga nuestra teoría?*

Es en este momento cuando vamos a visualizar con la clase el primer vídeo que acompaña a esta actividad, en el que vamos a ver objetos de distintos pesos (una pluma y un martillo) pero también con distintas formas, cayendo al mismo tiempo en la Luna.

Tras el visionado de este primer vídeo vamos a realizar, de manera individual, la rutina de pensamiento "Veo, pienso, me pregunto". De esta manera vamos a promover una reflexión crítica sobre lo que hasta ahora hemos vivido, pensado y comprendido.

Para ello le entregaremos a nuestro alumnado la [Ficha 4](#).

A continuación, haremos una puesta en común de las rutinas de los alumnos, y abriremos un debate en el aula en base a las siguientes preguntas:

- *¿Contradice lo que acabamos de ver nuestra teoría?*
- *¿Qué nuevas variables aportan estos dos nuevos experimentos, realizados en la Luna y en un tanque de vacío?*
- *¿Cómo podemos modificar nuestra teoría para que describa estas dos nuevas observaciones?*

Tras este debate deberemos llegar, finalmente, a la formulación de la siguiente teoría: *El tiempo de caída de un cuerpo depende exclusivamente de la resistencia que ofrece al aire.*

6ª Fase: Lo cuento

El método científico no estará completo hasta que no hayamos comunicado nuestros descubrimientos a la comunidad científica. Como decía Newton, "vemos tan lejos porque vamos subidos a hombros de gigantes". Es decir, podemos aportar conocimiento porque ya conocemos lo que anteriores científicos descubrieron antes que nosotros.

Esto es precisamente lo que hace Brian Cox, uno de los divulgadores de ciencia más conocidos y premiados en el mundo. Además de tener una larga carrera como investigador en física de partículas en la Royal Society de Londres y en el acelerador de partículas del CERN en Suiza, Brian Cox ha dedicado una gran parte de su vida laboral a la divulgación científica en radio y televisión... ¡y a la música!

Para entender bien este sexto paso del método científico visualizaremos a continuación el segundo vídeo que acompaña a esta actividad. En él veremos a Brian Cox realizando la misma demostración que hemos hecho nosotros en clase y que hemos visto hacer en la Luna en el primer vídeo, pero en este caso en unas instalaciones de la NASA que se utilizan para recrear las condiciones de vacío que se encuentran en el espacio. Vamos a fijarnos en cómo utiliza los diferentes recursos expresivos que le ofrece la televisión para hacernos llegar de la mejor manera posible los descubrimientos de Galileo y las emociones que nos produce el comprenderlos. Empezaremos a visualizar el vídeo desde el minuto 1:05 hasta el minuto 1:47, y nos haremos las siguientes preguntas:

- *¿Hemos hecho nosotros esta demostración?*
- *¿Han sido iguales los resultados?*
- *¿Consideras que es emocionante ver caer unas plumas y una bola de bolos?*
- *¿Cómo consiguen en el documental que aumente nuestra emoción? ¿Qué recursos utilizan?*

Continuaremos con la visualización hasta el minuto 2:50, y reflexionaremos sobre lo siguiente:

- *¿Qué piensas que van a hacer a continuación?*
- *¿Para qué es esa cuenta atrás?*
- *¿Qué imágenes de las que has visto te han impactado más? ¿Por qué crees que las han utilizado?*
- *¿Cómo se expresan los ingenieros? ¿Cómo es su lenguaje?*
- *¿Por qué crees que tiene tanta importancia lo que van a hacer?*

Seguiremos viendo el recurso audiovisual hasta el minuto 3:20, y volveremos a las mismas preguntas que nos hicimos en el primer tramo del vídeo:

- *¿Hemos hecho nosotros esta demostración?*
- *¿Han sido iguales los resultados?*
- *¿Consideras que es emocionante ver caer unas plumas y una bola de bolos?*
- *¿Cómo consiguen en el documental que aumente nuestra emoción? ¿Qué recursos utilizan?*

Terminaremos de ver un último tramo del vídeo, hasta el minuto 3:45, y reflexionaremos sobre la emoción en el mundo de la ciencia.

- *¿Cómo definirías las caras de los ingenieros de la NASA?*
- *¿Hay alguna otra muestra de expresión no verbal en la que te hayas fijado?*
- *¿Qué tipo de emoción crees que están viviendo?*
- *¿Por qué crees que están viviendo esas emociones?*
- *¿Piensas que la ciencia puede ser emocionante?*

Por último, vamos a explorar, en grupos, distintas maneras de comunicar nuestros hallazgos:

- *Mediante un artículo en la revista del colegio.*
- *Mediante un póster, utilizando imágenes y gráficas.*
- *Mediante un vídeo documental.*
- *O de otras muchas maneras creativas...*

Si queremos desarrollar el pensamiento crítico entre nuestro alumnado, debemos despertar en él la curiosidad, fomentar su capacidad de realizar observaciones

activas y reflexivas sobre el mundo que le rodea, y motivarle a que se haga preguntas significativas, libres y autónomas sobre sus observaciones.

Además, deberemos hacerle comprender de qué manera, en el siglo XXI, la ciencia va adquiriendo el conocimiento a través de un método concreto que le permite establecer modelos con los que poder predecir comportamientos futuros, pero que en ningún caso son verdades irrefutables.

Solo así conseguiremos alumnos y alumnas capaces de enfrentarse de manera crítica a los retos que se les pongan por delante.

Ficha 1

Objeto:

.....
.....
.....

Descripción del objeto:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Descripción de la caída:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ranking de hipótesis

Hipótesis más votada:

Segunda hipótesis:

Tercera hipótesis:

Cuarta hipótesis:

Quinta hipótesis:

Ficha 3

Experimento número:

Descripción del experimento:

.....
.....
.....
.....

Hipótesis a comprobar:

.....
.....
.....

Variable a modificar:

Variables fijas:

.....
.....

Número de objetos:

Descripción de la caída del objeto 1:

.....
.....
.....

Descripción de la caída del objeto 2:

.....
.....
.....

Descripción de la caída del objeto 3:

.....
.....
.....

Descripción de la caída del objeto 4:

.....
.....
.....

Descripción de la caída del objeto 5:

.....
.....
.....

Resultado: La hipótesis comprobada es:

Correcta
Incorrecta

Ficha 4

¿QUÉ HE VISTO?	¿QUÉ PIENSO?	¿QUÉ ME PREGUNTO?	¿QUÉ SIENTO?
Anota tus observaciones, sin incluir interpretaciones	Anota las ideas que te vienen a la mente tras el visionado del vídeo	Anota todas las preguntas que te hayan surgido	Anota las emociones que te haya producido

La luz de los sonidos, Las emociones de la música (I)

Recurso

<https://bit.ly/3AWWUml>

ANTONIN DVORÁK (1841-1904).

Trío con piano n. 4, en mi menor Op. 90 "Dumky"

Fichas: "Experiencia plástica" y "Audición plástica"

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad

Área curricular

Música, educación artística

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, STEAM, identidad personal

Edad recomendada

De 10 a 12 años

Sinopsis

El Trío n°4, op. 90, conocido como *Dumky*, de Dvorak, es uno de los tríos más famosos de la historia. Esto ya sería motivo suficiente para dedicarle atención y darlo a conocer a nuestro alumnado. Pero esta obra, además, nos proporciona una magnífica ocasión para centrarnos en un aspecto de gran relevancia en la música, en especial en la clásica: los diferentes grados de luminosidad con que juegan los compositores en unos pasajes y otros para desplegar en sus obras todo un mundo emocional lleno de matices y sutileza.

Referente teórico

Desde el binomio Música y Emociones hay que considerar que en muchas ocasiones sin ser conscientes asociamos los sonidos con las emociones. *La música instrumental, cuando es utilizada correctamente, es muy directa y extremadamente exacta en describir incluso las emociones humanas más sutiles* (Yanni). La música estimula emociones a través de circuitos específicos del cerebro puesto que tienen un impacto en las regiones del cerebro que están relacionadas con la emoción como la amígdala, el hipotálamo o el hipocampo.

Razón de ser

De la misma manera que los pintores juegan con los efectos de la luz (mayor/menor iluminación) y esos efectos provocan distintas asociaciones y estados emocionales en el espectador, los compositores juegan en sus obras musicales con el grado de "luminosidad sonora" de los distintos pasajes de las mismas. Si un detalle o rincón de un cuadro puede representarse más o menos claro u oscuro, más o menos iluminado, de la misma manera sucede con este o aquel pasaje de una obra musical. Y el grado de luz producirá inevitablemente distintos efectos emocionales en el espectador del cuadro, en el oyente de la obra musical.

En esta actividad nos centraremos en explorar ese aspecto capital de la música, "la luz del sonido" y su repercusión en lo emocional.

Desarrollo

1º Fase: Audición

Escucharemos un fragmento del segundo movimiento de este *Trío* de Dvorak y a partir del mismo propondremos diferentes acercamientos al uso y resultados que produce el juego entre diferentes luces que hace el compositor, un juego que este autor domina de manera magistral.

Sin explicación previa, se pide al alumnado intentar percibir "los diferentes colores", las "diferentes luces" que despliega la sección inicial del 2º movimiento del *Trío Dumky* de Antonin Dvorak.

II. Poco adagio - Vivace non troppo-Vivace (Do#m). Se inicia en el minuto 4:32 y se escuchará hasta el 7:15 en que empieza un tema mucho más movido y chispeante. (Intérpretes: Beaux Arts Trio)

2ª Fase

Puesta en común de las primeras impresiones:

- *¿Hemos percibido cambios de luz, distintas “iluminaciones” o nos ha parecido todo igual de claro u oscuro, de colorido o apagado? ¿Por qué?*
(Podemos aclarar la pregunta mediante un ejemplo visual: Las diferentes iluminaciones que se producen en un mismo paisaje, por ejemplo, en un campo, un día de esos en que el sol aparece y desaparece a cada momento tras las nubes, podemos intentar percibir las también en un fragmento musical).
- *¿Cuál sería la emoción predominante en todo este fragmento musical (Alegría, tristeza, etc.)? ¿Por qué?*
(Seguramente no todos los alumnos percibirán una misma emoción en esta música –¡ni en casi ninguna! – y en muchos casos no será fácil dar con una emoción predominante. De ahí que interese que, sea lo que sea lo percibido por cada alumno, se esfuercen en explicar a los demás qué es lo que les ha hecho pensar en una u otra emoción).
- *¿Dentro de esa emoción predominante que cada cual ha percibido, había “claroscuros”, momentos de mayor y menor luminosidad? Es decir: ¿Pudisteis distinguir diferentes “colores emocionales”, algo así como... “una tristeza más triste” o “una alegría menos alegre” que en el momento justo anterior?*

3ª Fase: Audición

Vamos ahora a fijarnos en dos pequeños detalles que se producen justo en los minutos 4:55 y 5:07.

Nota para el docente: En 4:55 el acorde de do#m pasa a ser do#M, lo que produce inevitablemente un efecto de “apertura” o, volviendo al ejemplo de la luz,

un incremento de “la luminosidad del paisaje musical”, luminosidad que vuelve a “oscurecerse” justo en 5:07, ahora por el paso contrario de mayor a menor.

Se recomienda oír varias veces desde 4:32 hasta 5:10 aproximadamente.

4ª Fase: Experiencia plástica

Intentemos ahora experimentar con algo similar a esos cambios de iluminación que presenta esta música, pero dibujando:

Se da a cada alumno un folio con la lámina repetida de la farola nocturna (Ver [Ficha 1. El farol](#). Fabián Pérez, 1990-2020).

En la reproducción de la izquierda cada alumno deberá experimentar aplicando diferentes colores en diferentes puntos de la zona oscura de la lámina y comprobando cómo la oscuridad de base de la imagen se “ilumina” más o menos según el color o mezcla de colores aplicados.

Se muestran los resultados de distintos alumnos comentando los diferentes efectos de grados de luz que se produzcan en unos y otros.

Fijémonos ahora en la reproducción de la derecha (la farola sobre la que no hemos dibujado nada):

- *¿Cómo consigue el pintor el efecto de luz de la bombilla de la farola? ¿Y el efecto de esa luz que se va atenuando a medida que desciende hacia el suelo de la calle?* (Vemos que el pintor utiliza un efecto más intenso o luminoso para la bombilla y luego se va degradando ese efecto a medida que se aleja hacia abajo).
- *¿Y qué podríamos decir de la luz que cae sobre la acera y luego sobre el asfalto? ¿Cómo se consiguen los matices?*
- *¿Qué emoción, qué estado de ánimo nos produce o transmite este cuadro?*

- *¿De qué manera la luz del cuadro (su distribución, matices, etc.) te parece que influye en la transmisión de esa emoción?*

Para profundizar más en esta fase se sugiere emplear las técnicas del Visual Thinking propuestas en el recurso *ReflejArte*.

5ª Fase: Audición

Volvamos a la música de Dvorak. Después de aquel cambio de luz que seguramente hemos captado y comentado en nuestra audición del punto 3, aquella vuelta a la “oscuridad” (o a la tristeza, o a la melancolía, o a la...) del minuto 5:07:

A ver quién se da cuenta ahora del siguiente momento en que se produce un nuevo cambio de luz y si dicho cambio es hacia más luz o hacia menos luz.

(Nota: Exactamente en 5:30 el nuevo cambio de do#m a do#M produce un incremento de la “luminosidad musical”).

6ª Fase: Audición plástica

Para finalizar, oigamos completo este 2º movimiento del Trío Dumky de Dvorák mientras miramos la imagen adjunta.

(Ver [Ficha 2](#): San Francisco Sunrise in blue. Eugene Eric Kim ,2013).

Dicha imagen muestra un mismo paisaje en dos momentos diferentes del día, es decir, con dos iluminaciones distintas. Cada cual deberá recorrer con su dedo ambas fotos, pasando de una imagen a la otra según le parezca que la música “cambia de luz” (se ilumina u oscurece) en cada momento. También habrá momentos de la música, más sutiles, en que no parezca que cambia radicalmente la iluminación general sino solo ligeros matices de la misma. Entonces nos pondremos a pasear con nuestro dedo en sentido horizontal, es decir, dentro de una sola de las dos fotos, más hacia la derecha, más hacia la izquierda.

II. Poco adagio - Vivace non troppo-Vivace (Do#m).

Se escucha desde el minuto 4:32 hasta el 12:04 en que empieza el tercer movimiento. (Intérpretes: Beaux Arts Trio)

7ª Fase

Invitamos a extraer conclusiones de la actividad realizada.

¿Estamos de acuerdo en que cada cambio de luz de la sonoridad nos hace sentir distintos matices emocionales? (Quizá no sabremos qué emociones exactamente nos transmite un determinado pasaje de música, pero sí podremos percibir sin gran dificultad que las emociones que transmite una música cambian de un momento al siguiente). Se sugiere invitar a los alumnos a que compartan alguna canción que evoque distintos matices emocionales o una película de cine que incluya distintas bandas sonoras y analicen su impacto emocional.

De igual forma, esta cuestión se puede extrapolar a la vida cotidiana como, por ejemplo, indagar sobre la influencia de los factores ambientales en el estado de ánimo (por ejemplo, el clima, las estaciones...) y los estados de ánimo.

Para finalizar, animamos a los alumnos a que identifiquen la alegría o la tristeza en una persona solo con el sonido de su voz. Comprobarán que asociamos la tristeza a un tono de voz más bajo y grave de lo normal y lo opuesto con la alegría. Ocurre lo mismo con la música.

