

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Propuesta de intervención: un mundo de emociones y fantasía.

Trabajo fin de grado presentado por:
Titulación:
Línea de investigación:
Director/a:

Anna Rotllan Badosa
Grado de Maestro en Educación Infantil
Propuesta de intervención
María García Sánchez

Girona
20 de Junio de 2014
Firmado por: Anna Rotllan Badosa

CATEGORÍA TESAURO:
1.1.9 Psicología de la Educación

RESUMEN

El presente trabajo es una propuesta de intervención, para alumnos de 4 – 5 años para trabajar las emociones a partir de la fantasía y la creatividad.

Se comienza con una breve explicación teórica sobre todos aquellos aspectos que envuelven las emociones, la fantasía, la creatividad y la imaginación ya que es importante trabajarlos de forma específica y lo más cercana posible al entorno del niño, ya que hoy en día los niños suelen fantasear solo con las películas, dibujos... y como maestros hemos de darles otras vías educativas, pero sin olvidar sus emociones.

Todo ello lo haremos a partir de varias fuentes bibliográficas y aportando diferentes puntos de vista de diferentes psicólogos, pedagogos, escritores, entre d'otros.

Seguidamente encontraremos la propuesta de intervención para poder llevarla a cabo en un trimestre. En ella podremos ver la metodología, las actividades que se llevarán a cabo y por último la forma en que se evaluará dicha intervención.

Palabras clave: propuesta de intervención, Educación Infantil, emociones, fantasía y creatividad.

ÍNDICE

1. Capítulo I: Planteamiento del problema.....	4
1.1 Introducción.....	4
2. Capítulo II: Marco teórico	8
2.1 Las emociones.....	8
2.1.1 Sensación, emoción y sentimiento.....	9
2.1.2 Anatomía de las emociones.....	10
2.1.3 Aportación inteligencias múltiples	11
2.1.4 Inteligencia emocional.....	12
2.1.5 Las emociones y la inteligencia emocional en la escuela.....	13
2.2 La fantasía.....	14
2.2.1 Fantasía vs. Realidad	15
2.2.2 La fantasía en la escuela.....	16
2.3 La creatividad e imaginación	17
2.3.1 Definición de imaginación y creatividad	17
2.3.2 El proceso creativo y sus fases	20
2.3.3 La creatividad e imaginación en los niños	21
3. Capítulo III: Propuesta de intervención	22
3.1 Introducción.....	22
3.2 Objetivos y competencias / capacidades.....	23
3.3 Metodología y temporalización.....	26
3.4 Desarrollo de las sesiones	27
3.5 Evaluación.....	44
3.6 Conclusión de la propuesta	45
4. Capítulo IV: Conclusiones y prospectiva	45
4.1 Conclusión.....	45
4.2 Prospectiva.....	47
5. Referencias bibliográficas y bibliografía.....	47
6. Anexos.....	50
Anexo A: anexo de las sesiones.....	50
Anexo B: anexo evaluación	55

1. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 INTRODUCCIÓN

“Sin emoción no hay proyecto”

Eduard Punset

A raíz de varias lecturas de libros y artículos entorno a la Educación Infantil vamos adquiriendo conceptos e ideas sobre aquellos aspectos que resultan relevantes, y a la vez interesantes para la realización de un proyecto como el que se va a plasmar en las próximas páginas.

Guillermina Baena nos explica en su libro *Cómo desarrollar la inteligencia emocional infantil, guía para padres y maestros* (2005) que una buena educación tiene que fomentar tres pilares básicos, que son la capacidad sincrética (relaciona todo con todo), la capacidad holística (estudiar de forma integradora) y la capacidad heurística (descubrir a partir de la creatividad e imaginación).

A partir de aquí surge la idea de realizar un proyecto basado en las emociones y la fantasía ya que, por un lado, las emociones están presentes día tras día en nuestro entorno, es decir, en cada actividad o tarea que realizamos, en la relación con las personas, en general todo nos produce una determinada emoción ya sea alegría, tristeza, sorpresa, entre d'otras. Según Baena (2005) todas las emociones son impulsos para actuar. Por ese motivo es importante que en la etapa de Educación Infantil se trabajen las emociones, no solo para que las conozcan sino también para que las identifiquen.

Por otra parte la fantasía, que es un concepto abstracto que esta presente entre nosotros, sobretodo en los niños más pequeños, los cuales a través del juego utilizan la magia, se ponen en el papel de personajes fantásticos y van más allá haciendo volar su imaginación. Según el *Diccionario de la Real Academia Española* (2001) la podemos definir como aquella capacidad que tenemos para reproducir a través de imágenes cosas lejanas y de idealizar las cosas reales.

Munari en su libro *fantasía* (1977), nos define y diferencia los conceptos fantasía, imaginación, creatividad e invención. Para este autor la fantasía es el concepto más libre ya que no tiene en cuenta la posibilidad de realizar alguna cosa y además es libre de pensar cualquier cosa, incluso lo más absurdo, imposible e increíble. En palabras de Munari *la fantasía es la facultad humana que permite pensar en cosas nuevas que no existían antes. La fantasía es libre de pensar en cosas absolutamente inventadas, sin preocuparse de controlar que lo que piensas es realmente nuevo.*

Es interesante trabajar la fantasía en estas edades ya que los niños están envueltos de fantasía a través de los dibujos, las películas... pero es importante también hacer fantasear a los niños con aspectos cercanos a su vida diaria, como pueden ser los animales, el bosque, objetos de la vida cotidiana, entre d'otros. Asimismo es interesante potenciar la fantasía en los niños ya que a partir de ella se desprenden infinidad de conceptos muy interesantes como por ejemplo la creatividad e imaginación

Cuando hablamos que la fantasía nos lleva a la creatividad e imaginación, no podemos descartar a Munari (1977), ya que según él la creatividad es un uso finalizado de la fantasía y la imaginación es el medio para hacer visible lo que la fantasía, invención y creatividad piensa. Esta idea de Munari nos reafirma la idea de realizar una intervención unificada, es decir, que se trabajen conjuntamente estos conceptos.

Por consiguiente, según la *Gran Enciclopèdia Catalana* (1992) la creatividad es la capacidad de crear a partir del intelecto o la fantasía. Para Robinson (Programa Redes de TV1 el 4-3-2011) todos tenemos creatividad, solo hace falta que la busquemos y la despertemos. Por esta razón es interesante ayudar a los niños a buscar su potencial creativo, sobretodo en estas edades tempranas ya que están abiertos a cualquier tema y les encante descubrir.

Además, Gianni Rodari en su libro *Gramàtica de la fantasia: introducció a l'art d'inventar històries* (2004) define que una mente creativa es aquella que siempre está trabajando, haciendo preguntas y descubriendo problemas. Así pues, en este libro nos expone diferentes técnicas para trabajar la creatividad en niños, usando como base, el lenguaje. Por otra parte es importante resaltar una frase que aparece en su libro ya que refleja muy bien la idea de este proyecto, la frase dice: *...todos podemos ser creativos en la condición que no vivamos en una sociedad represiva, en una familia represiva, en una escuela represiva...Con estas permisivas resulta posible una educación que fomente la creatividad.*

Por otra parte tenemos la imaginación, la cual está relacionada con la fantasía y la creatividad. Según el *Diccionario de la Real Academia Española* (2001) la imaginación es la facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales, y además la define como la imagen formada por la fantasía. A parte de este término la *Gran Enciclopedia Catalana* (1997) hace referencia también a imaginación creadora que se define como la facultad de organizar imágenes autónomamente según la invención individual.

Asimismo podemos ver que todos los conceptos fantasía, creatividad e imaginación están interrelacionados, es decir, un aspectos lleva al otro. De tal manera que cuando trabajemos la fantasía no podemos dejar a un lado la creatividad y la imaginación, del mismo modo que si trabajamos la creatividad no podemos olvidar los demás aspectos.

Un trabajo de este calibre no puede dejar a un lado las finalidades que se marcan en el currículum de la Educación Infantil (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo) que expone que *la finalidad de la Educación Infantil es contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y las niñas. En ambos ciclos se atenderá progresivamente al desarrollo afectivo, favoreciendo la creación de nuevos vínculos y relaciones...*

Por consiguiente estas finalidades estarán presentes a lo largo del trabajo, ya que para realizar una propuesta de intervención dirigida a alumnos de 4 a 5 años nos tenemos que basar en lo que expone la ley, y como podemos ver la parte afectiva y las emociones son de vital importancia en estas edades tempranas.

Así que, a partir de todo lo expuesto anteriormente nos damos cuenta de que la idea de realizar un proyecto de intervención basado en estos cuatro aspectos, en que las emociones y la fantasía son los conceptos clave donde se va a desarrollar todo el trabajo, es de gran relevancia en esta etapa.

Es interesante realizar una propuesta en que el tema central sean las emociones y la fantasía ya que actualmente los niños viven más la fantasía a través de los videojuegos, las películas de ciencia ficción, los dibujos de la televisión, entre otros. Y es sobretodo en la edad de los 4 a 5 años donde empiezan a tener más contacto con todos estos aspectos mencionados.

Además, la experiencia en diversos centros educativos nos hace ver que la fantasía sí que se trabaja, pero siempre de forma secundaria y casi siempre a partir de cuentos de hadas o personajes fantásticos, y como veremos a lo largo del trabajo, la fantasía es mucho más que el día del cuento en el aula.

Por otro lado las emociones son la esencia de toda persona, y como tal es importante que entendamos la emoción que tenemos en un determinado momento y también sepamos e identifiquemos cuales son los hechos, situaciones, tareas.... que nos produce una emoción cualquiera. Por ejemplo, cuando nos enfadamos con un amigo estamos tristes o bien cuando jugamos con los amigos estamos felices.

Es importante hacer llegar al niño que no hay ni emociones buenas ni emociones malas, sino todas tienen el mismo grado de importancia, tenerlas y saber porque las tenemos es positivo, en tanto que es un proceso que nos va ayudar a entendernos a nosotros mismos y también a los demás. Es por todas estas razones que es relevante trabajar las emociones en los niños de esta etapa ya que se encuentran en fase de crecimiento, físico y madurativo y, por lo tanto, desde la escuela debemos fomentar este tipo de trabajos.

Es verdad que a raíz de las inteligencias múltiples elaboradas por Howar Gardner (1983) y sobretodo de la conocida inteligencia emocional de Goleman (1995), los centros educativos se han ido innovando y han incidido a trabajar de manera más explícita todos los aspectos relacionados con las emociones, pero eso no quiere decir que, aunque ya hayan proyectos existentes, se tiene que dejar a un lado. No! Las emociones y todo lo que ello implica se tienen que tener siempre en cuenta ya que son la base de todos nuestros quehaceres y nuestras relaciones. Así pues no es de esperar que se incluyan en este proyecto.

De esta forma nace este trabajo con la idea de profundizar en los aspectos anteriormente explicitados. El objetivo general del trabajo es la realización de una propuesta para trabajar de forma unificada la emoción-fantasía- creatividad, en niños de Educación Infantil.

No podemos continuar sin mencionar el papel que debe de tener el maestro en el momento de potenciar todos estos aspectos. El papel del educador es esencial ya que debe acompañar y ayudar al alumno en todo lo que necesite. Gianni Rodari en su libro *Gramàtica de la fantasia* (2004) expone que para potenciar la creatividad, el maestro se convierte en un animador, es decir, ya no es el científico, el que impone sus ideas y los demás escuchan, sino que es un adulto que está con los niños.

Así pues, consideramos que el maestro es el pilar esencial para hacer llegar a los niños las emociones y además es la base, el punto de partida, para hacer despertar y desarrollar la fantasía, imaginación y creatividad.

En todo esto, en este proyecto se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Realizar una intervención para potenciar las emociones, fantasía y creatividad en niños de 4-5 años.
- Realizar un modelo de intervención lúdico y educativo par los niños.
- Realizar un modelo útil que ayude a los maestros a trabajar estos conceptos.