Propuesta de continuidad

La luz de los sonidos, las emociones de la música (II)

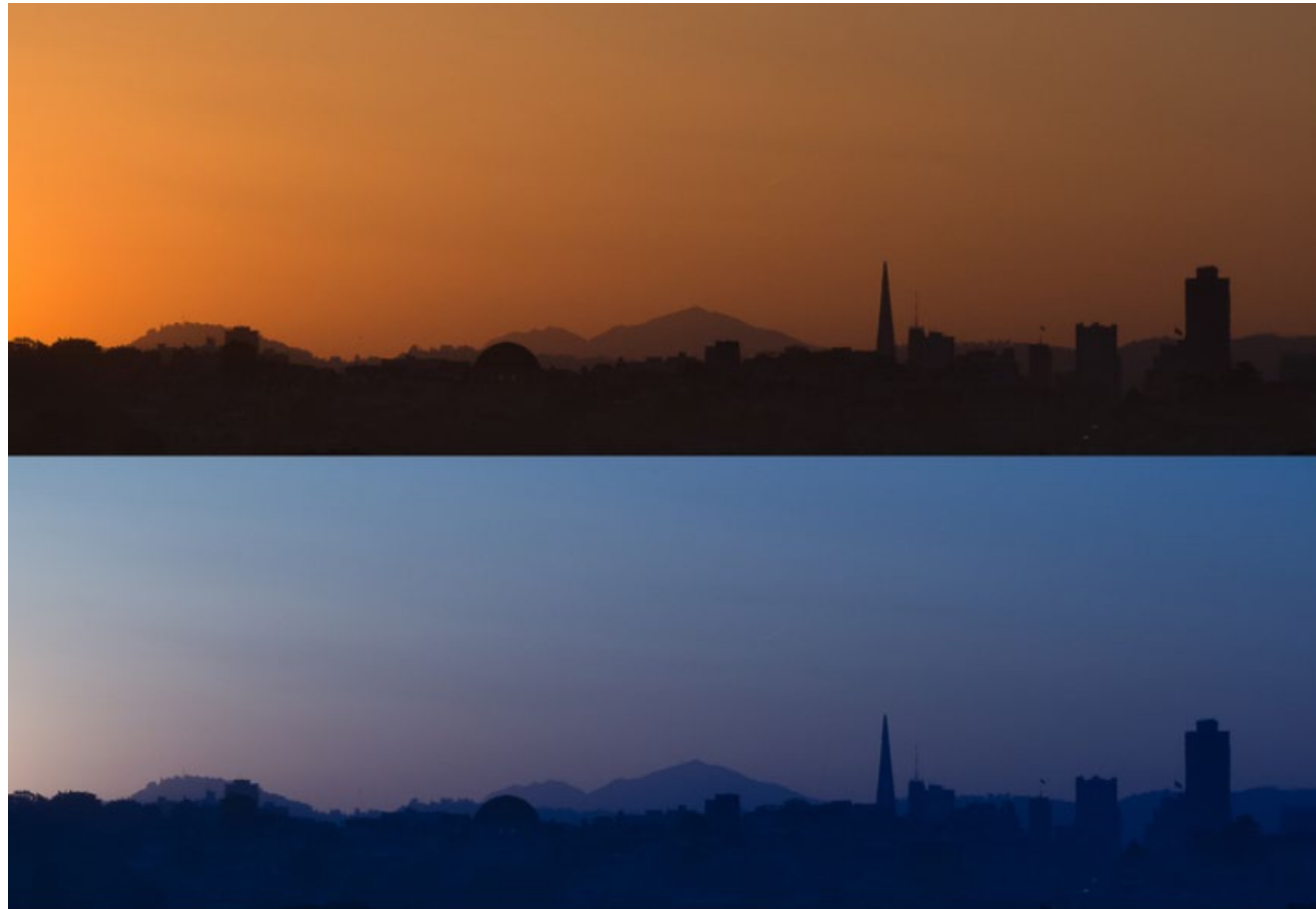
Ficha 1

El farol. Fabián Pérez (1990-2020)



Ficha 2

San Francisco Sunrise in Blue. Eugene Eric Kim (2013)



La luz de los sonidos, Las emociones de la música (II)

Recurso

<https://bit.ly/3y40f0G>

PABLO DÍAZ (1997) *Trío con piano* Op. 3

Ficha: ¡Pon a funcionar tu empatía!

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, autocontrol, habilidades de interacción

Área curricular

Música

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, STEAM, identidad personal

Edad recomendada

De 10 a 12 años

Sinopsis

El Trío nº4, op. 90, conocido como *Dumky*, de Dvorak, es uno de los tríos más famosos de la historia. Esto ya sería motivo suficiente para dedicarle atención y darlo a conocer a nuestro alumnado. Pero esta obra, además, nos proporciona una magnífica ocasión para centrarnos en un aspecto de gran relevancia en la música, en especial en la clásica: los diferentes grados de luminosidad con que juegan los compositores en unos pasajes y otros para desplegar en sus obras todo un mundo emocional lleno de matices y sutileza.

Respecto al *Trío con piano* de Pablo Díaz, estamos ante una obra que bebe claramente de la estética del gran compositor ruso Dmitri Shostakovich (1906-1975) pero que nos muestra a un autor muy joven de un gran talento, que a buen seguro crecerá y adquirirá personalidad propia en un futuro cercano.

Referente teórico

Desde el binomio Música y Emociones hay que considerar que en muchas ocasiones sin ser conscientes asociamos los sonidos con las emociones. *La música instrumental, cuando es utilizada correctamente, es muy directa y extremadamente exacta en describir incluso las emociones humanas más sutiles* (Yanni). La música estimula emociones a través de circuitos específicos del cerebro puesto que tienen un impacto en las regiones del cerebro que están relacionadas con la emoción como la amígdala, el hipotálamo o el hipocampo.

Razón de ser

en la actividad anterior (La luz de los sonidos, las emociones de la música I) hemos intentado un acercamiento de nuestro alumnado a la potencialidad de expresión emocional que conllevan los distintos usos que los compositores hacen de los grados de luz. Ahora, aprovecharemos la anterior experiencia para abordar el asunto emocional de la música desde otros puntos de vista y, al mismo tiempo, para tomar contacto con una obra bien distinta, la del joven compositor Pablo Díaz Sánchez

Desarrollo

1ª Fase

Pedimos a los alumnos que introduzcan someramente la figura de Pablo Díaz (<https://bit.ly/3j0uzFp>) o, mejor, animar al alumnado a que busque información al respecto en internet. Entre los primeros resultados de la búsqueda y como curiosidad, verán que Pablo Díaz, a sus 19 años, estuvo a punto de ganar 200.000€ en Pasapalabra después de permanecer en el programa un montón de semanas (¡Finalmente “solo” ganó 40.000!). Pero no fue todo...: Volvió al programa en 2020-21 y tras 6 meses de participación se hizo con el bote de 1.828.000 euros

2ª Fase: Audición

Escucharemos un fragmento de Pablo Díaz. Se trata del arranque del primer movimiento de su *Trio para violín, cello y piano*.

Pablo Díaz Sánchez (1997) - Trio for violin, cello and piano, op. 3 (2015). 1st and 2nd movement -(Inicio del primer movimiento, minutos 1:58 a 5:37 aproximadamente)

3ª Fase

A partir de la audición anterior, el profesor modera un debate, centrado en el ámbito emocional, como sigue:

- *¿A qué nos “suena” esta música? ¿Por qué?*
- *Centrémonos en aspectos emocionales. Una música se puede ver siempre, de algún modo, como una persona (imaginaria) que nos cuenta (a través del intérprete) lo que está sintiendo, lo que está pensando. Siguiendo ese razonamiento, y partiendo de la música que acabamos de escuchar: ¿Qué carácter o personalidad tiene esa persona imaginaria? ¿Se trataría de una persona suave o enérgica; dulce o brusca; amable o seca; retraída, introvertida, callada... o quizá extrovertida y habladora?...*
- *¿Cómo se encuentra, cómo se siente esa persona? ¿Esta triste o alegre? ¿Se encuentra en un día feliz de su vida? ¿Quizá echa en falta algo (alguna cosa, a otra persona, etc.)?...*
- *Si miramos ahora cada cual hacia nosotros mismos: ¿Qué nos hace sentir esa*

persona imaginaria, esa música? ¿Nos encontramos a gusto a su lado? ¿Nos transmite serenidad, paz, o quizá nos altera, nos pone nerviosos?...

4ª Fase: Audición ¡Pon a funcionar tu empatía!

Volvamos a escuchar la misma música, pero ahora apoyándonos en la Tabla (Ficha 1) de la siguiente manera: Se reparte la tabla a cada alumno. El profesor/a irá parando la música en los momentos que indica dicha Tabla. Cada alumno deberá apuntar en el lugar correspondiente de la columna central qué tipo de luz (mucha, poca, brillante, apagada...) tiene cada fragmento, y en la columna de la derecha el tipo de estado emocional que le transmite el mismo (por ejemplo, enfado/ira).

Como ayuda para el docente damos alguna pequeña descripción de cada fragmento:

1. (Minutos 1:58 a 2:27) Introducción del Vln (violín) y Vc (violonchelo), más acordes del pn.
2. (Minutos 2:27 a 2:51) El pn se “enfada” y al final del trozo hay una nota tímida de Vln y Vc.
3. (Minuto 2:51 a 3:11) Paisaje soñador del pn (piano).
4. (Minuto 3:11 a 4:10) Entra Vc con melodía de notas largas. En 3:30 se suma el Vln.
5. (Minuto 4:10 a 5) Base del pn. El Vln da una nota en armónico. Vc notas largas sueltas.
6. (Minuto 5 a 5:37) Pasaje apasionadísimo de todos.

5ª Fase

Tras el paso anterior, repasamos lo que ha escrito cada cual y se hace una puesta en común. (En la pizarra el profesor/a va apuntando las luminosidades y los estados emocionales que le va diciendo cada alumno. Cuando un alumno coincide con lo que ya otro ha dicho se indica simplemente marcando la palabra o sinónimo que sea con sucesivos palotes). Una vez visto todo ¿Qué conclusiones podemos extraer de los resultados?

A ojo de buen cubero

Recurso

<https://bit.ly/2XJ1p5G>

Variables que se pueden trabajar

Toma de decisiones, autocontrol, habilidades de autoafirmación, creatividad

Área curricular

Matemáticas

Contexto escolar

STEAM, convivencia escolar, identidad personal

Edad recomendada

De 10 a 12 años

Sinopsis

Las personas generalmente creen que son en su mayoría racionales en sus pensamientos, decisiones y acciones. Pero incluso las personas más inteligentes y mejor educadas a menudo cometen errores cognitivos al tomar decisiones financieras, médicas, personales y éticas. Estos errores de pensamiento, también llamados sesgos cognitivos, afectan en mayor o menor medida a todas las personas.

Marco teórico

En 2002 Daniel Kahneman se convirtió en el primer no economista en ganar un premio Nobel de economía, gracias a su contribución al conocimiento del “juicio humano y la toma de decisiones”, desde la investigación psicológica.

Kahneman ha dedicado su vida a investigar los sesgos cognitivos y a estudiar las razones que tiene nuestro cerebro a la hora de tomar decisiones en momentos de incertidumbre. En particular, el premio Nobel ha descrito las dos formas en las que nuestra mente genera el pensamiento:

- **Sistema 1:** Es rápido, no exige ningún esfuerzo, está guiado por la emoción y es, por tanto, intuitivo.
- **Sistema 2:** Es más lento, requiere de un esfuerzo para ponerlo en marcha y es un pensamiento consciente guiado por la razón.

La mayor parte del tiempo nuestra mente se encuentra trabajando en el Sistema 1, que consume menos energía. Sin embargo, esto nos lleva en muchas ocasiones a toma de decisiones precipitadas, motivadas por la emoción y no por la razón.

Con la planificación que nos requiere el método científico podemos ayudar a desterrar los sesgos cognitivos, y a reducir la impulsividad en la toma de decisiones aumentando nuestra capacidad de pensamiento crítico.

Razón de ser

Desde bien pequeños estamos familiarizados con la palabra ciencia, vemos experimentos en la escuela o en la televisión, hacemos excursiones a museos de ciencias, y nos cuentan la vida y descubrimientos de importantes científicos y científicas de la historia. Pero muchas veces no llegamos a entender los verdaderos fundamentos del avance del conocimiento científico.

Generalmente, y especialmente en las edades de la Educación Primaria, tenemos una imagen de las personas que se dedican a la ciencia como descubridores, casi como “aventureros de laboratorio”, y en parte es responsabilidad de programas de

divulgación que presentan a los científicos como héroes contemporáneos. Y sin embargo, la ciencia no busca tanto descubrir cómo comprender el funcionamiento del Universo, y generar modelos científicos que nos permitan hacer predicciones precisas sobre el mundo que nos rodea.

Esos modelos científicos, además, son profundamente anti-intuitivos, es decir, van a ir en contra de las respuestas que daríamos si nos fiáramos solo de nuestra experiencia directa obtenida a través de nuestros sentidos, sin pasar por el filtro de la razón y la experimentación.

Y es que, si desde la pura intuición fuéramos capaces de predecir el comportamiento de los distintos sistemas que nos rodean, no necesitaríamos la ciencia ni las matemáticas para comprender el mundo.

En esta actividad vamos a explorar cómo dando respuestas sin el uso de la ciencia y las matemáticas o, dicho de otro modo, "a ojo de buen cubero", nuestras predicciones se van a alejar mucho de la realidad.

Para ello vamos a necesitar los siguientes elementos:

- Una copa o vaso de agua para cada grupo.
- Agua para llenar las copas hasta el borde.
- Muchos clips de oficina.

Desarrollo

1ª Fase: Observo

Crearemos en nuestra clase varios equipos de unos 4 o 5 integrantes para favorecer el debate entre ellos, y le daremos a cada uno de los equipos una copa llena de agua hasta el borde como la de la imagen. En la imagen el agua está coloreada de azul con colorante alimentario para que se perciba mejor, pero esto no es necesario.



Les daremos además a cada equipo unos 5 clips.

A continuación, les haremos la siguiente pregunta:

- *A ojo de buen cubero, ¿cuántos clips creéis que son necesarios para que se desborde la primera gota de agua de la copa?*

Sin introducir aún ningún clip en la copa, en cada grupo se tendrán que poner de acuerdo para dar una única respuesta que deberán escribir en un papel. Es de

esperar (luego analizaremos por qué) que la mayoría estén por debajo de los 5 clips, muy lejos de la respuesta correcta.

Una vez que todos los grupos han dado su respuesta, y antes de comprobar si han dado respuestas correctas, les haremos aún una nueva pregunta:

- *¿Qué os ha hecho llegar a la respuesta que habéis dado?*
- *¿Por qué ese número y no otro?*

Les dejaremos a los grupos un tiempo para reflexionar y pondremos en común las respuestas que hayan dado.

Por lo general no somos conscientes, incluso después de haber reflexionado sobre ello, de que nuestro cerebro está programado para dar respuestas inmediatas a los problemas que se encuentra, y que lo hace sin poner en marcha la razón. Es decir, pese a que pensamos que somos seres racionales, la mayoría de las veces no razonamos las respuestas que damos.

Esto puede ser muy útil para nuestra propia supervivencia si nos encontramos en una situación de peligro y no tenemos tiempo para dar una respuesta razonada, pero en la mayoría de los problemas a los que nos enfrentamos desde nuestra cómoda vida del siglo XXI estas respuestas rápidas e intuitivas nos van a llevar en muchas ocasiones al error.

Esto se debe a nuestros sesgos cognitivos.

Para entender mejor lo que es un sesgo cognitivo y comprobar si hemos caído en alguno de ellos para establecer el número de clips necesarios para que se desborde la copa, veremos el vídeo que acompaña a esta actividad.

Tras la visualización del vídeo les haremos las siguientes preguntas:

- *¿Cómo podríais definir con vuestras propias palabras lo que es un sesgo cognitivo?*
- *¿Habéis caído en algún sesgo cognitivo al dar vuestra respuesta sobre los clips?*

Efectivamente, es de suponer que todos habrán caído en el sesgo del anclaje, un

error en nuestro razonamiento que nos lleva a confiar en la primera información que se nos da (en nuestro caso los cinco clips que les hemos entregado a cada grupo) para tomar nuestras decisiones, sin tener en cuenta si esa información es suficiente o no, o simplemente si es correcta o incorrecta.