Este trabajo lo vamos a diferenciar en dos grandes bloques, por un lado el marco teórico y por otro lado el diseño específico de la intervención para niños de 4 a 5 años, es decir, del segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

En el marco teórico podremos encontrar información detalla sobre los conceptos que se van a trabajar en la intervención, con la intención de situar y hacer entender la temática al lector. En el diseño de la intervención encontraremos la propuesta para trabajar de forma unificada la emoción y la fantasía, en ella se van a desglosar los objetivos y competencias, la metodología con las actividades a desarrollar durante un trimestre y finalmente la forma de evaluar las actividades y la intervención en sí.

A continuación decir que este proyecto surge con la intención de aportar, a los maestros de las escuelas de Educación Infantil, una propuesta que les ayude a potenciar estos aspectos que son importantes para que los niños los aprendan y así puedan desenvolverse con mayor facilidad en su entorno, ya que no es de especificar que todo lo que se aprende en esta etapa es la base para que puedan seguir adelante siendo cada vez más autónomos.

Finalmente lo que se propone en las siguientes páginas tiene carácter de propuesta, dado que no será posible la puesta en práctica en algún centro determinado ya que el transcurso de la elaboración del proyecto ha sido bastante largo y no nos ha permitido realizar un estudio de campo para su puesta en práctica. De todas maneras esperamos que sea útil para todos aquellos centros que quieran potenciar, desarrollar y trabajar la emoción y la fantasía.

2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 LAS EMOCIONES

Según el *Diccionario de la Real Academia Española* (2001), emoción significa *alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática*.

Según Darder P. (2003) las emociones son reacciones rápidas, impulsivas e intuitivas que experimentamos casi sin darnos cuenta.

Goleman define la emoción como *un sentimiento y a los pensamientos, a los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan. Existen centenares de emociones y muchísimas más mezclas, variaciones, mutaciones y matices diferentes en todas ellas*. Además Goleman afirma que todas las emociones nos llevan a actuar, es decir, las emociones conducen a la acción. Por ejemplo el miedo nos puede llevar a que nos quedemos parados o bien que nos apartemos de aquella situación.

También la emoción predispone al cuerpo a un tipo diferente de respuesta. Por ejemplo el enojo hace que aumenta el ritmo cardíaco, aumenta el flujo sanguíneo en las manos... y el miedo, la sangre se retira del rostro y fluye hacia la musculatura esquelética larga.

A sí mismo Mora (2012) define la emoción como aquella respuesta que tiene nuestro organismo ante diferentes estímulos que pueden causarnos dolor, placer, tristeza... estas respuestas son mecanismos codificados en los circuitos neuronales del cerebro. Así pues, la emoción es un mecanismo automático, que se da de forma inconsciente, y tiene como finalidad realizarse en el menor tiempo posible.

Tal como afirmaba Goleman, Mora (2012) también considera que las emociones van acompañadas de fenómenos vegetativos, es decir, que junto con la emoción se dan toda una serie de cambios en todos los órganos y sistemas de nuestro cuerpo con los que se adapta a la nueva situación.

Por otro lado podemos distinguir entre emociones primarias y emociones secundarias. Para Ciara Molina (2013) las emociones primarias son aquellas que están presentes desde que nacemos; son las siguientes:

- Alegría: diversión, euforia, sensación de bienestar, gratificación.
- Cólera: rabia, enojo, resentimiento, furia, irritabilidad.
- Miedo: anticipación de un peligro o amenaza que produce ansiedad, incertidumbre, inseguridad.
- Tristeza: melancolía, soledad, pesimismo.

Por consiguiente las emociones secundarias dependen del tipo de cultura que tengamos cada uno de nosotros; son las siguientes:

- Amor: aceptación, afinidad, confianza.
- Aversión: disgusto, asco, repugnancia.
- Sorpresa: asombro, sobresalto, desconcierto.
- Vergüenza: culpa, pena, remordimiento.

Como modo de recapitulación podemos afirmar que la mayoría de autores coinciden que la emoción es la respuesta inconsciente que tenemos ante cualquier situación y provoca cambios fisiológicos en nuestro cuerpo.

Para finalizar, Mora (2012) nos marca las siguientes funciones básicas de las emociones:

- Las emociones sirven para defendernos de estímulos nocivos o bien aproximarnos a estímulos que nos producen placer.
- Las emociones hacen que las respuestas del organismo ante diferentes hechos sean polivalentes y flexibles. Es decir, el individuo escoge la respuesta más adecuada y útil entre un repertorio posible.
- Las emociones alertan al individuo como un todo único ante un determinado estímulo (todos los cambios que se producen en el cuerpo).
- Mantienen la curiosidad y el interés ante algo nuevo.
- Sirven como lenguaje para comunicarnos unos con otros.
- Sirven para almacenar y evocar memorias de una manera más afectiva.
- La emoción tiene un papel importante en el momento de tomar decisiones conscientes por la persona.

2.1.1 Sensación, emoción y sentimiento

Hemos visto como definen algunos autores el término emoción, pero este concepto a veces se puede confundir con el concepto sensación, y especialmente con el término sentimiento. Por esta razón es interesante saber distinguir estos conceptos por tal de poderlos trabajar, en la escuela, de forma adecuada.

Ciara Molina en su libro *Emociones expresadas, emociones superadas* (2013) distingue muy bien estos tres aspectos. Por un lado la sensación, que es la impresión física que es percibida a través de los sentidos, por ejemplo un ruido fuerte, una buena comida, un mal olor.... Por otro lado la emoción es la respuesta que surge a partir de la sensación recibida, es decir, después de la percepción de la sensación. Podríamos decir que la emoción es la primera reacción que tenemos frente a una situación antes de actuar, en ella no interviene la razón.

Finalmente el sentimiento, que es la expresión que se mantiene en el tiempo de las emociones, por ejemplo tenemos problemas con un compañero y al ver que no lo podemos solucionar hablando, empezamos a sentir ira, si esta ira no la sabemos canalizar entonces se convertirá en un sentimiento de odio hacia al compañero o bien hacia la situación en concreto.