Después de esta reflexión ha llegado el momento de comprobar si alguno de los grupos ha dado una respuesta correcta. Así que iremos añadiendo el número de clips que han escrito en el papel, empezando por el equipo que haya contestado un número menor.



Como en ningún caso se habrá desbordado la copa, volveremos a repetir la pregunta con la que iniciamos el concurso, pero cambiando el principio.

- *Con lo que habéis observado y aprendido hasta ahora, ¿cuántos clips creéis que son necesarios para que se desborde la primera gota de agua de la copa?*

Les dejaremos un tiempo para que lo discutan y reflexionen en los grupos, y para que anoten su respuesta de nuevo en un papel.

Tras una breve puesta en común iremos añadiendo clips a las distintas copas hasta llegar al nuevo número que hayan dado como respuesta a esta segunda pregunta, y comprobaremos cómo de nuevo han vuelto a dar una respuesta errónea.



2ª Fase: Me pregunto

Para poder escapar de los diferentes sesgos cognitivos, y no dar por válida esa primera respuesta rápida e intuitiva que nos ofrece nuestro cerebro, los humanos hemos desarrollado el método científico.

En este método, después de observar la naturaleza, nos hacemos una pregunta sobre ella. Pero es muy importante que esta pregunta esté bien formulada para que nos lleve a la adquisición de nuevos conocimientos.

Si hacemos preguntas cerradas, que se contestan con una respuesta corta y concreta, no vamos a ayudar a que se ponga en marcha nuestro razonamiento. La manera de formular las preguntas en ciencia es fundamental.

Así pues, buscaremos una nueva pregunta más acorde con el objetivo que queremos plantear en esta actividad.

- *¿Cómo podemos calcular el número exacto de clips que son necesarios para que se desborde la primera gota de agua de la copa?*

3ª Fase: Me respondo

Les dejaremos de nuevo un tiempo para que busquen métodos para encontrar el número exacto de clips, y les iremos dando alguna pista:

- *Observad bien la superficie del agua. ¿Qué propiedad del agua es la que hace que se desborde?*
- *¿Cómo lo calcularíais si en lugar de preguntar por clips se preguntara por la cantidad de agua necesaria para que desborde la primera gota?*

Es importante hacerles ver que el método que propongan tiene que llevar a un cálculo real y a dar una nueva respuesta, esta vez razonada y no a ojo de buen cubero. Y también insistir en que en la ciencia se aprende tanto de los aciertos como de los errores, y que por lo tanto el objetivo no es llegar a la respuesta correcta, sino reflexionar sobre cómo llegamos a ese resultado.

4ª Fase: Experimento

Tras la puesta en común añadiremos a las copas tantos clips como sean necesarios para llegar al nuevo número que han dado en cada grupo: ¿En algún grupo se ha llegado a desbordar la copa?

5ª Fase: Pienso

Si nos fijamos bien en la superficie del agua, podremos observar cómo, a pesar de que hayamos llenado la copa hasta el borde, aún podremos añadir más agua antes de que se desborde. La superficie del agua podrá subir un milímetro más por encima del borde de la copa generando lo que llamamos un menisco.

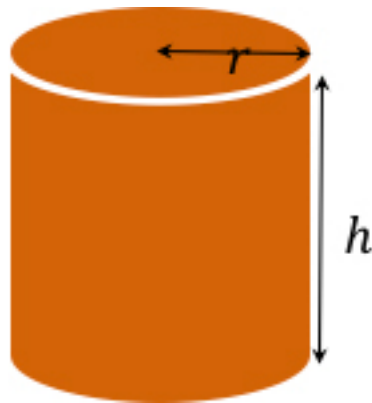
Si superamos ese milímetro de altura, entonces el agua ya sí que empezará a desbordarse.

Por lo tanto, la propiedad que tenemos que tener en cuenta para nuestros cálculos es el volumen. Podremos añadirle al agua tanto volumen como el que hay en ese milímetro que el agua puede subir por encima del borde de la copa.

Para calcular el volumen de ese exceso de agua necesitamos conocer la fórmula del volumen de un cilindro. En este caso un cilindro con el radio de la boca de la copa y la altura de un milímetro.

$$V = \pi \cdot r^2 \cdot h$$

El volumen de un cilindro viene dado por la fórmula:



Y por lo tanto el volumen que se puede añadir antes de que el agua se desborde será:

$$V_{agua} \simeq \pi \cdot (40\text{mm})^2 \cdot 1\text{mm} = 5.026\text{mm}^3$$

Además, un clip es también un cilindro, aunque lo hayamos doblado para adquirir su forma característica. En este caso tiene un radio muy pequeño y una altura muy grande en comparación, pero no deja de ser un cilindro.

El volumen de un solo clip lo podremos calcular usando la misma fórmula:

$$V_{clip} \simeq \pi \cdot (0,25\text{mm})^2 \cdot 90\text{mm} = 18\text{mm}^3$$

Por último, tendremos que relacionar el volumen que le podemos añadir al agua antes de que se desborde, con el volumen de un clip para calcular el número exacto de clips que puedo añadir al agua antes de que caiga la primera gota.

Haciendo ese cálculo obtenemos:

$$\frac{560\text{mm}^3}{18\text{mm}^3} \sim 300 \text{ clips}$$

Es decir, y aunque nos parezca una respuesta totalmente antiintuitiva, podremos añadir unos trescientos clips antes de que la copa se desborde, muy lejos de las primeras respuestas que dimos al principio de la actividad.

La ciencia busca comprender el funcionamiento del mundo a través de un método concreto que hace uso de la razón, y ese conocimiento es, en muchas ocasiones, contrario a nuestras primeras ideas intuitivas.



Cada grupo investigará sobre el sesgo que le haya correspondido y hará en clase una presentación en la que explique en qué consiste, y ponga un ejemplo de una situación que hayan vivido en la que se hayan dejado influir por dicho sesgo cognitivo.

6ª Fase: Lo cuento

Hemos visto cómo nuestra mente a veces nos lleva a tomar malas decisiones y cómo la intuición a veces está equivocada; hemos experimentado el sesgo de anclaje, y hemos comprobado cómo nuestro cerebro da muchas veces por válida la primera información que le llega.

Pero existen aún muchos sesgos más.

Dividiremos a la clase en grupos de cuatro o cinco integrantes y repartiremos entre ellos los siguientes sesgos cognitivos:

- Sesgo de confirmación
- Sesgo de correlación vs. causalidad
- Sesgo de efecto arrastre
- Sesgo de autoridad
- Sesgo de creencia
- Sesgo del apostador



Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

Actividades Educación Secundaria

Índice de Actividades

De 12 a 14 años

Desarrollo afectivo

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)	122
Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)	125
Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)	128
Ponte en mis zapatos	132

EMPATÍA

¿Qué te aflige niña Malén?	135
----------------------------	-----

AUTOESTIMA

La bola de nieve	139
------------------	-----

De 14 a 16 años

Desarrollo afectivo

IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL

Ponte en mis zapatos	132
A veces pienso mucho	145

AUTOESTIMA

Amamos nuestros bosques	148
Instante decisivo	153

Índice por áreas curriculares

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)	122
La bola de nieve	139
A veces pienso mucho	145
Amamos nuestros bosques	148

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)	122
Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)	125
Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)	128
Ponte en mis zapatos	

EDUCACIÓN FÍSICA

Instante decisivo	153
-------------------	-----

GEOGRAFÍA E HISTORIA

¿Qué te aflige niña Malen?	135
Amamos nuestros bosques	148

CIENCIAS SOCIALES

¿Qué te aflige niña Malen?	135
----------------------------	-----

MATEMÁTICAS

¿Qué te aflige niña Malen?	135
----------------------------	-----

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS

Ponte en mis zapatos	132
La bola de nieve	139
Instante decisivo	153

MÚSICA

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)	122
Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)	125
Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)	128
A veces pienso mucho	145
Amamos nuestros bosques	148

TECNOLOGÍA

¿Qué te aflige niña Malen?	135
----------------------------	-----

FILOSOFÍA

La bola de nieve	139
------------------	-----

Índice por contexto escolar

CONVIVENCIA ESCOLAR

Ponte en mis zapatos	132
¿Qué te aflige niña Malen?	135
La bola de nieve	139
A veces pienso mucho	145
Amamos nuestros bosques	148
Instante decisivo	153

IDENTIDAD PERSONAL

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)	122
Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)	125
Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)	128
Ponte en mis zapatos	132
A veces pienso mucho	145

PLAN LECTOR

La bola de nieve	139
Amamos nuestros bosques	148

PROMOCIÓN DE HÁBITOS SALUDABLES

Instante decisivo	153
-------------------	-----

TRABAJO POR PROYECTOS

Ponte en mis zapatos	132
¿Qué te aflige niña Malen?	135
La bola de nieve	139
Instante decisivo	153

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Ponte en mis zapatos	132
----------------------	-----

INTERCULTURALIDAD

Ponte en mis zapatos	132
¿Qué te aflige niña Malen?	135
Amamos nuestros bosques	148

STEAM

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)	122
Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)	125
Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)	128
¿Qué te aflige niña Malen?	135
Amamos nuestros bosques	148

ARTES, EMOCIONES Y CREATIVIDAD

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)	122
Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)	125
Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)	128
Ponte en mis zapatos	132
¿Qué te aflige niña Malen?	135
Amamos nuestros bosques	148

ACCIÓN SOCIAL

Instante decisivo	153
-------------------	-----

Imágenes, movimientos y emociones en la música (I)

Recurso

<https://bit.ly/3z50kky>

DMITRI SHOSTAKOVICH (1906-1975). *Quinteto para piano y cuerdas*, Op. 57
Fichas: "Audición: Imágenes, palabras emocionales, versos"

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad.

Área curricular

Música, lengua y literatura, educación Artística

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, STEAM, identidad personal

Edad recomendada

De 12 a 14 años

Sinopsis

Dmitri Shostakovich es, sin duda, uno de los grandes compositores que ha dado el siglo XX. Su personalísimo lenguaje muestra siempre una asombrosa capacidad para desplegar a través de los sonidos una gran paleta emocional. Nos adentraremos en su estilo escuchando los inicios de cada movimiento de su Quinteto op. 57 mientras cada alumno/a pone esos fragmentos en relación con un conjunto de imágenes gráficas,

versos y palabras que se le presentan y de entre las que deberá elegir las que le parezcan más apropiadas en cada momento.

Sin duda, el *Quinteto con piano* op. 57 de D. Shostakovich es una gran obra. Compuesto en el año 1940, el autor consiguió con él el Premio Stalin. Esto era muy significativo, porque el propio Stalin le había catalogado como "músico formalista" por su ópera *Lady Macbeth de Mzensk* apenas unos pocos años antes, en 1936, lo que suponía el mayor descrédito. Shostakovich, como muchos grandes compositores, se recluiría en la música de cámara para recomponer su personalidad agredida, y así lo hizo en esta ocasión, no solo recuperando su prestigio denostado, sino creando una de las obras maestras del siglo XX. El lirismo del primer movimiento está construido como un preludio cercano a Bach en el que resume todos los rasgos de la trama que viene a continuación con sus cinco movimientos a manera de suite narrativa.

Referente teórico

La música, el movimiento y la danza son una parte consustancial a la vida social del ser humano, aunque la producción de combinaciones de sonidos con una estructura intencionada no es un rasgo exclusivo de las personas. Lo que sí es probable es que los humanos seamos la única especie que asigna un significado intencionado, aunque variable, a sonidos y movimientos. El acto de escuchar música es, en sí mismo, un profundo proceso creativo cerebral. Siempre que se nos presentan estímulos musicales o acústicos, creamos en el cerebro una gran imagen que proyecta sentimientos y significados, concibiendo conjuntamente nuevas emociones. Una misma obra musical despertará sentimientos distintos en cada uno de nosotros. La música modifica las conexiones de nuestro cerebro y, según nuestras respuestas, modifica nuestra conducta.

Razón de ser

Casi de manera inevitable, cuando se escucha música con la suficiente atención se establecen asociaciones, muchas veces de forma inconsciente, entre lo que está sonando y todo un espectro de imágenes, palabras, movimientos, impulsos, los cuales remiten al sustrato emocional de cada oyente... Pese a tratarse por definición de una cuestión de considerable subjetividad, en esta actividad nos centraremos en explorar por diversas vías ese tipo de mecanismos asociativos que, entre otros, contribuyen a otorgar a la música ese gran poder de expresión y generación emocional que le es propio.

Desarrollo

1ª Fase: Audición

Se escuchan los fragmentos iniciales de cada movimiento del *Quinteto* Op. 57 de Shostakovich (entre uno y dos minutos por movimiento). Cada alumno/a dispone de la ficha que se encontrará al final. Dicha ficha incluye una serie de imágenes, otra de versos y otra de palabras que denominamos emocionales, así como una tabla a cumplimentar. Se trata de que cada cual, a medida que van sonando los inicios de cada movimiento del *Quinteto* de Shostakovich elija una imagen, un verso y una palabra que le parezca que se relacionan mejor con lo que está oyendo en cada momento y lo anote en dicha tabla.

Dmitri Shostakovich - Piano Quintet in G minor, Op. 57

<https://bit.ly/3z50kky>

(Intérpretes: Borodin Trio y M. Zweig, violín, y J. Horner. Viola).

Escuchar los arranques de cada uno de los 5 movimientos. (Entre 60 y 120 segundos de cada uno de ellos bastarán. Por si el profesor/a prefiere cortar cada movimiento en un lugar adecuado desde el punto de vista musical, el video incluye la partitura).

2ª Fase

Puesta en común de las primeras impresiones:

- ¿Te ha resultado interesante la experiencia? ¿Por qué?
- ¿Hemos coincidido muchos en las mismas elecciones de imágenes gráficas para cada fragmento de música? ¿Y en los versos? ¿Y en las palabras emocionales? ¿Cuántos? ¿A qué puede deberse?
- ¿Quizá ha habido algún fragmento de música para el que no hemos encontrado entre las opciones que se nos ofrecían la imagen que hubiéramos querido (o el verso, o la palabra emocional)? ¿Por qué?
- ¿Crees que, si no hubieras dispuesto de ficha donde elegir imágenes, versos y palabras, aun así, hubieran venido a tu mente estas y otras asociaciones de este tipo al escuchar estas músicas?

3ª Fase: Audición/Experiencia y Puesta en común

Profundicemos ahora en lo que plantea el último punto de la fase anterior. Para ello, el profesor/a selecciona cualquier otro fragmento del *Quinteto* de Shostakovich no oído antes (por ejemplo, los 2 o 3 minutos finales de la obra) mientras cada alumno/a intenta ser consciente de todas las asociaciones que la música le suscita (imágenes, palabras, impulsos, sensaciones, emociones...). Terminada la audición se ponen en común las experiencias de cada cual.

Propuesta de continuidad

Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)

Imágenes, movimientos y emociones en la música (II)

Recurso

<https://bit.ly/3k8vmU7>

CESAR FRANK (1822-1890). *Quinteto en fa menor*

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad

Área curricular

Música, educación artística

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, STEAM, identidad personal

Edad recomendada

De 12 a 14 años

Sinopsis

En la actividad IMÁGENES, MOVIMIENTOS, EMOCIONES EN LA MÚSICA (I) hemos tenido que adaptar nuestra sensibilidad, nuestra manera de sentir aquellos 5 fragmentos musicales del *Quinteto* op. 57 de Shostakovich, a unos materiales dados (imágenes, versos, palabras emocionales). Ahora, por el contrario, deberemos crear con total libertad un texto, realizar un dibujo o diseño, describir un paisaje y ejecutar un movimiento corporal que recoja de algún modo nuestra manera de sentir cada uno de los dos

“mundos expresivos” que dan inicio al primer movimiento del *Quinteto con piano* de Cesar Franck.