Por consiguiente podemos decir que la emoción esta asociada a la respuesta fisiológica de nuestro cuerpo y el sentimiento se vincula a la percepción de dicha emoción a través de la mente.

2.1.2 Anatomía de las emociones

Primero hay que decir que el cerebro es el punto de confluencia de la información emocional que proviene de todo el organismo: a nivel molecular va hacia el cerebro desde los diferentes órganos corporales, desde el sistema inmunológico, desde el sistema neuroendocrino y psíquico (Céspedes, 2013).

Tal y como expone Goleman en su libro *inteligencia emocional* (1996) el cerebro ha ido evolucionando en relación a las distintas especies. Hoy en día sabemos que el sistema límbico, que es la parte del cerebro que envuelve y rodea el tallo encefálico, es donde se almacenan nuestras emociones tanto positivas como negativas.

Por consiguiente Goleman (1996) expone que a lo largo de los años también ha ido evolucionando el neocórtex, que es el centro del pensamiento y donde se integran y procesan los datos que vienen de los sentidos. El neocórtex nos lleva a la complejidad de la vida emocional, podemos decir que el sistema límbico generan sentimientos como placer, amor... y el neocórtex y sus conexiones con el sistema límbico permiten establecer, por ejemplo, el vínculo madre e hijo.

Además es importante mencionar la amígdala que se encuentra dentro del sistema límbico y esta muy ligada a los procesos del aprendizaje y la memoria, en relación al término emoción se encarga del almacenamiento de las memorias que están asociadas a sucesos emocionales, por ejemplo, cuando hay miedo la amígdala envía mensajes a los centros fundamentales del cerebro para la preaparición a la huida o lucha, activando los centros del movimiento y estimulando el sistema cardiovascular (Goleman, 1996).

No podemos dejar a un lado la aportación que hizo Giacomo Rizzolatti en su libro *las neuronas espejo, los mecanismos de la empatía emocional* (2006), en que a raíz de su investigación llegó a la conclusión que disponemos de unas neuronas espejo, las cuales son unas neuronas que no solo reaccionan cuando el sujeto realiza una acción determinada sino también reacciona al observar a otro individuo. Según Rizzolatti gran parte del comportamiento emocional depende de la capacidad que tenga cada uno de percibir y comprender las emociones de los demás.

2.1.3 Aportación de las inteligencias múltiples

Para empezar, antes de hablar de inteligencia emocional es importante tener presente la aportación que hizo Gardner en relación a las inteligencias múltiples, ya que en estas hay la base que necesitamos para poder entender y educar hacia la inteligencia emocional.

Es importante resaltar que para Gardner los tests de inteligencia solo nos da una pequeña parte de nuestra inteligencia y, por lo tanto, no tiene en cuenta todas las habilidades y destrezas que son mucho más importantes para la vida diaria que no el coeficiente intelectual (Goleman, 1996).

En el libro *Frames of Min: The Theory of Multiple Intelligences* de Gardner definió la inteligencia como la capacidad que tenemos todos para resolver problemas o bien de crear productos que son valorados en uno o más contextos culturales, pero más adelante redefinió la definición de inteligencia definiéndola como un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en función de los valores de una cultura, de sus oportunidades y de las decisiones tomadas por la persona o su entorno para resolver problemas o crear productos que tienen un determinado valor para una cultura (Gardner, 2001).

Gardner en su libro *Frames of Min: The Theory of Multiple Intelligences* expuso siete tipos de inteligencia a que él llama capacidades que se pueden utilizar de muchas maneras, tanto juntas como separadas (Gardner, 2001):

Estas inteligencias son las siguientes (Gardner, 2001):

- Lingüística: capacidad para explicar cosas, procesar con rapidez mensajes lingüísticos, contar relatos de forma viva y fluida.
- Musical: capacidad de percibir cualquier sonido musical y de producir y apreciar ritmo, tono y timbre.
- Lógico-matemática: habilidad para el cálculo, resolver problemas y crucigramas, deducir, comprobar, verificar.
- Espacial: capacidad para observar, distinguir objetos, formas y ángulos, capacidad de girar mentalmente formas complejas.

- Interpersonal: habilidad para comprender a otras personas identificando sus emociones.
- Intrapersonal: capacidad para conocerse a uno mismo, los propios sentimientos, emociones, deseos.
- Físico-cinestética: habilidad para utilizar el cuerpo de manera hábil con finalidades expresivas.

Más adelante reformulo su teoría afirmando que sus pruebas indican que pueden existir las siguientes tres inteligencias (Gardner, 2001):

- Naturalista: se caracteriza por la habilidad para reconocer y clasificar diferentes especies y ver las relaciones que hay entre ellas.
- Espiritual: inquietud para las cuestiones que no son fáciles de percibir, como el mundo sobrenatural, el misterio de nuestra existencia, los ámbitos de religión...
- Existencial: capacidad de situarse uno mismo con los aspectos más extremos (lo infinito) y la capacidad de situarse en relación con determinadas características existenciales de la condición humana (significado de la vida, la muerte...)

Para Gardner todos disponemos de las diferentes inteligencias pero cada una desarrollada de forma particular en relación con el ambiente y con la cultura a la que pertenecemos, por lo tanto no hay inteligencias ni mejores ni peores (Gardner, 2001).

Así pues hay que tener presente, como maestros, que este autor define la inteligencia como una capacidad, por lo tanto es una destreza que se puede desarrollar, y por esta razón tenemos que tenerlas presentes en nuestro entorno educativo.

Para concluir es importante tener en cuenta la aportación que hizo Gardner ya que es la base inicial para hablar de inteligencia emocional, gracias a la inteligencia interpersonal e intrapersonal.

2.1.4 Inteligencia emocional

El término inteligencia emocional ya se estaba estudiando en el 1990 pero fue a raíz del libro *inteligencia emocional* de Goleman (1996) donde se produce un gran difusión de este concepto.

Según Salovey y Mayer (1990) la inteligencia emocional es la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, saber diferenciarlos y utilizarlos para dirigir los propios pensamientos y también las acciones. (Bisquerra, 2012)

El modelo de Salovey y Mayer se divide en los siguientes bloques: (Bisquerra, 2012)

- Percepción emocional: percibir, identificar, valorar y expresar las propias emociones y la de los demás.
- Facilitación emocional del pensamiento: las emociones se hacen conscientes y dirigen la atención a la información relevante.
- Comprensión emocional: comprender y analizar las emociones y también sus transiciones, como por ejemplo el paso de amor a odio.
- Regulación emocional: controlar, regular nuestras emociones

Por otra parte Goleman en su libro *inteligencia emocional* (1996) nos cuenta que la inteligencia emocional lleva en si una serie de características que son el conocer nuestras propias emociones, capacidad de motivarnos a nosotros mismos, controlar nuestros impulsos, regular nuestros estados de animo y la capacidad de identificar las emociones de los demás.

Por consiguiente surgieron varios debates de si la inteligencia emocional era igual al coeficiente intelectual (CI), pero tal y como expone Goleman (1996) estos conceptos son diferentes ya que para este autor no hay ningún test, como los que hay para medir el coeficiente intelectual, que sirva para determinar el grado de inteligencia emocional. El coeficiente intelectual nos puede servir para las actividades académicas pero no para resolver los problemas del día a día.

Finalmente es importante especificar, tal y como expone López (2012), que el desarrollo de la inteligencia emocional es muy importante en todas las edades ya que nos ayuda a conocernos mejor como personas y también ayuda a conocer a los demás.

2.1.5 Las emociones y la inteligencia emocional en la escuela

La etapa de la Educación Infantil es una etapa fundamental para la realización de varios aprendizajes ya que es cuando el cerebro se encuentra en su máximo desarrollo, y además tal y como expone López (2012) en su artículo “inteligencia emocional en el aula”, es relevante trabajarlo en estas edades tempranas porque se dan las primeras bases de aprendizaje y relación.

Por consiguiente, muchas investigaciones han demostrado, por ejemplo, que el desarrollo de la capacidad lógico matemática, las relaciones sociales, el control emocional y el vocabulario dependen que la conexión neuronal se dé en el momento apropiado (Baena, 2005).

Para una buena educación de las emociones y la inteligencia emocional es muy importante el papel del maestro ya que este debe de tener una relación empática con el entorno educativo por tal de crear vínculos positivos con los niños. Es muy importante que los niños confíen y se sienten seguros en clase y que sientan que a su alrededor hay personas que les acogen, les quieren, les escuchan, por lo tanto el profesor, con sus actitudes y comportamientos, puede ofrecer un clima de seguridad, confianza y respeto en el aula (López, 2012).

Por otra parte también es importante que los maestros planten y planifiquen las actividades adecuadamente ya que estas deben de estar encaminadas a hacer que el niño se sienta como una persona única y, además, deben favorecer las relaciones familia – entorno educativo.

En relación a la tipología de actividades puede ser muy variada, pero las más relevantes son aquellas que favorecen el conocimiento del entorno (el grupo aula, la clase, el contexto donde se sitúa la escuela...) y también son relevantes las actividades cotidianas ya que estas tienen un papel fundamental ya que propician a la familiaridad y a la afectividad (Gómez, 2003).

Según López (2012) una metodología eficaz es aquella que se basa en los conocimientos previos del alumno y en sus intereses y necesidades personales, sociales y en sus vivencias directas.

Por consiguiente no debemos olvidarnos del juego ya que este favorece el aspecto emocional e intelectual. Según Baena (2005) *la propuesta para una educación que desarrolle las inteligencias múltiples y una formación emocional tiene como base esencial las actividades lúdicas*. De esta forma podemos decir que el juego contribuye al desarrollo corporal, a que los niños ordenen el pensamiento, mediante el juego el niño aprende a descubrir y a experimentar. El juego es un derecho del niño, para Gómez (2003) los niños, mediante el juego, aprenden a vivir porque este es una investigación de su entorno social y natural más próximo.

Para finalizar exponemos los requisitos para que el maestro pueda llevar a cabo una educación emocional efectiva (Céspedes, 2013):

- Conocimiento intuitivo o informado acerca de la edad infantil.
- Conocer la importancia de los ambientes emocionalmente seguros en el desarrollo de la afectividad infantil.
- Tener un equilibrio psicológico y ausencia de psicopatologías.
- Conocer técnicas efectivas de afrontamiento de conflictos.
- Utilizar estilos educativos de administración de la autoridad y el poder.
- Mantener una comunicación afectiva y efectiva.
- Tener vocación en el trabajo.
- Tener un permanente y sincero trabajo de autoconocimiento.
- Reflexión crítica a cerca de las creencias y la misión como maestros.

2.2 LA FANTASÍA

El termino fantasía proviene del griego phantasia, que significa la facultad mental para imaginar cosas que no existen y también como un proceso mediante el cual se reproduce con imágenes los objetos del entorno (Montoya, 2001).

Según la *Gran Enciclopèdia Catalana* (1992) la fantasía es la facultad de formar imágenes mentales o representación de objetos que no están presentes o son inexistentes.

Por otro lado Freud nos dice que la fantasía es una actividad psíquica que se expresa a través del juego en los niños ya que los instintos que no se satisfacen en la realidad son las fuerzas impulsoras de la fantasía y esta es una satisfacción del deseo (Montoya, 2001).

Por consiguiente Montoya (2001) expone que la fantasía es un grado superior de la imaginación ya que puede alterar la realidad, hacer que los animales hablen, las alfombras vuelen... Por otro lado expone que es imprescindible por dos aspectos:

- Sirve como válvula de escape, nos distrae.
- Nos permite satisfacer nuestros deseos, a veces insatisfechos en la realidad, a través de los sueños.

La fantasía está relacionada con la imaginación y por lo tanto con la creatividad, ya que la fantasía forma parte de nuestra mente ya sea para descubrir nuestra situación existencial, estimular las posibilidades creativas que tenemos, satisfacer los deseos, entre otros. Sin la fantasía no es posible ningún conocimiento (Montoya, 2001).