Al igual que el Quinteto op. 57 de Shostakovich, sobre el que trabajamos en la actividad precedente a esta, el *Quinteto en fa menor* de César Franck es una obra maestra y, al mismo tiempo, un gran exponente del mayor arrebatado romántico. Su intensidad dramática revela a un compositor desbordado por un apasionamiento poco común, hasta el punto de que muchos (su mujer entre otros) llegaron a pensar que la obra estaba relacionada con un enamoramiento que el compositor nunca desveló. Quizás fuera cierto. En cualquier caso, la obra así parece reflejarlo.

Referente teórico

La música, el movimiento y la danza son una parte consustancial a la vida social del ser humano, aunque la producción de combinaciones de sonidos con una estructura intencionada no es un rasgo exclusivo de las personas. Lo que sí es probable es que los humanos seamos la única especie que asigna un significado intencionado, aunque variable, a sonidos y movimientos. El acto de escuchar música es, en sí mismo, un profundo proceso creativo cerebral. Siempre que se nos presentan estímulos musicales o acústicos, creamos en el cerebro una gran imagen que proyecta sentimientos y significados, concibiendo conjuntamente nuevas emociones. Una misma obra musical despertará sentimientos distintos en cada uno de nosotros. La música modifica las conexiones de nuestro cerebro y, según nuestras respuestas, modifica nuestra conducta.

Razón de ser

Como se señalaba en la actividad IMÁGENES, MOVIMIENTOS, EMOCIONES EN LA MÚSICA (I), de manera inevitable, cuando se escucha música con la suficiente atención, se establecen asociaciones, muchas veces de forma inconsciente, entre lo que está sonando y todo un espectro de imágenes, palabras, movimientos, impulsos, los cuales remiten al sustrato emocional de cada oyente. Si en la mencionada actividad tuvimos que adaptar nuestra sensibilidad, nuestra manera de sentir a determinados fragmentos musicales del *Quinteto* op. 57 de Shostakovich, a unos materiales dados (imágenes, versos, palabras emocionales...), ahora, por el contrario, deberemos crear con total libertad un texto, realizar un dibujo o diseño, describir un paisaje y ejecutar un movimiento corporal que recoja de algún modo nuestra manera de sentir cada uno de los dos “mundos expresivos” que dan inicio al primer movimiento del *Quinteto con piano* de Cesar Franck.

Desarrollo

1º Fase: Audición

Se escucha con atención el arranque del primer movimiento del *Quinteto* de Cesar Franck sin explicación ninguna. (Como vemos, pero esto no lo comentaremos con el alumnado, dicho arranque presenta de manera alternada dos tipos de expresión musical bien diferentes, el primero en *forte*, de gran energía y apasionamiento, a cargo de los instrumentos de cuerda, y el segundo en *piano*, de carácter meditativo, introspectivo, a cargo del piano solo).

Cesar Franck *Quinteto en fa menor*

<https://bit.ly/3k8vmU7>

Molto moderato quasi lento (Hasta el minuto 1:57 aproximadamente).

2º Fase

Tras la audición solo comentamos que vamos a denominar A a los fragmentos de la cuerda y B a los del piano. Teniendo esto claro todos, volveremos a escuchar varias veces esta música, pero ahora solo hasta el minuto 1:05 del video, es decir,

únicamente el primer fragmento de la cuerda (lo denominamos A¹) y el primer fragmento del piano (B¹) que le sigue. Con cada audición de la sección A¹+B¹ cada alumno deberá:

1. Escribir dos breves textos que de algún modo tengan relación uno con A¹ y otro con B¹. (Puede ser un pequeño relato, o un texto poético, o bien descriptivo... Lo que quiera cada cual).
2. Realizar sendos dibujos, uno en relación con A¹ y otro con B¹ (Puede ser un dibujo de tipo figurativo, pero también un diseño libre de cualquier tipo, por ejemplo, a base de manchas de color, de rayas, etc.).
3. Describir un paisaje o escena que concuerde de algún modo con A¹ y otro con B¹ (Sólo a título de ejemplo, algo del estilo de “una playa en un día muy soleado y de mucho calor...”).
4. Con elementos de percusión corporal (palmas, chasquidos, frote de una mano sobre la ropa, siseo... Lo que se quiera) “traducir” el pasaje A¹ y luego el pasaje B¹.
5. Por último, realizar determinados movimientos corporales que de algún modo reflejen para el alumno la expresión característica de A¹ y la de B¹.

3º Fase: Puesta en común

Se repasa (comenta, analiza, discute, matiza...) lo que ha realizado cada cual, en el paso anterior, subrayando aspectos emocionales de la música y de la propia actividad. (Los estados emocionales de cada uno/a en cada momento; lo que para cada cual expresan A y B desde un punto de vista emocional; si coincidimos o no todos en identificar las mismas emociones; si hemos realizado dibujos o textos o movimientos similares, o no, la mayoría, etc.). Una vez visto todo ello ¿qué conclusiones podemos extraer de la experiencia?

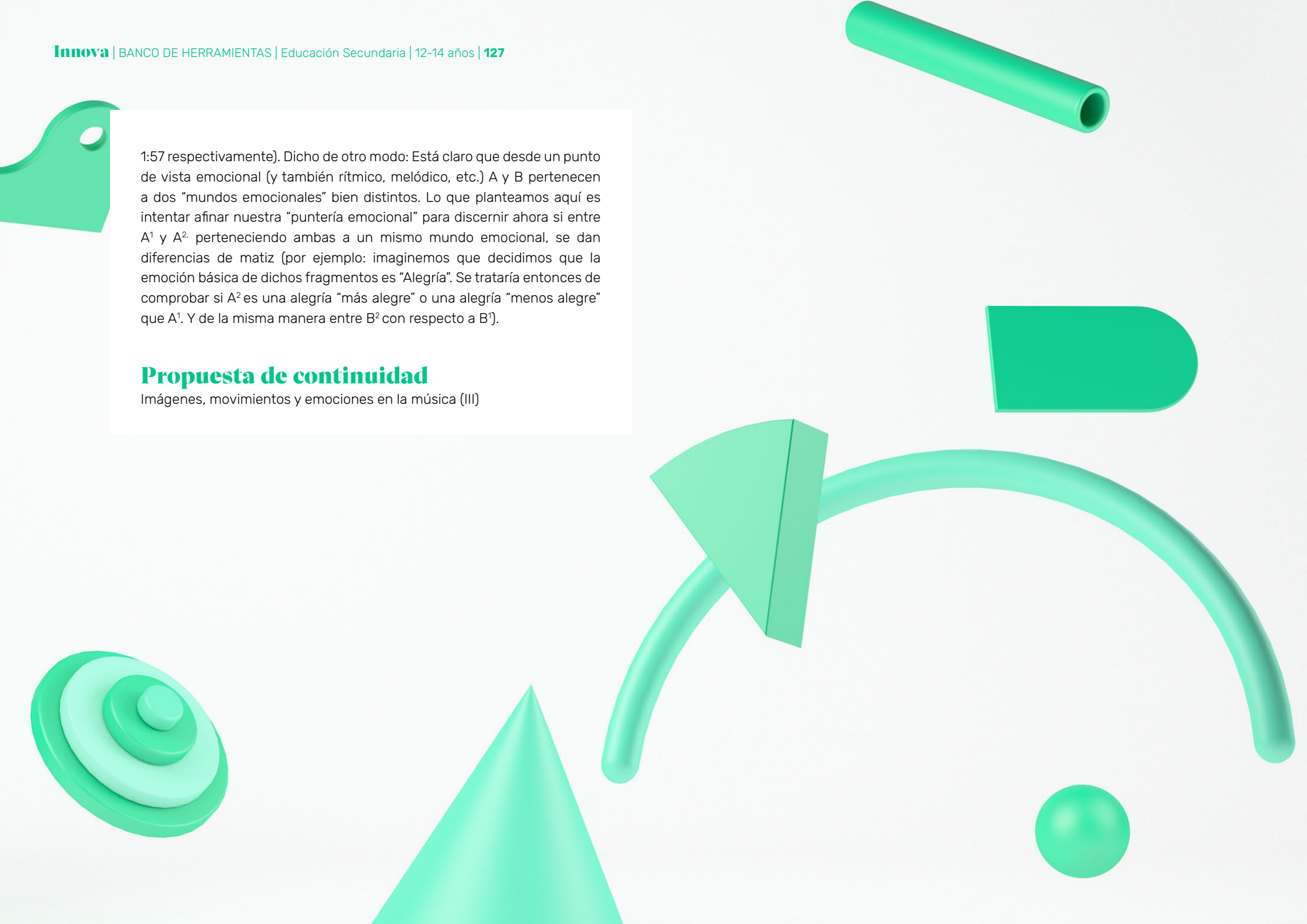
4ª Fase (Opcional)

Podríamos cerrar la actividad volviendo a la Fase 1, pero ahora intentando ver si podemos encontrar diferencias de matiz en lo emocional, no ya entre las obviamente contrastantes en lo emocional A y B, sino entre A¹ y A² por una parte (minutos 0:00-0:30 y 1:05-1:26 respectivamente) y entre B¹ y B² por otra (minutos 0:30-1:05 y 1:26-

1:57 respectivamente). Dicho de otro modo: Está claro que desde un punto de vista emocional (y también rítmico, melódico, etc.) A y B pertenecen a dos "mundos emocionales" bien distintos. Lo que planteamos aquí es intentar afinar nuestra "puntería emocional" para discernir ahora si entre A^1 y A^2 perteneciendo ambas a un mismo mundo emocional, se dan diferencias de matiz (por ejemplo: imaginemos que decidimos que la emoción básica de dichos fragmentos es "Alegría". Se trataría entonces de comprobar si A^2 es una alegría "más alegre" o una alegría "menos alegre" que A^1 . Y de la misma manera entre B^2 con respecto a B^1).

Propuesta de continuidad

Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)



Imágenes, movimientos y emociones en la música (III)

Recurso

<https://bit.ly/3z50kky>

DMITRI SHOSTAKOVICH (1906-1975). *Quinteto para piano y cuerdas*, Op. 57

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad

Áreas curriculares

Música, educación artística

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, STEAM, identidad personal

Edad recomendada

De 12 a 14 años

Sinopsis

Como sabemos, la fuga es una de las formas básicas de la historia de la música occidental. Si los inicios de esta forma se remontan a centenares de años (con el *ricercare* del siglo XVI) su uso y reinención por parte de los compositores llega hasta hoy mismo. Precisamente, Shostakovich ha sido uno de los más grandes cultivadores de este género en el siglo XX (además de su colección de *24 preludios y fugas* para piano, otras muchas obras suyas incluyen movimientos aislados que son fugas más o menos

extensas y elaboradas). Planteamos completar la experiencia en torno a esta magistral obra y compositor centrándonos ahora en la fuga del 2º movimiento del *Quinteto op. 57* de nuestro autor, realizando con ella una dinámica creativa grupal que pone el foco ahora en las asociaciones entre sonido/expresión musical y movimiento/expresión corporal.

Shostakovich escribió su *Quinteto con piano*, una obra maestra, el año 1940, y con él consiguió el Premio Stalin. Esto era muy significativo, porque el propio Stalin le había catalogado como "músico formalista" por su ópera *Lady Macbeth de Mzensk* apenas unos pocos años antes, en 1936, lo que suponía el mayor descrédito. Shostakovich, como muchos grandes compositores, se recluía en la música de cámara para recomponer su personalidad agredida, y así lo hizo en esta ocasión, no solo recuperando su prestigio denostado, sino creando una de las obras maestras del siglo XX. El lirismo del primer movimiento está construido como un prelude cercano a Bach en el que resume todos los rasgos de la trama que viene a continuación con sus cinco movimientos a manera de suite narrativa.

Referente teórico

La música, el movimiento y la danza son una parte consustancial a la vida social del ser humano, aunque la producción de combinaciones de sonidos con una estructura intencionada no es un rasgo exclusivo de las personas. Lo que sí es probable es que los humanos seamos la única especie que asigna un significado intencionado, aunque variable, a sonidos y movimientos. El acto de escuchar música es, en sí mismo, un profundo proceso creativo cerebral. Siempre que se nos presentan estímulos musicales o acústicos, creamos en el cerebro una gran imagen

que proyecta sentimientos y significados, concibiendo conjuntamente nuevas emociones. Una misma obra musical despertará sentimientos distintos en cada uno de nosotros. La música modifica las conexiones de nuestro cerebro y, según nuestras respuestas, modifica nuestra conducta.

Razón de ser

Como se señalaba en IMÁGENES, MOVIMIENTOS, EMOCIONES EN LA MÚSICA (I), de manera inevitable, cuando se escucha música con la suficiente atención se establecen asociaciones, muchas veces de forma inconsciente, entre lo que está sonando y todo un espectro de imágenes, palabras, movimientos, impulsos, los cuales remiten al sustrato emocional de cada oyente. Si en la mencionada actividad hemos tenido que adaptar nuestra sensibilidad, nuestra manera de sentir esos 5 fragmentos musicales del Quinteto op. 57 de Shostakovich, a unos materiales dados (imágenes, versos, palabras emocionales...), ahora, **realizaremos una dinámica creativa grupal sin dejar de poner el foco en las asociaciones entre sonido/ expresión musical y movimiento/ expresión corporal.**

Desarrollo

1ª Fase: Audición

Mediante la grabación adjunta nos familiarizamos con el **tema** de esta fuga de Shostakovich del siguiente modo:

II. Fugue. Adagio. Dmitri Shostakovich - Piano Quintet in G minor, Op. 57

<https://bit.ly/3z5Okky>

(Intérpretes: Borodin Trio y M. Zweig, violín, y J. Horner. Viola).

(La fuga empieza en el minuto 04:52) (El propio video incluye la partitura)

- Escuchamos el inicio del movimiento varias veces (1ª aparición del tema de la fuga, en el violín 1º, es decir, nº 16 de ensayo completo).
- Escuchamos ahora toda la **exposición** intentando centrar nuestro oído en las voces que recogen el tema de fuga sucesivamente, es decir, violín 1º (en nº 16 de

ensayo), luego violín 2º (nº 17 de ensayo), luego violonchelo (nº 18 de ensayo) y, por último, viola (nº 19 de ensayo).

- Lo mismo, pero con la partitura a la vista. (El profesor/a va mostrando con el puntero las mencionadas apariciones sucesivas del tema de fuga en los distintos instrumentos).
- Volvemos al paso a/ pero ahora el alumnado canta el tema junto al violín 1º.
- Cantar el tema, ahora sin el apoyo de la grabación.

Técnicamente

Tema (o motivo): Melodía sobre la que se construye la fuga.

Exposición: sección de la fuga en que cada voz, una tras otra, se incorpora el proceso exponiendo el tema (es decir, el pasaje que trabajaremos en el punto 3).

Episodios: secciones de una fuga en las que no se oye el tema sino fragmentos y diseños melódico-rítmicos más bien breves y sueltos.

2ª Fase

Una vez familiarizados con el tema de la fuga y suficientemente interiorizado este por todos, vamos a crear de manera colaborativa una coreografía que acompañe (describa, apoye, subraye) el tema de fuga. Se trata de idear unos sencillos gestos (a base de pasos, movimientos de brazo, de cabeza...) que de algún modo se adapten y reflejen la dinámica de este tema de fuga de Shostakovich.

Recomendaciones:

- Se aconseja ir diseñando movimientos coreográficos por grupos de fraseo (siguiendo las ligaduras que incluye la propia partitura), es decir, pensar y acordar entre todos en primer lugar el diseño coreográfico para los dos primeros sonidos (sol-la), luego para los tres siguientes (sol-la-si), a continuación, para los 3 siguientes (mi-sol-fa), y así sucesivamente hasta el último grupo de sonidos (fa-la-sol) que cierra el tema en la caída del compás 8.

- No todos los sonidos del tema –compuesto de 26 notas en total– deben llevar necesariamente un gesto o movimiento. Un solo gesto o movimiento podría abarcar 2 o más sonidos.
- De la misma manera, un determinado sonido podría quedar sin gesto ni movimiento.
- Lo más importante: 1/ Que cada uno de los diseños (cada grupo de fraseo) se acompañe de un gesto coreográfico que se adapte bien al movimiento musical del fragmento melódico en cuestión y 2/ que, al mismo tiempo, el conjunto del diseño coreográfico ideado para el tema completo tenga coherencia y unidad visto como un todo.