Respecto a los niños, en su juego diario imaginan, fantasean juegan por ejemplo a que están montando a caballo, conducen un coche.... las cosas que realizan son un reflejo de lo que ven, pero lo adaptan y lo cambian haciendo una nueva creación. Por otra parte no hay que decir que un científico, un matemático antes de crear algo nuevo primero lo ha tenido que imaginar y fantasear para después traducirlo en una realidad. (Vigostky, 1986).

Así pues podemos decir que *fantasía es una palanca que sirve para transformar una realidad determinada y crear una obra que aún no existe* (Montoya, 2001).

Por terminar muchas personas caen en el error que fantasía es algo fuera de lo real, es todo ficción, todo son hadas, elfos, magos... pero esto es cierto en el mundo de la literatura infantil, pero en el próximo apartado se podrá leer que fantasía y realidad tienen mucho en común.

2.2.1 Fantasía vs. Realidad

En primer lugar Robert y Michèle Root-Bernstein (2000) expone que la auténtica comprensión del entorno solo fluye con una buena combinación entre la ilusión y la realidad ya que si no hay ilusiones la mente no puede aprender claramente la realidad, y al contrario sin realidad no hay ilusiones.

Vigostky (1986) expone cuatro aspectos en los que se encuentra relacionada la fantasía y la realidad, son los siguientes:

- Cualquier cosa que realizamos, fantaseamos o imaginamos se forma siempre a partir de elementos de la realidad, a partir de la experiencia de la persona. Esto es indudable ya que cualquier creación no puede salir de la nada. Todas nuestras nuevas creaciones son tomadas de la realidad, pero con algunas modificaciones o reelaboraciones en nuestra imaginación. Decimos creación ya que tal como hemos dicho, la fantasía nos lleva a la imaginación y a la creatividad. En palabras de Vigotsky *la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la diversidad de la experiencia acumulada por el hombre, porque esta experiencia ofrece el material con el que erige sus edificios la fantasía.*
- Fantasía y realidad también se vinculan a partir de productos preparados de la fantasía y fenómenos de la realidad. En esto queremos decir que a partir de experiencias pasadas creamos nuevas combinaciones, así que podemos afirmar que hay una dependencia de la imaginación respecto a las experiencias pasadas.
- La siguiente forma de relación entre fantasía y realidad es el enlace emocional que tienen los dos. Por un lado las personas expresan sus emociones y por el otro las imágenes de la fantasía también pueden expresar determinadas emociones. Hay que decir que el factor emocional en la combinación de la fantasía la psicología lo llama la ley del signo emocional general, ya que todo lo que provoca una emoción coincidente lo tendimos a unirlo, por ejemplo podemos decir que el color azul es frío y el rojo caliente, de una manera u otra estamos acercando estos conceptos ya que nos produce unos estados de ánimo coincidentes. Por otra parte los psicólogos hablan de ley de representación de la realidad, es decir, todo lo que se construye en la fantasía influye en nuestras emociones.
- La última forma de relación entre estos aspectos es que lo que hemos construido a partir de la fantasía e imaginación no existía, pero al verlo creado, al haber tomado forma material ya empieza a formar parte de la realidad y se convierte en existente.

Por lo tanto, por terminar, no podemos decir que fantasía y realidad vayan por caminos separados, sino todo el contrario, fantasía y realidad van cogidas de la mano.

2.2.2 La fantasía en la escuela

Inicialmente hemos de tener presente que en la etapa de Educación Infantil es la época en la que se desarrolla más la fantasía y conforme el niño va creciendo va descendiendo su capacidad imaginativa y fantástica (Vigostky 1986).

Por otra parte los maestros han de tener presente, como ya hemos comentado anteriormente, que la imaginación depende de la experiencia del niño, por lo tanto es importante que el niño vaya recibiendo estímulos y también que vaya manteniendo un contacto directo con la realidad.

Por consiguiente, como maestros hemos de favorecer aquellos juegos que potencian la fantasía e imaginación del niño. Tal como se expone en el artículo de Montoya (2001) el juego de roles es muy importante en estas edades ya que potencia mucho la fantasía ya que los niños se transportan a otro mundo, es decir, se ponen en el papel de otros personajes y a menudo estos personajes suelen ser aquellos con los que tiene más contacto el niño, que suelen ser los profesionales (medico, profesor,...) y los familiares.

Por otro lado, otro aspecto importante a potenciar en la Educación Infantil son los cuentos, las leyendas.... todo aquello que está relacionado con la literatura infantil, ya que esta no solo transporta al niño a un mundo imaginario, sino también favorece el desarrollo del niño ya que aprende nuevos conceptos, nuevas normas sociales, entre d'otros aspectos.

Además Vigostky (1986) expone que la creación artística es importante en esta etapa ya que favorece todos estos aspectos mencionados. Algunas de las actividades que propone Vigotsky son el teatro, es decir, la dramatización hacer que los niños representen otros personajes, y el dibujo infantil ya que es una herramienta en que los niños pueden crear alguna cosa plasmándolo en un papel.

Finalmente cabe destacar que es importantísimo trabajar la fantasía en la escuela ya que en ella se desprenden emociones, imaginación y creatividad. Además no olvidemos que en esta etapa es esencial y este es un reflejo de la realidad en la que vive el niño.

2.3 LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN

Como ya hemos expuesto anteriormente la fantasía nos lleva a la imaginación y a la creatividad, es por ese motivo que es importante conocer un poco estos conceptos, y además es relevante conocerlos ya que estos aspectos serán trabajados en la propuesta planteada más adelante.

2.3.1 Definición de imaginación y creatividad

Primero de todo vamos a empezar a explicar el concepto de imaginación ya que la imaginación es la base del pensamiento creativo, es decir, es la base para crear nuevos conceptos ya que podemos imaginar sin límites.

Según Vigotsky (1986) la imaginación es aquella capacidad capaz de crear nuevas imágenes, acciones y esta capacidad creadora, combinadora es capaz de crear, con elementos de experiencias pasadas, nuevas normas y planteamientos. De esta manera podemos definir la imaginación como aquella capacidad de la mente para organizar el pensamiento, en función de imágenes, los materiales procedentes de la experiencia perceptiva anterior.

Según Robert y Michèle Root-Bernstein (2000) el fundamento de la imaginación es que el conocimiento nos llega a partir de la observación, es decir, la capacidad de prestar atención a lo que vemos, escuchamos, olemos... y a la capacidad de evocar o imaginar estas impresiones y sensaciones. Además exponen que *el pensamiento realmente productivo sólo tiene lugar cuando coincide la imaginación interna y la experiencia externa*.

Por otra parte Robinson (2009) expone que los conceptos imaginación y creatividad son diferentes ya que imaginación puede ser totalmente interior ya que por ejemplo no podemos decir que una persona es creativa si nunca ha realizado nada, en cambio una persona puede ser imaginativa durante todo el día. En palabras exactas de Robinson *la creatividad va un paso más allá que la imaginación, porque exige que hagas algo en vez de estar tumbado pensando en ello*.

Así pues, ya desde Vigotsky podemos ver que la imaginación está muy relacionado con la creatividad y el pensamiento creativo, podemos decir que van unidas y que son aspectos diferentes. A continuación veremos en qué consiste exactamente el término creatividad.

Referente a la creatividad a lo largo de los años ha ido evolucionando este término. Anteriormente la creatividad estaba relacionada con la inteligencia, fue el psicólogo Joy P. Guilford quien afirmó que la creatividad no equivale a la inteligencia, éste psicólogo enfatizaba la necesidad de un conjunto de medidas que determinaran qué individuos tenían potencial para ser creativos (Gardner, 1998).

A partir de la idea de Guilford los psicólogos llegaron a las siguientes conclusiones:

- La creatividad no es lo mismo que inteligencia, por ejemplo puede haber personas que son más creativas que inteligentes o al contrario.
- Los tests de creatividad son fiables, es decir, si un individuo repite el test es probable que el resultado siga similar. Sin embargo hoy en día en relación a esta conclusión hay varias opiniones ya que hay quien opina que una puntuación alta en un test de creatividad no significa que la persona sea necesariamente creativa, ya sea en su profesión, vocación... (Gardner, 1998).

En relación a los procedimientos típicos para evaluar la creatividad se basan en cuantas respuestas originales es capaz de dar el individuo en preguntas como “¿Cuántos usos cree que

pueden darse a un ladrillo?” o “¿Qué consecuencias se derivarían del hecho de prohibir los vehículos privados? Este tipo de test marca la existencia de dos estilos de pensamiento (expuestos por Guilford), que son los siguientes:

- Pensamiento convergente: estas personas abordan los problemas de forma lógica y a establecer relaciones convencionales
- Pensamiento divergente: estas personas tienden a buscar soluciones innovadoras y tienden a hacer asociaciones diferentes.

Según la psicología conductista la creatividad es un proceso específico que interviene en la producción de algunas cosas realmente nuevas que no existen. Así pues, desde este punto de vista la creatividad significa crear, inventar algo nuevo. Sin embargo hay que decir que esta no es la única definición que se ha dado sobre creatividad. Por ejemplo, Gardner define la creatividad como *la mente se divide en diferentes inteligencias,... y una determinada persona puede ser muy original e inventiva en una de esas áreas, sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás... Ahora bien, la persona creativa tiene que poder hacer ese tipo de cosas con regularidad, no es algo fugaz que ocurra una sola vez. Es un estilo de vida, las personas creativas están siempre pensando en los ámbitos en que trabajan* (Goleman, Kaufman y Ray, 2000).

Por otra parte Robinson en su libro *El Elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo* (2009) define la creatividad como *el proceso de tener ideas originales que tengan valor*. Robinson también nos habla del Elemento y la importancia que tiene encontrar el nuestro en relación a la creatividad.

Así mismo Robinson (2009) define el Elemento como una manera de delimitar nuestro potencial y además es diferente en cada individuo, es aquello que se nos da bien y nos encanta hacer. También afirma que cuando una persona encuentra su Elemento adquiere el potencial para conseguir nuevos logros y satisfacciones, por este motivo estar en nuestro Elemento depende de que conozcamos nuestras habilidades y pasiones personales.

Por otra parte Robinson (2009) expone que hay tres mitos a cerca de la creatividad que son falsos, estos son los siguientes:

- Solo la gente especial es creativa. Este aspecto es falso ya que según Robinson todos nacemos con capacidades creativas, lo importante es desarrollarlas.
- La creatividad tiene que ver con actividades especiales. Este mito es falso porque se puede ser creativo en cualquier cosa.
- Creer que las personas son creativas o no lo son. Este punto es erróneo porque todos somos creativos en algún aspecto.

Para terminar podemos definir la creatividad como un proceso mediante el cual la persona expresa sus ideas, resuelve problemas, imagina, crea.... es decir, expresa su naturaleza básica a través de una forma para obtener una cierta satisfacción. Además todas las personas poseen esta capacidad, pero no todas las personas son creativas en lo mismo, es decir, hay gente que se les da bien las matemáticas, otras el arte, el deporte... solo hace falta que cada uno de nosotros busquemos, según Robinson (programa redes de TV1 del 4-3-2011) nuestro Elemento, el cual nos motive y nos apasione e irlo trabajando y practicando para ir desarrollando nuestra capacidad creativa entorno a este elemento.

2.3.2 El proceso creativo y sus fases

Wallas (1926) basa el proceso creativo en cuatro etapas que se suceden una tras otra, de manera lineal, y que presenta un tiempo de duración variable. Este autor considera que el proceso creativo se detiene cuando la persona abandona su avance en cualquier de esas etapas, que son todas imprescindibles. Las etapas son las siguientes: (Goleman et al. 2000).

➤ Preparación:

Consiste en percibir y analizar la situación, así como de todas las circunstancias y dimensiones que influyen en ella. Por lo tanto es donde se plantea el problema y la necesidad de una solución, entendiendo como problema una tarea, dificultad o reto.