3ª Fase

Una vez que se ha diseñado, interiorizado y memorizado por todos el movimiento coreográfico del tema completo:

- Se divide la clase en 4 grupos, a los que denominaremos “Violín 1º”, “Violín 2º”, “Violonchelo” y “Viola” (en ese orden), correspondiendo estos a cada una de las sucesivas apariciones (entradas) del tema en los respectivos instrumentos.
- Mientras se escucha la fuga de Shostakovich, cada grupo realiza la coreografía del tema en el momento en que le corresponde a su instrumento, es decir “Grupo Violín 1º”, con la primera entrada del tema (la que hace el violín 1º en el nº 16 de ensayo), “Grupo Violín 2º” con la segunda entrada del tema (nº 17 de ensayo), “Grupo Violonchelo” con la tercera (la entrada del chelo en el nº 18 de ensayo) y “Grupo Viola” con la cuarta y última (la entrada de la viola en el nº 19 de ensayo).
- Repetir varias veces hasta afianzar y pulirlo bien.

4ª Fase

Hasta aquí los 4 grupos habrán accionado de manera sucesiva (según iba apareciendo el tema en los sucesivos instrumentos). Ahora, añadiremos movimiento libre de cada grupo a las secciones en que estos no lleven el tema. Para ello, cada integrante de cada grupo deberá moverse libremente, según lo que a cada cual le sugiera la música que suena, mientras otra voz/grupo lleva el tema y realiza, por

tanto, la coreografía diseñada en la Fase 2. Con el esquema adjunto se entenderá mejor la dinámica que se plantea:



5ª Fase

Repetir lo anterior, pero avanzando ahora un poco más en la música, de modo que tras la **exposición** de la fuga:

- Cuando llegamos al **episodio** del nº 20 de ensayo, los cuatro grupos deberán moverse de manera libre.
- Cuando vuelve a aparecer el tema, esta vez en el piano (nº 21 de ensayo) todos se quedarán quietos.
- Cuando aparece el tema en la mano derecha del piano (nº 22 de ensayo) los cuatro grupos realizan al unísono la coreografía.

6ª Fase: Puesta en común

- ¿Cómo nos hemos sentido mientras realizábamos la actividad?
- ¿Qué comentarios podemos hacer sobre la actividad desde un punto de vista creativo? ¿Hemos contribuido todos a diseñar la coreografía del tema o hubo

roles activos (líderes) y roles pasivos? ¿Por qué? ¿Eran muy diferentes los movimientos de cada cual en las secciones de *movimiento libre*?
¿Por qué?

- c. ¿Y desde un punto de vista emocional? ¿Vemos alguna relación entre empatía y esta actividad? ¿Y qué podemos decir de nuestra coreografía en relación a identificación y/o expresión emocional?
- d. ¿Y respecto a habilidades de interacción? ¿Fuimos capaces de proponer o desechar ideas nuestras y de otros de una manera asertiva y eficiente, *es decir, franca, pero sin generar conflicto*?

7ª Fase (Opcional)

Podríamos redondear la actividad volviendo a oír con atención la música, pero ahora la pieza íntegra y sin añadidos de coreografía, por tanto, pura escucha. Con total seguridad, después de todo el trabajo realizado, los alumnos están en disposición de captar y paladear una gran cantidad de nuevos detalles musicales y emocionales de este movimiento, aunque no hallamos hablado de ellos en los pasos anteriores.

II. Fugue. Adagio. Dmitri Shostakovich - Piano Quintet in G minor, Op. 57

<https://bit.ly/3z50kky>

(Intérpretes: Borodin Trio y M. Zweig, violín, y J. Horner. Viola).

(minutos 04:52 a 17:07)

Actividad relacionada con

Imágenes, movimientos, emociones en la música (I)

Imágenes, movimientos, emociones en la música (II)

Para saber más

Acceder al recurso Coro de las Emociones (pp.30-32): *Coreografías (Distensión corporal y vocal, pasos, gestos, expresión, percusión corporal, trabajo en equipo)*

Ponte en mis zapatos

Recurso

Exposición virtual

<https://bit.ly/3z5wdLB>

<https://bit.ly/3j8ooQ1>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, empatía, creatividad

Área curricular

Educación artística, valores sociales y cívicos

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, identidad personal, convivencia, trabajo por proyectos, interculturalidad y plan de atención a la diversidad

Edad recomendada

De 12 a 16 años

Sinopsis

Esta actividad está inspirada en la exposición **Itinerarios 2009/2010. XVII** en esta muestra, podemos encontrar la obra de **Eduardo Soriano** (Florencia, Colombia, 1976) que aborda el fenómeno de las migraciones y a sus consecuencias, creando el proyecto *Midway* (2010) que se basa en entrevistas sobre el tipo de imágenes que han manejado antes de dejar su lugar de origen diferentes migrantes y que les acompañaron en la migración como si fueran herramientas con las que manejarse en un nuevo medio. El artista ofrece a estas personas la posibilidad de trabajar dichos imaginarios y sueños para ser impresos en papel fotográfico y, con éste, hacer unos zapatos.

Referente teórico

El trabajo a través de las artes plásticas potencia nuestra creatividad y es el medio perfecto para desarrollar las habilidades emocionales como la identificación y expresión emocional puesto que cada obra nos hace sentir a cada uno de nosotros cosas muy diferentes en función de nuestras experiencias, recuerdos, personalidad... es algo subjetivo y muy enriquecedor en el ámbito educativo. También son claves en el desarrollo de la empatía ayudándonos a ponernos en el lugar del artista y otras personas para entender y comprender su obra.

Razón de ser

En la realización de esta actividad, el alumnado descubrirá la obra de este artista, un trabajo repleto de empatía que nos ayudará a potenciar esta habilidad poniéndonos en el lugar de los demás. Después de conocer su obra, tendrán que realizar una actividad creativa donde pongan en juego las cualidades emocionales y sociales del grupo. El alumnado, desarrollará su capacidad de escucha y habilidades de interacción en un trabajo que mostrará el resultado grupal.

Desarrollo

1ª Fase

En esta primera fase, el educador introducirá la actividad y al artista avanzando lo que vamos a ver hacer a continuación.

En esta actividad vamos a conocer a un artista que se llama Eduardo Soriano. Este artista es colombiano, y le gusta mucho la fotografía, hablar con las personas y crear con todo ello. ¿A vosotros os gusta crear? Es un artista al que le gusta transmitir su visión de la realidad y en este video, vamos a ver a diferentes personas creando unas obras especiales que nos hablan de su propia realidad y vivencias. Fijaos bien en qué objetos están creando, a ver si los descubrís. Pero, además, estas personas no son del lugar donde viven, sino que llegaron aquí como emigrantes ¿conocéis a alguien que haya pasado por alguna experiencia similar? ¿cómo pensáis que se pueden sentir esas personas? ¿os podéis poner en su lugar?

A continuación, tras la temática, podemos detenernos a explicar la idea de migración, así como hablar y descubrir a compañeros que puedan ser de otros lugares del mundo o hayan vivido experiencias similares.

2ª Fase

En esta fase, proyectaremos el video y practicando la técnica del video stop iremos analizando lo que dicen las distintas personas que aparecen, también nos fijaremos en detalle en lo que están creando. Algunas preguntas que pueden ayudar a facilitar este análisis pueden ser:

¿Qué veis en esta obra? ¿Qué os llama la atención? ¿Qué cosas encontramos? ¿Cómo son? Los describimos. ¿Por qué ha decidido el artista crear estas obras? ¿Para qué sirven generalmente estos objetos? ¿Cómo se habrán elaborado estas obras? ¿Cómo las haríais vosotros? ¿Con qué material están trabajando estas personas? ¿Lo reconocéis, os resulta familiar? (Son fotografías impresas) ¿Pensáis que las imágenes son reales o ficticias?

El proyecto *Midway* contiene diversas entrevistas a varios migrantes sobre el tipo de imágenes que han manejado antes de dejar su lugar de origen y que les acompañaron en la migración a modo de herramientas con las que enfrentar diferentes situaciones y poder manejarse en un nuevo medio.

El artista ofrece a estas personas la posibilidad de trabajar dichos imaginarios y sueños para ser impresos en papel fotográfico y, con este, elaborar unos zapatos. El propio proceso de fabricación de los mismos va acompañado de entrevistas y charlas registradas en video en las que se recogen experiencias, imágenes y sueños alentadores.

Tras ver el video, hablaremos con el alumnado para saber si en alguna ocasión han impreso fotografías y creado algo con ellas (por ejemplo, un collage, un mural, un álbum de fotos...).

A continuación, podemos detenernos en algunas imágenes de las obras del artista

que muestran el resultado final de este proyecto y potenciar la observación y análisis a través de preguntas: ¿Por qué creéis que la artista ha decidido hacerlo así? ¿Te gustaría ponerte alguno de esos zapatos? ¿Cómo te sientes en sus zapatos? ¿Qué creéis que el artista ha sentido?

También podemos hablar de la expresión “ponerse en los zapatos de alguien” que puede ayudarnos a explicar de forma muy sencilla en qué consiste a grandes rasgos la empatía.

3ª Fase: En tus zapatos

Tras visionar el video, en esta tercera fase el alumnado realizará una actividad creativa. Esta actividad implicará que cada uno de ellos deberá ponerse en lugar del otro, e imaginar el zapato más idóneo en relación a las emociones, actitudes, características y cualidades que conozca y que quiera reflejar de su compañero.

El docente facilitará que los alumnos puedan ejercer su creatividad en un clima de libertad colaboración, fomentado la empatía, las actitudes positivas, la imaginación y el juego.

Los alumnos deberán ponerse en parejas y crear unos zapatos. Los zapatos serán “customizados” por cada alumno, siempre en relación a lo que desee expresar sobre quien los portará: ¿conozco sus gustos, sus miedos, sus ideales, sus sentimientos?, ¿qué caminos futuros creo que recorrerá con ellos? Se servirán de colores, collages, letras, lemas, etc... Los alumnos desarrollarán el rol de diseñadores, de artesanos del zapato, de un objeto utilitario, pero a la vez mágico que será portador de los sueños, de los deseos y de las emociones que cada uno de ellos experimenta en el otro.

Propuesta de continuidad

“Nuestro mundo”

Con la idea de migración y de las características personales y culturales de cada alumno podremos abrir un espacio para explorar todas ellas en una actividad llamada “nuestro mundo”.

En esta actividad pediremos al alumnado que traigan objetos, fotografías, alimentos e incluso músicas de otros lugares, puede ser de lugares donde han vivido, viajado, donde tienen familiares o simplemente que les resulten interesantes.

Exploraremos cada uno de estos objetos y esto ayudará a que el alumnado se conozca mejor entre ellos y también favorecer la empatía con los demás.

Concluiremos que "nuestro mundo" y nuestra aula es muy diverso y eso lo hace muy enriquecedor puesto que podemos conocer y acercarnos a variedad de culturas.



¿Qué te aflige niña Malen?

Recurso

<https://bit.ly/37WJURm>

Variables que se pueden trabajar

Empatía, identificación y expresión emocional, autocontrol, creatividad



Área curricular

Geografía e historia, matemáticas, tecnología, ciencias sociales

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, interculturalidad, STEAM, convivencia escolar, trabajo por proyectos

Edades recomendadas

De 12 a 14 años

Sinopsis: (01:17:00-01:22:56)

Malén¹ está muy triste porque la malvada Kalku² le hizo un hechizo, transformando su cara en una calavera. Se acerca el Pangui (puma) a preguntarle por qué está tan triste, se acuesta a su lado y la escucha. Malén le explica que le queda muy poco tiempo para encontrar todos los huesos que pueden romper el hechizo. El Pangui le da su apoyo, la consuela y le aconseja que beba agua de la tierra desvelándole que allí encontrará las respuestas. Malén le hace caso y cae en un profundo sueño.

¹ Hija de un Lonko (líder político y espiritual de una unidad social).

² En la cultura mapuche, brujo o bruja que invoca y trabaja con espíritus malignos para provocar daño a otras personas o a los seres.

*¿Qué te aflige niña Malen?
¿Por qué conoces mi nombre?
Eres la más hermosa de todo el Wallmapu.
Era, ya no.
Cuéntame tus penas Malen.*

*El sol ya pronto se instala en su centro,
Se me acaba el tiempo
¿Dónde están los huesos?*

*Sigue oculta la hermosura
Con la ayuda del bosque saldrá la luz
Si la hermosura ve la luz, la magia nos inunda
Si la hermosura ve la luz, la magia nos inunda*

*La luna me mandó ratoncillos y pájaros
Pangui dime, hacia donde dirijo mis pasos
Coihues, hualles, arrayanes y tu Panguí
No dejen que el sol llegue a sus umbrales.*

*Sigue oculta la hermosura
Con la ayuda del bosque saldrá a la luz
Si la hermosura ve la luz, la magia nos inunda
Si la hermosura ve la luz, la magia nos inunda*

*Mi corazón ya está muerto
El sol llegó a su centro
Estás cansada niña Malén
Sedienta de buscar y buscar huesos
La Machi me lo dijo, el hechizo será infinito
Bebe agua de la tierra y encontrarás las respuestas*



Desarrollo

1ª Fase

El docente introduce la actividad y antes de ver el video hace unas preguntas de aproximación para descubrir el nivel de conocimiento del alumnado.

- ¿Sabes qué es una ópera?
- ¿Te gusta la música? ¿Has estado alguna vez en un concierto en vivo?

A continuación, visionamos la cápsula de video, mirando con atención su expresión facial porque seguramente para muchos será la primera vez que vean algo así. Indagamos a través de algunas preguntas qué les ha parecido, qué han entendido y si fuera necesario volvemos a visionar el video. (Geografía e Historia, Interculturalidad)

- ¿Qué te ha parecido?
- ¿Qué crees que está pasando?
- ¿Qué conoces de la cosmovisión (o manera de entender el mundo) mapuche?
- ¿Qué penas crees que tiene Malen? ¿Por qué?
- ¿Conoces el vocabulario botánico? Busca sinónimos para la vegetación de tu lugar
- ¿Qué vocabulario emocional encuentras en este fragmento? Busca otros sinónimos para esos

Recogemos las respuestas que se han ido dando y recomponemos la situación explicándoles aquello que no hayan entendido y aprovechamos su lenguaje para dar algunas pinceladas sobre los distintos miembros de la sociedad mapuche (Lonko, Machi, Kalku, Papai), su vestimenta y joyas típicas, la importancia de la naturaleza en esta cultura, la división del territorio... para irnos familiarizando con ella.

2ª Fase

En este fragmento de la ópera se hace referencia a un aspecto muy importante para intentar romper el hechizo y es el paso del tiempo. Como nos cuentan lo van midiendo con el movimiento del sol y las luces y sombras que se van generando.

Este procedimiento se utiliza desde tiempos muy remotos y ha dado origen a una gran variedad de relojes de sol a través de la historia.

Es un buen momento para investigar el significado del reloj de sol y el modelo que se ha empleado en distintas culturas y épocas desde el siglo XV a. C en la cultura egipcia hasta nuestros días. Hagamos una línea del tiempo con culturas y tipos de relojes, seguro que ya hemos visto algo de esto en asignaturas como Matemáticas, Historia, Tecnología, ... y si no fuera así es una buena oportunidad para empezar a hacerlo.

Podemos ir más allá considerando qué otros tipos de relojes o procedimientos para medir el tiempo conocemos y quizá nos atrevamos a crear el reloj de nuestra aula. Lo podemos hacer como una versión única o dividir la clase en grupos y que cada uno elabore o pinte el suyo. (STEAM, Trabajo por Proyectos)

¡Midamos el tiempo a nuestra manera!

3ª Fase

El color es un elemento muy importante en la cultura mapuche y tiene mucho que ver con su relación positiva con la naturaleza. Tienen distintas simbologías pero están siempre presentes en la vida cotidiana: vestimenta, decoración ornamental, rituales,...(Ver "Color y cultura mapuche" Fundación colorearte <https://colorearte.cl>)

De la misma manera a las emociones se les puede asignar colores determinados y distintos efectos sobre las personas:

BLANCO: Limpieza, calma

AMARILLO: Vitalidad, energía, alegría, optimismo

AZUL: Confianza, honradez, tristeza

VERDE: Armonía, relajación, salud, naturaleza, calma

ROJO: Pasión, intensidad, fuego, amor, rabia

NEGRO: Misterio, miedo

En primer lugar, indagemos si nuestro alumnado está de acuerdo con estas clasificaciones:

- ¿Qué color utilizarías para describir que estás: enfadado, triste, feliz...?
 - ¿Cuáles son tus colores preferidos? ¿Por qué?
 - ¿Cuándo eliges tu ropa por la mañana piensas en cómo te sientes?
 - ¿Ves alguna relación entre los colores que pueden representar las emociones y los colores simbólicos de la cultura mapuche?
- 👉 ¿Qué significados tienen los distintos colores en otras culturas? (egipcia, china, budista, inuit, inca...)

Pongamos en común las ideas que han salido en esta exploración y creemos un emociómetro teniendo en cuenta nuestras emociones, los colores y tratemos también de relacionarlo con la simbología mapuche o de otras culturas.

Compartamos una foto de nuestro colorido emociómetro multicultural con el resto de la *Red de Centros Educación Responsable* (educacionresponsable@fundacionbotin.org). (Interculturalidad, Convivencia escolar)

Actividades relacionadas

Diario de las emociones (Identificación y expresión emocional)

Actividad diseñada por: Corporación Municipal de Educación de Panguipulli y la Corporación de Adelanto Amigos de Panguipulli, (ER Chile).

GUÍA: COLOR Y CULTURA MAPUCHE



LIQ: LUZ PURA

Es el color blanco. Simboliza la vida en su estado más sagrado. Cuando se encuentra en contexto de oscuridad (representando espíritus nocturnos) simboliza la muerte y las tinieblas.

KURŌ: COLOR MADRE

Es el color negro. Es el color principal y sobre él se posan los demás colores. El negro brillante significa estabilidad, equilibrio y firmeza; mientras que el negro opaco es el símbolo de la destrucción y la ausencia de luz.

CHOZ: LO BONDADOSO

Es el color amarillo. Es la luz brillante del sol, que simboliza el calor bondadoso que hace brotar vida. También se le asocia al oro: el metal de los dioses.

KELO: FLUIDO DE LA VIDA Y DE LA MUERTE

Es el color rojo. Simboliza la sangre que fluye. En lo femenino, el color rojo representa la sangre que simboliza el surgimiento de la vida y la gestación de ésta. En lo masculino, el color rojo representa la sangre como símbolo de fuerza y poder, que brota de la herida. Es sangre de batalla.

KARŌ: EL EXCESO

Es el color verde. Es la tierra verde, fértil que representa la prosperidad y la abundancia. Al ser un pueblo agricultor y ganadero, una tierra fértil es fundamental para su sobrevivencia.

KALLFU: LA ESPERANZA

Es el color azul. Corresponde al color del cielo y el agua. El azul del cielo representa el espacio sagrado, donde viven los dioses. El azul del agua representa el líquido vital, sin agua no hay vida. Al ir el color azul junto a otros colores, éste les otorga un valor positivo.

Colores principales dentro de la cosmovisión Mapuche

La bola de nieve

Variables que se pueden trabajar

Autoestima, empatía, identificación y expresión emocional, habilidades de autoafirmación

Area curricular

Lengua y literatura, valores cívicos, filosofía

Contexto escolar

Trabajo por proyectos, convivencia, plan lector

Edad recomendada

De 12 a 14 años

Sinopsis

Unos amigos juegan a lanzarse bolas de nieve. Por la acera pasa mucha gente y un inesperado accidente sucede. El autor del acto ha de decidir si se hace responsable por lo que hizo, sus amigos le motivan y acompañan en el proceso. Un espectador, Enrique, lo ve todo. Y al final él y su padre reflexionan.

“La bola de nieve, viernes 16”

Diario de un niño, Edmundo de Amicis p.40

Continúa nevando sin cesar. Esta mañana, a causa de la nieve, ha ocurrido un serio percance cuando salíamos de la escuela. Un tropel de chiquillos, en cuanto llegaron a la plaza, empezaron a tirar bolas de nieve acuosa tan duras y pesadas como piedras. Por la acera pasaba mucha gente.

Un señor gritó:

- ¡Alto, chavales!

Pero en aquel preciso momento se oyó por otra parte un agudo chillido, viéndose a un anciano que había perdido el sombrero y andaba vacilante, cubriéndose la cara con las manos, y junto a él un niño que gritaba:

- ¡Auxilio! ¡Socorro!

Inmediatamente acudió gente de todas partes. Le había pegado una bola en un ojo. Todos los muchachos escaparon a la desbandada, corriendo como flechas. Yo estaba delante de la librería, adonde había entrado mi padre, y vi llegar de prisa a varios compañeros míos, que se mezclaron entre los demás fingiendo que miraban los escaparates: eran Garrone con su acostumbrado panecillo en el bolsillo; Coretti, el albañilito, y Garoffi, el de los sellos de correos.

Mientras tanto se había reunido mucha gente en torno del anciano; un guardia y otros corrían de una parte a otra amenazando y preguntando:

- ¿Quién ha sido? ¿Quién? ¡Decid quién ha sido! -y miraban las manos de los muchachos para ver si las tenían humedecidas por la nieve.

Garoffi estaba a mi lado; me di cuenta de que temblaba y estaba tan pálido como un muerto.

- ¿Quién? ¿Quién ha sido? -continuaba gritando la gente. Entonces oí a Garrone que decía por lo bajo a Garoffi:

- Anda, ve a presentarte; sería una cobardía permitir que se lo cargasen a otro.

- ¡Pero si yo no lo he hecho adrede! -respondió Garoffi, temblando como una hoja de árbol.

- No importa, cumple con tu deber -repitió Garrone.

- ¡No me atrevo!

- Date ánimos, yo te acompañaré.

El guardia y los otros gritaban cada vez más fuerte:

- ¿Quién es el culpable? ¿Quién ha sido? ¡Le han metido un cristal de las gafas en un ojo! ¡Lo han lastimado! ¡Granujas!

Yo creí que Garoffi se iba a desmayar.

- Ven -le dijo Garrone de forma imperativa-, yo te defenderé.

Y cogiéndole por un brazo le empujó hacia adelante, sosteniéndole como a un enfermo. La gente, viéndolo, lo comprendió todo en seguida, y algunos acudieron con los puños en alto. Pero Garrone se interpuso, gritando:

- ¿Serán capaces de arremeter diez hombres contra un niño?

Entonces se contuvieron; un guardia municipal tomó a Garoffi de la mano y lo condujo abriéndose paso entre la multitud a una pastelería, donde habían llevado al herido. Al verlo, reconocí de inmediato al viejo empleado que vive con su sobrinillo en el cuarto piso de nuestra casa. Lo habían recostado en una silla, poniéndole un pañuelo sobre los ojos:

- ¡No lo he hecho adrede, ha sido sin querer! -decía, sollozando, Garoffi, medio muerto de miedo-. ¡Ha sido sin querer!

Dos o tres irrumpieron con violencia en la tienda y lo tiraron al suelo, gritando:

- ¡Baja esa cabeza y pide perdón!

Pero de pronto dos vigorosos brazos le pusieron de pie, oyéndose una voz resuelta que dijo:

- ¡No, señores!

Era nuestro director que lo había presenciado todo.

- Puesto que ha tenido el valor de presentarse -añadió-, nadie tiene derecho a maltratarlo.

Todos guardaron silencio.

- Pide perdón -le dijo el director.

Garoffi, llorando a lágrima viva, abrazó las rodillas del anciano, y éste buscando con la mano la cabeza del niño, le acarició el pelo.

- ¡Ea, muchacho, vete a casa!

Mi padre me sacó de allí y por el camino me dijo:

- Enrique, en un caso análogo, ¿habrías tenido el valor de cumplir con tu deber e ir a confesar tu culpa?

Yo le respondí que sí.

El me replicó:

- Dame tu palabra de honor de que así lo harías.
- Te doy mi palabra, padre.

Referente teórico

La integridad es un valor que se reconoce cuando la capacidad de actuar esta en consonancia con lo que se dice y con lo que considera importante. La integridad consiste en actuar conforme a las normas éticas y sociales manteniendo relaciones basadas en la transparencia. Nos lleva a vivir con coherencia entre lo que pensamos, sentimos y hacemos. Significa ser consecuentes con nuestros actos y hacernos responsables de ellos. La integridad está estrechamente relacionada con la confianza en uno mismo, es decir, la autoestima.

La persona íntegra cumple su palabra, y sólo promete aquello que tiene intención de cumplir. Por lo que una persona íntegra inspira confianza y ejemplaridad en los demás. La presencia, conocimiento e interacción con personas íntegras, potencia la motivación intrínseca de la persona, de desear adquirir dicho valor.

La exposición a ejemplos de integridad, la relación con sus vidas, notar que conmueven y preguntarnos por qué nos conmueven, identificando características de la integridad, es una manera de experimentar, desear, gustar y/o anhelar la integridad. Aspecto fundamental para el adolescente.

Razón de ser

Las obras literarias de calidad se convierten en espléndidas maestras de valores para el adolescente, pues al adentrarse en la trama de otras vidas puede descubrir los procesos y acontecimientos que viven los protagonistas en variedad de situaciones y las consecuencias que sus actos conllevan. Con distancia, puede ejercer su pensamiento crítico, ponerse en la situación, empatizar con los personajes y hacerse preguntas como: ¿Qué hubiera hecho yo en su lugar? Al leer las experiencias de otros, también se puede trabajar la empatía, pues se descubre que lo que me pasa a mí, también le puede pasar al otro y viceversa.

Vamos a ir saltando del texto a la experiencia personal del alumnado. Nos iremos adentrando en los personajes, buscando paralelismos y relación con las experiencias personales de cada alumno.

Es por ello por lo que a través de la lectura de un texto de literatura clásica moderna que narra una situación cotidiana de un juego que conlleva un accidente involuntario, podremos trabajar numerosos aspectos que pueden favorecer el desarrollo de la integridad en el joven desde la confianza en uno mismo, la identificación y expresión de las emociones, la empatía y las habilidades de autoafirmación.

Desarrollo

1ª Fase: Lectura del texto y preguntas de aproximación

La actividad propone un extracto de la novela "Diario de un niño" del escritor italiano Edmundo de Amicis, escrita en 1886. Se reparte a los alumnos. Esta información no se comparte hasta después de leer el texto.

Se reparte el extracto del diario de Edmundo de Amicis. Se pide que se lea en silencio, cada uno o bien en voz alta con buena entonación. No se menciona aún el origen del texto, ni que se va a trabajar la integridad.

Después de leer la historia el docente plantea a la clase:

- ¿Qué es lo que os ha llamado más la atención?
- ¿Qué es lo que más os ha impactado de la historia?
- ¿Qué actitud os ha sorprendido más?
- Si tuvierais que elegir ser un personaje, ¿cuál elegiríais y por qué?

Escuchando a sus alumnos, el docente va recogiendo en la pizarra palabras clave que vayan mencionando los alumnos en relación a la temática planteada sobre la integridad, tales como:

HONESTIDAD	EJEMPLO/EJEMPLAR
VERDAD	PALABRA
VALENTÍA	DILEMA
PERDÓN	ACCIÓN
AUTORIDAD	CONSECUENCIA
INSPIRACIÓN	CONSECUENTE
AMISTAD	RESPONSABILIDAD
PROMESA	CONFIANZA

El docente explica entonces lo que es la integridad y sus manifestaciones en el actuar de la persona. Y por qué esta integridad nos resulta tan atractiva.

En la vida hay personas, personajes, historias que hemos conocido, visto o escuchado que nos inspiran. Que nos provocan admiración.

A continuación, se propone trabajar el texto por fragmentos de manera más detallada.

2ª Fase: Culpa vs Responsabilidad

Continuando con la dinámica de análisis, la siguiente fase nos ayudará a profundizar y distinguir entre la culpa y la responsabilidad. El docente pregunta: *¿Qué fue lo que sucedió? ¿Quién lo hizo? ¿Tenía la intención de hacerlo?*

Se recuerda el fragmento:

Pero en aquel preciso momento se oyó por otra parte un agudo chillido, viéndose a un anciano que había perdido el sombrero y andaba vacilante, cubriéndose la cara con las manos, y junto a él un niño que gritaba:
- ¡Auxilio! ¡Socorro!

Inmediatamente acudió gente de todas partes. Le había pegado una bola en un ojo. Todos los muchachos escaparon a la desbandada, corriendo como flechas.

Yo estaba delante de la librería, adonde había entrado mi padre, y vi llegar de prisa a varios compañeros míos, que se mezclaron entre los demás fingiendo que miraban los escaparates: eran Garrone con su acostumbrado panecillo en el bolsillo; Coretti, el albañillito, y Garoffi, el de los sellos de correos.

Mientras tanto se había reunido mucha gente en torno del anciano; un guardia y otros corrían de una parte a otra amenazando y preguntando:
- ¿Quién ha sido? ¿Quién? ¡Decid quién ha sido! -y miraban las manos de los muchachos para ver si las tenían humedecidas por la nieve.

Garoffi estaba a mi lado; me di cuenta de que temblaba y estaba tan pálido como un muerto.

- ¿Quién? ¿Quién ha sido? -continuaba gritando la gente. Entonces oí a Garrone que decía por lo bajo a Garoffi:

Garoffi estaba jugando con sus amigos, y no era su intención lastimar a nadie. Sin embargo, él fue quien lanzó la bola que hizo daño al ojo del señor mayor.

A veces nuestras acciones pueden causar daño a alguien más o a nosotros mismos, sin tener la intención de hacerlo. A esto lo conocemos como: accidentes. Si bien, no había una intención de mal, el daño se hizo. Y la responsabilidad ha de asumirse.

Se recuerda el fragmento:

- ¿Quién? ¿Quién ha sido? -continuaba gritando la gente. Entonces oí a Garrone que decía por lo bajo a Garoffi:
- Anda, ve a presentarte; sería una cobardía permitir que se lo cargasen a otro.
- ¡Pero si yo no lo he hecho adrede! -respondió Garoffi, temblando como una hoja de árbol.
- No importa, cumple con tu deber -repitió Garrone.
- ¡No me atrevo!
- Date ánimos, yo te acompañaré.

¿Qué hubiera pasado si Garoffi hubiera huido y no hubiera contado la verdad?
(posibles respuestas:)

- La culpa que sentía no hubiera cedido.
- Tal vez habrían culpado a alguien más.
- No hubiera tenido posibilidad de ofrecer disculpa.

La culpa puede torturar pues si crece mucho paralizarte, llenarte de miedo y angustia y seguirte haciendo sentir mal por mucho tiempo.

Sin embargo, gracias a la invitación y apoyo de su amigo, Garoffi elige hacerse responsable de su acto y asumir las consecuencias. Es entonces cuando el perdón llega y la culpa cesa.

Se recuerda el fragmento:

Entonces se contuvieron; un guardia municipal tomó a Garoffi de la mano y lo condujo abriéndose paso entre la multitud a una pastelería, donde habían llevado al herido. Al verlo, reconocí de inmediato al viejo empleado que vive con su sobrinito en el cuarto piso de nuestra casa. Lo habían recostado en una silla, poniéndole un pañuelo sobre los ojos:

- ¡No lo he hecho adrede, ha sido sin querer! -decía, sollozando, Garoffi, medio muerto de miedo-. ¡Ha sido sin querer!

Todos nos equivocamos, nadie cuenta con que el otro sea perfecto. Sin embargo, quien que acepta su responsabilidad y actúa en consecuencia, puede aprender de sus errores con mayor facilidad y puede intentar reparar el daño (lo que se pueda) que hubiera podido ocasionar. Es probable que el ojo del señor sane, pero puede ser que no lo haga. Sin embargo, este ya ha perdonado a Garoffi...

Mientras que el sentirse culpable puede torturar, hacerse responsable puede reparar.

3ª Fase: Perdón y arrepentimiento

Tan importante es saber pedir perdón como darlo. Y para ello el arrepentimiento sincero es fundamental. Recordemos el momento en el que Garoffi pide perdón al anciano:

Era nuestro director que lo había presenciado todo.

- Puesto que ha tenido el valor de presentarse -añadió-, nadie tiene derecho a maltratarlo.

Todos guardaron silencio.

- Pide perdón -le dijo el director.

Garoffi, llorando a lágrima viva, abrazó las rodillas del anciano, y éste buscando con la mano la cabeza del niño, le acarició el pelo.

- ¿Creéis que Garoffi estaba arrepentido? ¿Por qué?
- ¿Es verdadero perdón aún cuando el director se lo ordenó?
- ¿Garoffi pidió perdón?
- ¿Cuál fue la actitud del anciano herido? ¿Le perdonó? ¿Cómo lo sabes?

Se analizan las muestras de expresión no verbal: llanto, abrazo y caricias en el pelo.

- ¿Cuándo fue la última vez que pediste perdón?

- *¿Cuál ha sido la vez que más trabajo te ha costado pedir perdón?*
- *¿Cuál ha sido la vez que más trabajo te ha costado perdonar?*

Tanto el pedir el perdón como otorgarlo genera una liberación emocional

Cuando alguien no perdona, es como si trajera una vela en la mano. Puede ser que le ayude a ver, pero la cera no deja de quemarle y de hacerle daño a la mano. Y mientras más aferrado este a sujetar la vela, más cera le caerá.

Sin embargo, cuando perdonas, es como si colocaras la vela en un candelabro. Donde la luz de la experiencia te sigue iluminando, pero ya no arde, ya no quema, ya no hace daño.

Es probable que Garoffi tenga mucho más cuidado la próxima vez al jugar o cuando, por ejemplo, quiera lanzar algo sin saber a quien le va a caer. Así mismo, es probable que el anciano tenga que realizarse curaciones y procedimientos médicos para cenar. Sin embargo, no lo hará desde el resentimiento o el enojo.

4ª Fase: Honestidad y valentía

Se recuerda el pasaje:

Mi padre me sacó de allí y por el camino me dijo:

- Enrique, en un caso análogo, ¿habrías tenido el valor de cumplir con tu deber e ir a confesar tu culpa?

Yo le respondí que sí.

El me replicó:

- Dame tu palabra de honor de que así lo harías.
- Te doy mi palabra, padre.

¿Si hubieras estado en esa situación, qué hubieras hecho?

¿Qué fue lo último que has prometido? ¿Cumpliste tu palabra?

Se recogen las ideas y se concluye.

Es impresionante notar todo lo que hemos podido descubrir a través del diario de un niño italiano, Edmundo de Amicis escrito en 1886. Constatamos que, si bien somos únicos e irrepetibles, a los seres humanos nos suceden cosas muy parecidas, y que podemos aprender los unos de los otros si prestamos atención.

Propuesta de continuidad

Ya hemos visto que la integridad es un valor que nos hace ser auténticos, valientes y confiables. Sin duda un valor que nos gustaría conquistar. *Recuerda que las grandes conquistas comienzan por lo cotidiano. Para trabajar y profundizar la integridad en el día a día puedes empezar con los siguientes ejercicios:*

- *Evitar decir pequeñas mentiras piadosas o “blancas” a tus amigos (incluidos cumplidos poco sinceros). Si de hecho dices alguna, reconócelo y discúlpate de inmediato.*
- *Monitoréate y haz una lista de cada vez que dice una mentira, incluso si es pequeña. Trata de recortar tu lista diaria cada día.*
- *Al final de cada día, identifica aquellos momentos en los que intentabas impresionar a los demás o aparentaba ser alguien que no eres. Decídetes a no volver a hacerlo.*
- *¿Se os ocurre algún otro “Tip” o consejo para trabajar la integridad en vuestro día a día?*

Actividades relacionadas

Que no se te suba a la cabeza (Autoestima)

El dilema (Toma de decisiones)

Excusas a Teddy (Habilidades de oposición)

El arrepentido (Autocontrol)

A veces pienso mucho

Audiovisual

<https://bit.ly/3givD65>

Variables que se pueden trabajar

Identificación y expresión emocional, autoestima

Área curricular

Lengua y literatura, música

Contexto escolar

Plan de convivencia, identidad personal

Edad recomendada

De 14 a 16 años

Sinopsis

La canción "Nombres" del grupo uruguayo "El cuarteto de nos" nos invita a reflexionar sobre nuestras emociones y cómo nos sentimos frente a la ansiedad.

Referente teórico

La identificación de las emociones es un elemento esencial para desarrollar la Inteligencia Emocional. Las emociones pueden ser complejas y hasta a veces algo confusas. *Una manera de identificar las emociones, además de nombrarlas, es personificarlas: ponerles un nombre, cara, voz, ojos... como si fueran una persona. Esta estrategia, que juega con lo simbólico, nos puede acercar a identificar y también a regular las distintas emociones.*

Por otro lado, la rumiación mental - el "pensar mucho" - suele ser uno de los principales motivos de ansiedad. Identificar las emociones y qué pensamientos rumiativos las generan es un factor protector contra la ansiedad y otros síntomas.

Razón de ser

La propuesta pretende generar un espacio donde los y las adolescentes puedan identificar y nombrar algunas de sus emociones, a través de la dramatización o representación visual de las mismas, usando como herramienta la letra y música.

Compartir con el grupo cómo nos sentimos y escuchar cómo se sienten nuestros compañeros/as ayuda a entendernos mejor a nosotros/as mismos/as, a la vez que ayuda a afianzar el sentimiento de pertenencia al grupo.

Desarrollo

1ª Fase

Para introducir la temática al grupo se les comentará acerca de las emociones y lo complejas que a veces puede ser "ponerle nombre" a los que sentimos.

¿Alguna vez les pasó de no saber bien cómo se estaban sintiendo? ¿De sentir algo "raro", diferente en *uds pero no poder nombrarlo o no saber bien qué estaba sucediendo?*

2ª Fase

Vamos a escuchar una canción. Cada uno puede bailar, cantar, saltar, descansar, cerrar los ojos, lo que cada uno quisiera, siempre y cuando puedan prestarle atención a la canción.

Luego de escucharla, preguntarle al grupo:

- ¿Cómo te sentiste al escuchar la música?
- ¿La conocías?
- ¿Cómo te sientes ahora?

3ª Fase

A continuación, volveremos a escuchar la canción, pero esta vez leyendo la letra lentamente, integrando cada frase.

Le puse un nombre a mi seguridad
 Le di una cara, ojos, y una voz
 Cuando la invoco siempre acude a mi llamado
 Y así puedo hablarle y sentirme acompañado
 Cuando quedo frente a una decisión
 A veces pienso mucho.
 Esto me pasa cuando pienso demasiado
 Esto me pasa cuando pienso
 (Demás) a veces pienso mucho
 Esto me pasa cuando pienso demasiado
 Esto me pasa cuando pienso
 (Demás) a veces pienso mucho
 Le puse un nombre a mi soledad
 A la nostalgia, al miedo y al dolor
 Y así cuando aparecen como sombras en mi espalda
 Puedo enfrentarlos solo sin escudo y sin espada
 Porque también le puse nombre a mi valor
 A veces pienso mucho
 Esto me pasa cuando pienso demasiado

Esto me pasa cuando pienso

(Demás) a veces pienso mucho

Esto me pasa cuando pienso demasiado

Esto me pasa cuando pienso demás

Y así mis temores reconocí

Los enfrenté y pude dormir

Los puedo nombrar y los puedo ver

Les puedo hablar y los puedo oír

Y así deje de huir, de ser su rehén

Y los bauticé con los nombres que yo mismo les elegí

Para que fueran como un talismán

Que me protegieran del mal

Qué difícil es a veces comprender

Quien es quien

Esto me pasa cuando pienso demasiado

Esto me pasa cuando pienso

(Demás) a veces pienso mucho

Esto me pasa cuando pienso demasiado

Esto me pasa cuando pienso

(Demás) a veces pienso mucho

Roberto Musso

4ª Fase

Cada uno/a vuelve a leer la letra para sí mismo y seleccionan las frases más significativas para ellos/as. Las pueden subrayar, recortar y pegar, re-escribir en otro papel. Es importante que puedan resaltarlas de alguna manera ya que, de esa forma, la impronta se plasma.

Luego, generar un momento donde el/la adolescente pueda ponerles nombre a sus propias emociones.

A partir de la frase que eligieron, cada adolescente va a elegir una emoción que les resuene con esa frase. No es necesario que tengan el nombre exacto, pero quizás sea una aproximación (“lo que siento se parece al miedo”, “lo que siento es parecido al aburrimiento” ...). Una vez seleccionada, a través del arte plástico y con materiales disponibles, van a personificar dicha emoción. Deberán crear, dibujar o pintar esa emoción, seleccionar características de la misma (por ejemplo: es escurridiza y rápida, me protege, es motivadora, pesa mucho, etc...) y bautizarla con un nombre propio.

5ª Fase

A modo de cierre de la actividad se plantean las siguientes preguntas, que pueden responderse en grupo o compartirse en parejas:

- *¿Puedes identificar cómo te hizo sentir?*
- *¿Qué crees que sentía Roberto Musso (el autor) al escribir esto?*
- *¿Cómo te sientes tú en este momento?*
- *¿Recordás alguna emoción mencionada en la canción? Si la respuesta es sí, preguntar si reconoce esa emoción en sí mismo/a, si recuerda algún momento que se sintió de esa manera.*
- *Piensa en dos o tres temores que sientas a menudo. ¿Qué nombres les pondrías? ¿Qué colores tendrían? ¿Se te ocurre una imagen que los describa?*
- *En la canción el artista menciona que a veces piensa demasiado. ¿Has sentido esto alguna vez? ¿Cuándo? ¿Qué haces para calmar tu mente si esto te pasa?*

Actividad relacionada

Diario de las emociones (Identificación y expresión emocional, 12 a 14 años)

El arrepentido (Autocontrol, 12 a 14 años)

Actividad diseñada por: Carolina Israel y Sofía Mastroianni (ER Uruguay)

Amamos nuestros bosques

Recurso

Dueto Príncipe, Malen y Coro. (2:43)

<https://bit.ly/3y0H6wQ>

Variables que se pueden trabajar

Autoestima, identificación y expresión emocional, habilidades de autoafirmación, creatividad

Áreas curriculares

Geografía e historia, música, lengua y literatura

Contexto escolar

Artes, emociones y creatividad, interculturalidad, STEAM, convivencia escolar, plan lector

Edad recomendada

De 14 a 16 años

Sinopsis: (01:27:00 – 01:29:55)

Luego de romper el hechizo de Malén, los animalitos del bosque y el resto de los personajes se unen para cantar sobre el amor que tienen a los bosques y a su tierra y que la bondad siempre gana a la maldad.



Letra del diálogo

*Amamos nuestros bosques,
amamos a la luna el sol
Amamos a los que se aman,
la araucaria y el piñón.*

*Esta historia es leyenda
Es magia del sur
Es leyenda y calaveras
Del guerrero y la Malén.*

*La bondad fue más que el odio
La bondad le ganó al desamor
La bondad de la Malén
De sus bosques y su amor, y de su amor.*

*La bondad, le ganó
Amamos nuestra gente Machos, loncos
Rogamos tiempos nuevos Ngenechén
Ahhh Ngenechén*

*Amamos nuestra tierra y nuestro corazón
Amamos nuestra sangre y nuestra tradición*



Desarrollo

1ª Fase

El docente introduce la actividad y antes de ver el video hace unas preguntas de aproximación para descubrir el nivel de conocimiento del alumnado.

- ¿Sabes que es una ópera?
- ¿Te gusta la música? ¿Has estado alguna vez en un concierto en vivo?

A continuación, visionamos la cápsula de video, mirando con atención su expresión facial porque seguramente para muchos será la primera vez que vean algo así. Indagamos a través de algunas preguntas qué les ha parecido, qué han entendido y si fuera necesario volvemos a visionar el video.

- ¿Qué te ha parecido?
- ¿Qué sentimientos encontramos en este fragmento?
- ¿Qué crees que es el Ngenechén (Ser Supremo de los mapuches)? ¿Cómo lo imaginas? ¿Cómo irá vestido?
- ¿Qué elementos son importantes para este pueblo? ¿Por qué?
- ¿Y para ti, coinciden los elementos importantes con los del pueblo mapuche, hay alguno distinto? ¿Por qué?
- ¿Qué vocabulario emocional encuentras en este fragmento? Busca otros sinónimos para esos sentimientos.

Recogemos las respuestas que se han ido dando y recomponemos la situación explicándoles aquello que no hayan entendido y aprovechamos su lenguaje para dar algunas pinceladas sobre los distintos miembros de la sociedad mapuche (Lonko, Machi, Kalku, Papai, Ngenechén), su vestimenta, la importancia de la naturaleza en esta cultura, la división del territorio... para irnos familiarizando con ella. (Geografía e Historia; Interculturalidad)

2ª Fase

En este fragmento de la ópera aparece en repetidas ocasiones el amor que el pueblo mapuche siente hacia su cultura, su naturaleza, sus gentes, su historia,...

Es un pueblo orgulloso de su identidad. Pongamos en valor la identidad de nuestro alumnado y aprovechemos el momento para hablar de otras culturas que podamos tener en nuestra aula como elemento enriquecedor.

Volvamos la vista a una de las canciones del *Repertorio alternativo. Poemas mapuches del Coro de las Emociones*. Se trata del poema *Identidad, almidad* de Elicura Chihuailaf, Premio Nacional de Literatura 2020 con música del compositor chileno y autor de la ópera que estamos trabajando René Silva que añadimos a continuación. (Lengua y Literatura, Música; STEAM, Plan Lector)

Identidad, almidad

*Nadie elige nacer en un lugar
en un color determinado
en una historia, un idioma
una visión de mundo
nos está diciendo nuestra Gente
Más, la tarea es conocer
lo que nos ha tocado
porque conocer es la única
posibilidad de amarse
y de amar lo que nos rodea
y luego respetar lo que está
más allá
de nuestros lugares y miradas
de nuestras familias
y comunidades
Aquí, lejos, y en todas partes*

*Así nos está hablando nuestra
Gente, en sus Gvlam sus Consejos
Costumbres de la Madre Tierra.*

Lanzamos algunas preguntas a nuestro alumnado para profundizar en el significado del poema, ver si están de acuerdo o piensan distinto y poner en valor su identidad.

- *¿Qué entendemos por identidad?*
- *¿Qué elementos encontramos fundamentales para crear una identidad?
(¿Desde el punto de vista cultural, emocional, social, artístico ...?)*
- *¿Cuáles crees que son las principales señas de identidad de tu cultura?*
- *¿Te gusta la identidad de tu cultura? ¿Es cierto todo lo que dicen de ella?*
- *¿Si pudieras cambiar algo de ella qué cambiarías? ¿Por qué? ¿De qué manera?*

En el *Coro de las Emociones* tenemos una versión de esta pieza y con las opiniones que hemos recibido del alumnado les pediremos que de forma individual, por grupos o en gran grupo creen una nueva letra más adaptada a nuestra realidad cultural. Podemos utilizar la música de René Silva para adaptar nuestra letra.

3ª Fase

Las artes son un vehículo fundamental para reflejar las distintas culturas. Con frecuencia recogen conceptos identitarios importantes para ellos y nos descubren sus realidades, hábitos, contexto histórico, colores, ideas...

Lo podemos ver tanto en las distintas propuestas de *ReflejArte* como en la nueva: *ReflejArte: una puerta a la cultura local*

Esta huella cultural puede representarse a partir de cualquiera de las 7 Bellas Artes reconocidas (Ver cuadro) o como resultado de una fusión entre ellas como ocurre en el arte contemporáneo donde lo visual, audiovisual, multimedia, conceptual... están muy representados e interconectados.

Pintura



Cine



Danza



Literatura



Escultura



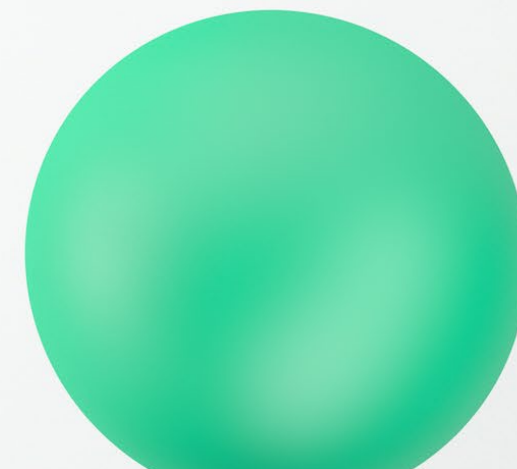
Arquitectura



Una vez hecha nuestra reflexión sobre la identidad y sus señas culturales hagamos una más gráfica sobre nuestra propia persona, si nos atrevemos, o sobre la del aula completa con toda su riqueza cultural, para ello podemos elegir cualquiera de las Bellas Artes o aventurarnos un poco más y fusionarlas a la manera del arte contemporáneo y crear una instalación, performance, video... (Música, Expresión Artística; STEAM, Convivencia, Escolar)

¡Pongámonos nuestro traje de artistas y manos a la obra!

Actividad diseñada por: Corporación Municipal de Educación de Panguipulli y la Corporación de Adelanto Amigos de Panguipulli, (ER Chile).



Instante decisivo

Recurso

Diego Mentrída en el triatlón de Santander 2020
<https://bit.ly/3yZkJJA>

Will Smith "integrity in full display"
The objective con subtítulos en español.
<https://bit.ly/37ZgiTq>

Canal oficial de las olimpiadas (inglés).
Correr para generar conciencia.
<https://www.youtube.com/watch?v=lihTPIppozl>

Variables que se pueden trabajar

Autoestima, empatía, identificación y expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones y habilidades de autoafirmación

Valor principal

Integridad – honestidad. Coherencia y equidad

Area curricular

Valores cívicos, educación física

Contexto escolar

Trabajo por proyectos, convivencia escolar, promoción de hábitos saludables, acción social

Edad recomendada

De 14 a 16 años

Sinopsis

El joven triatleta español Diego Mentrída, se encontraba en el tramo final del triatlón internacional de Santander, ocupando el cuarto sitio. De repente, su rival James Teagle se confundió de salida a pocos metros de la línea de meta. En menos de 10 segundos Diego, renunciando a un bien inmediato, tomó la decisión de parar centímetros antes de cruzar la línea de meta y dejar que su contrincante ocupara el tercer lugar que a su juicio le correspondía. Una decisión que conmovería al mundo, y cuya atención mediática él utilizaría después para hacer conciencia del síndrome de West.

Referente teórico

La integridad es un valor que se reconoce cuando la capacidad de actuar esta en consonancia con lo que se dice y con lo que considera importante. La integridad consiste en actuar conforme a las normas éticas y sociales manteniendo relaciones basadas en la transparencia. Nos lleva a vivir con coherencia entre lo que pensamos, sentimos y hacemos. Significa ser consecuentes con nuestros actos y hacernos responsables de ellos. La integridad está estrechamente relacionada con la confianza en uno mismo, es decir, la autoestima.

La persona íntegra cumple su palabra, y sólo promete aquello que tiene intención de cumplir. Por lo que una persona íntegra inspira confianza y

ejemplaridad en los demás. La presencia, conocimiento e interacción con personas íntegras, potencia la motivación intrínseca de la persona, de desear adquirir dicho valor.

Razón de ser

La exposición a ejemplos de integridad, la relación con sus vidas, notar que nos conmueven y preguntarnos por qué es así, identificando características de la acción... es una manera de experimentar, desear, gustar y/o anhelar la integridad. Aspecto fundamental para el adolescente.

Con esta actividad se busca detectar las manifestaciones de la integridad en el actuar de una persona e identificar lo que provocan en quien las observa. Es por ello que hemos elegido un ejemplo actual, del contexto hispanohablante, con una edad cercana a los alumnos, cuyas acciones resultan ejemplares.

Cuando se es testigo de los actos admirables de otras personas, uno puede experimentar conmoción, admiración, envidia, indiferencia, entre muchas otras emociones. Es por ello que este ejercicio de análisis acompañado puede ayudar a trabajar las referencias que generan admirar y la reflexión de ello. Por otro lado, es un importante ejercicio para ejercer su pensamiento crítico, ponerse en la situación, mirar al protagonista de la acción y hacerse preguntas como: ¿Qué hubiera hecho yo en su lugar? Al contemplar las experiencias de otros, se puede trabajar la empatía, pues se descubre que lo que me pasa a mí, también le puede pasar al otro y viceversa.

Desarrollo

1ª Fase

Comenzamos la actividad visualizando el video Diego Mentrída en el triatlón de Santander 2020 (Aunque este video tiene una resolución normal, tiene 1 millón doscientas mil visitas. Eso a los jóvenes de la edad destino, les importa mucho).

Después de visualizar el vídeo el docente plantea las siguientes cuestiones:

- ¿Qué es lo que más os ha impactado?
- ¿Qué creéis que llevó a Diego a hacer eso?
- ¿Por qué creéis que lo pudo haber hecho?

Preguntas complementarias:

- ¿Cuánto crees que entrena un triatleta profesional? ¿Cuántas horas a la semana? ¿Cuánto esfuerzo?
- ¿Tú crees que fue fácil para él renunciar a una medalla del Top 3?
- ¿Por qué creéis que lo pudo haber hecho?

Escuchando a sus alumnos, el docente va recogiendo en la pizarra palabras clave que vayan mencionando los alumnos en relación a la temática planteada sobre la integridad, tales como:

HONESTIDAD	GRATITUD
HUMILDAD	EJEMPLARIDAD
VERDAD	DILEMA
JUSTICIA	ACCIÓN
VALENTÍA	ADMIRACIÓN
AUTORIDAD	CONSECUENCIAS
INSPIRACIÓN	

El docente explica lo que es la integridad y sus manifestaciones en el actuar de la persona. Y por qué esta integridad nos resulta tan atractiva.

En la vida hay personas, personajes, historias que hemos conocido, visto o escuchado que nos inspiran. Que nos provocan admiración.

2ª Fase: La repercusión de los actos

No se puede soltar una sola gota de agua en el mar o en un lago, sin que ésta genere ondas a su alrededor... Nuestros actos siempre conllevan una consecuencia. Y muchas veces su repercusión puede llegar mucho más lejos o ir a mucho mayor profundidad de la que imaginamos.

Proyectar el video del actor: Will Smith "integrity in full display" (esta en la cuenta de instagram del actor, en inglés sin subtítulos, para otra versión con subtítulos proyectar la versión de The objective con subtítulos en español.

3ª Fase: La atención y la fama

La atención mediática que recibió Diego al viralizarse su acto en las redes, ha sido intensa. Sobre todo después del video de Will Smith. Fuera de vanagloriarse o sentirse superior, decidió dirigir esa mirada para hacer conciencia del síndrome que tiene su hermano mayor: el síndrome de West. Comenzó a organizar carreras solidarias para la causa.

Proyectar el video del canal oficial de las olimpiadas, o bien la versión en español (Correr para generar conciencia).

Las siguientes preguntas pueden ayudar al alumno a ir relacionando la integridad con la proactividad.

- *¿Crees que la fama te puede cambiar? ¿Si de repente te volvieras muy famoso por un acto que realizaste, que actitud te gustaría tomar? ¿Qué harías con esa fama?*
- *¿Tienes alguna necesidad a tu alrededor a la que podrías atender? Si tuvieras la oportunidad ¿En qué causa te enfocarías?*

Se recogen las ideas y se concluye:

Es impresionante apreciar todo lo que hemos podido descubrir a través de lo que parecía ser sólo un "video viral". Constatamos que, nuestra vida es una constante preparación para esos breves segundos en donde llegan las pruebas, y que merece la pena prepararnos en las pequeñas cosas del día a día, para responder con coherencia e integridad en esos momentos. Así mismo, descubrimos que si en algún momento, alguna de nuestras decisiones llamara la atención, la humildad y el servicio son siempre una actitud deseable para nuestro mejor desarrollo y el de nuestra comunidad. Podemos elegir aprovechar esa atención, no para robustecer nuestro ego, si no para una causa en la que nos querramos implicar.

Propuesta de continuidad

Ya hemos visto que la integridad es un valor que nos hace ser auténticos, valientes y confiables. Sin duda un valor que nos gustaría conquistar. *Recuerda que las grandes conquistas comienzan por lo cotidiano. Para trabajar y profundizar la integridad en el día a día puedes empezar con los siguientes ejercicios:*

- *Evitar decir pequeñas mentiras piadosas o "blancas" a tus amigos (incluidos cumplidos poco sinceros). Si de hecho dices alguna, reconócelo y discúlpate de inmediato.*
- *Monitoréate y haz una lista de cada vez que dice una mentira, incluso si es pequeña. Trata de recortar tu lista diaria cada día.*
- *Al final de cada día, identifica aquellos momentos en los que intentabas impresionar a los demás o aparentaba ser alguien que no eres. Decídete a no volver a hacerlo.*

¿Se os ocurre algún otro "Tip" o consejo para trabajar la integridad en vuestro día a día?

Actividades relacionadas

La gran prueba (Toma de decisiones)

Fiesta de personajes (Identificación y expresión emocional)

Toxic friendship 2: role-play (Habilidades de oposición asertiva)

Mi diario (Habilidades de oposición asertiva)

Índice enlaces multimedia | Educación Infantil

DESARROLLO

ACTIVIDAD

URL

Desarrollo afectivo	La palabra transformada	https://bit.ly/2XGfzob
Desarrollo afectivo	La palabra transformada	https://bit.ly/37WojH5
Desarrollo afectivo	Lugares de ensueño	https://bit.ly/3gzhku3
Desarrollo afectivo	Lugares de ensueño	https://youtu.be/UxTdZ7r_qFk
Desarrollo afectivo	Ghost	https://bit.ly/3gi9ip3
Desarrollo afectivo	Dibujos en la pared	https://bit.ly/3sxtXdS
Desarrollo afectivo	Mi pequeña Loica y los ratoncillos	https://bit.ly/3ggcim1
Desarrollo afectivo	kamishibai de La Malen	https://bit.ly/3xYR5CX
Desarrollo afectivo	blog de la casona cultural	https://bit.ly/3gfU970
Desarrollo afectivo	The ugly duckling	https://bit.ly/3z0WLhf
Desarrollo afectivo	I like you just as you are	https://bit.ly/37WdR3P
Desarrollo afectivo	Recipes against boredom	https://bit.ly/3sD2s2n
Desarrollo afectivo	The Kiss Factory	http://hyperurl.co/mnpydx
Desarrollo afectivo	The Kiss Factory	http://hyperurl.co/mnpydx
Desarrollo afectivo	Yo mataré monstruos por ti	https://bit.ly/3AZE0vg
Desarrollo afectivo	El valor de lo que soy	https://bit.ly/37WdR3P
Desarrollo afectivo	La cartuchera	https://bit.ly/3kTo0g
Desarrollo afectivo	La gallina o el huevo	http://hyperurl.co/0xtjeh
Desarrollo afectivo	El koala que pudo	https://bit.ly/3j1oXec
Desarrollo afectivo	La metamorfosis. Miedo	https://bit.ly/3z5nyJ1
Desarrollo afectivo	La metamorfosis. Alegria	https://bit.ly/3z32XoJ
Desarrollo afectivo	La metamorfosis. Tristeza	https://bit.ly/3y31Hk8
Desarrollo afectivo	Lo que esconde una caja	https://bit.ly/37WdR3P
Desarrollo afectivo	Hasta pronto-The Quarrel	https://bit.ly/3k4BbIK
Desarrollo cognitivo	Burbujas	https://bit.ly/3kaEnvW
Desarrollo cognitivo	Haz bien sin mirar a quién-We can all get alone	https://bit.ly/3AZFCVL
Desarrollo cognitivo	Whose turn is it?	https://bit.ly/3APn0rg
Desarrollo cognitivo	I am sick	https://bit.ly/3AUg24f
Desarrollo cognitivo	Los dientes de Ovinodón	https://bit.ly/3z2IRME
Desarrollo social	The pied piper of hamelin	https://bit.ly/3k0LAPe

Índice enlaces multimedia | Educación Primaria

DESARROLLO

Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo afectivo
Desarrollo cognitivo
Desarrollo cognitivo
Desarrollo cognitivo
Desarrollo cognitivo
Desarrollo cognitivo
Desarrollo cognitivo
Desarrollo social

ACTIVIDAD

Crear es poder
El arte de emocionarte
Vientos y lluvias
La luz de los sonidos (1)
La luz de los sonidos (2)
Noticia Pablo Díaz
¿Dejas huella en tu camino?
¿Dejas huella en tu camino?
Arquitectura para jugar
Para familias
¿Qué cae antes? Video 1
¿Qué cae antes? Video 2
A ojo de buen cubero
Scape room

URL

<https://bit.ly/3z4NK60>
<https://bit.ly/3kqzzmz>
<https://bit.ly/2XyCOjM>
<https://bit.ly/3AWWUml>
<https://bit.ly/3y40fOG>
<https://bit.ly/3j0uzFp>
<https://bit.ly/3z5wdLB>
<https://bit.ly/3j8ooQ1>
<https://bit.ly/3B07Pvl>
<https://bit.ly/3j28WVx>
<https://bit.ly/3giaaKo>
<https://bit.ly/2W8TOgh>
<https://bit.ly/2XJ1p5G>
<https://bit.ly/2VkpXpA>

Índice enlaces multimedia | Educación Secundaria

DESARROLLO	ACTIVIDAD	URL
Desarrollo afectivo	¿Qué te aflige niña Malén?	https://bit.ly/37WJURm
Desarrollo afectivo	Imágenes, movimientos y emociones en la música 1	https://bit.ly/3z50kky
Desarrollo afectivo	Imágenes, movimientos y emociones en la música 2	https://bit.ly/3k8vmU7
Desarrollo afectivo	Imágenes, movimientos y emociones en la música 3	https://bit.ly/3z50kky
Desarrollo afectivo	Ponte en mis zapatos	https://bit.ly/3z5wdLB
Desarrollo afectivo	Ponte en mis zapatos	https://bit.ly/3j8ooQ1
Desarrollo afectivo	Instante decisivo	https://bit.ly/3yZkJJA
Desarrollo afectivo	Instante decisivo	https://bit.ly/37ZgiTq
Desarrollo afectivo	Instante decisivo	https://www.youtube.com/watch?v=lihTPlppozi
Desarrollo afectivo	Instante decisivo	https://www.youtube.com/watch?v=nEJLCIOpL2U
Desarrollo afectivo	Amamos nuestros bosques	https://bit.ly/3y0H6wQ
Desarrollo afectivo	A veces pienso mucho	https://bit.ly/3givD65

The background features a smooth gradient from light yellow at the top to light blue at the bottom. Scattered throughout are several semi-transparent, 3D-style geometric objects: a purple cylindrical tube in the upper left, a purple pyramid in the upper center, a yellow sphere in the upper right, a blue cylindrical tube in the center, a blue sphere in the lower left, and a large blue rounded shape in the lower right.

Plan Innova

BANCO DE HERRAMIENTAS

www.educacionresponsable.org