Daniel Goleman et al. (2000) afirman que en esta fase es el momento en que te sumerges en el problema en busca de cualquier información que pueda resultar relevante. Es cuando dejas volar tu imaginación, cuando te abres a cualquier cosa apenas pertinente con respecto al problema. Además en esta etapa podemos hablar que a veces la persona pasa por una etapa de angustia, la frustración, que es cuando la mente ya no da más de sí y no es posible avanzar.

➤ Incubación:

En esta fase se interioriza el problema de manera inconsciente. El sujeto se plantea el problema y las posibles soluciones imaginadas en la etapa anterior.

Esta es una fase de un gran contenido emocional, es una etapa interna en que la persona se sumerge en sí misma, en numerosas ocasiones es una fase que puede durar días, años... es por esta razón que muchos sujetos abandonan en esta etapa.

➤ Iluminación:

Esta fase se da cuando ya hemos interiorizado y analizado totalmente el problema. Por lo tanto en esta etapa aparece aquella solución, de forma repentina, que estábamos buscando.

Es una fase de gran entusiasmo ya que todo el esfuerzo que ha invertido el sujeto se ve recompensado.

➤ Verificación:

En esta etapa el sujeto se pone a trabajar para llevar a cabo esa solución. Es aquí donde se verifica, analiza y valida la solución adoptada.

Se valoran los resultados obtenidos, si son los esperados se contrastan con los objetivos iniciales, si no son los esperados la persona abandona o retrocede a la etapa de incubación.

Es un momento emocionalmente muy difícil ya que hay incertidumbre e inseguridad ante el resultado final.

Para terminar Maslow (1983) afirmó que hay que distinguir entre creatividad primaria i creatividad secundaria. La creatividad primaria (fase de inspiración) hay que separarse de la fase de elaboración. Así pues la segunda fase subraya no solo la creatividad, sino también se basa en gran parte, en el simple trabajo, en la disciplina que el sujeto puede llegar a aprender.

Así pues, según Maslow (1983) los mejores sujetos para estudiar la fase de inspiración son los niños, ya que su inventiva y creatividad no pueden definirse, muy a menudo, en función del producto.

2.3.3 La creatividad e imaginación en los niños

Las exploraciones fundamentales del mundo de un niño son en sí mismas ejercicios creativos de solución del problema. Según Teresa Amabile el núcleo de la creatividad del niño se encuentra en el deseo y el impulso de explorar, descubrir... (Goleman et al. 2000).

La creatividad surge cuando las cosas se hacen por el puro placer de hacerlas, es más, en la escuela debemos tener en cuenta que es tan importante la alegría de realizar algo como hacerlo bien.

La creatividad se tiene que tener en cuenta en el entorno educativo, sin embargo en las primeras etapas de la vida hay presiones psicológicas que la inhiben. En las diversas investigaciones que hizo la doctora Amabile identificó los principales asesinos de la creatividad, son los siguientes: (Goleman et al. 2000)

- La vigilancia: cuando un niño se encuentra bajo constante observación, el impulso creativo y las ganas de arriesgarse se esconde.
- La evaluación: es importante que los niños se centren más en la satisfacción sobre sus logros que no la calificación del maestro.
- Las recompensas: los premios privan al niño del placer intrínseco de la actividad creativa.
- La competencia: los niños deben progresar a su ritmo, no ponerles en una situación de ganar o perder o bien ser el primero.
- El exceso de control: indicar a los niños exactamente cómo tiene que hacer las cosas, esto provoca a los niños la sensación que cualquier aspecto creativo es un error.

- La restricción de las elecciones: es mejor dejar que el niño elija lo que le interesa.
- La presión: establecer expectativas exageradas para el desempeño del niño.
- El tiempo: es el aspecto más importante, es crucial que el niño tenga un tiempo ilimitado para que el niño explore y se haga suyo un determinado material, actividad... Según Ann Lewim (directora del Capital Children's Museum de Washington) *nuestro ingrediente de creatividad es el tiempo sin límite.*

Por último Robert y Michèle Root-Bernstein (2000) expone que es importante trabajar el pensamiento corporal ya que muchas personas creativas antes de poder explicarse adecuadamente, experimentan sus ideas en forma de sensaciones corporales, movimientos musculares... Por este motivo expone que es relevante fomentar el juego ya que es una herramienta que se basa en el pensamiento corporal, la empatía y además provoca diversión.

3. CAPÍTULO III: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

A continuación presentamos detalladamente en que consiste la propuesta un mundo de emociones y fantasía, dirigida a alumnos de 4 a 5 años

3.1 INTRODUCCIÓN

Hoy en día en las escuelas se intenta acercar a los niños a la fantasía a través de cuentos, leyendas, entre otras narraciones, siempre utilizando elementos fantásticos o bien personajes de ficción.

En la siguiente propuesta vamos a poder ver que hay diferentes maneras de trabajar la fantasía en las aulas, de una manera más cercana y próxima a los alumnos.

Por consiguiente, también vamos a trabajar la imaginación y la creatividad ya que tal como hemos comentado anteriormente son aspectos importantes a desarrollar en esta etapa y, además, no olvidemos que trabajando la fantasía en sí misma nos lleva a la imaginación y creatividad.

Ken Robinson (programa redes 4-3-2011) expuso que los sistemas educativos están desfasados y necesitan una revisión, ya que donde hay un gran fracaso es que se les tiene que dar importancia a todos los aspectos educativos por igual, por ejemplo en la escuela no tienen la misma importancia la lengua que la plástica y, además, hay muchos alumnos que salen de la escuela sin saber donde está su gran talento, es decir, sin descubrir lo que se les da bien.

Así pues, partiendo también de la aportación de Robinson consideramos que es interesante potenciar todos estos aspectos ya desde bien pequeños.

Por lo tanto, a continuación exponemos una propuesta, dirigida a niños de 4 a 5 años (segundo curso de segundo ciclo de Educación Infantil), para trabajar la fantasía, imaginación y creatividad pero sin dejar de banda las emociones, ya que estas son relevantes a tenerlas en cuenta ya que nos van acompañar a lo largo de nuestra vida y, por lo tanto, es interesante que las conozcamos y las sepamos identificar ya desde pequeños.

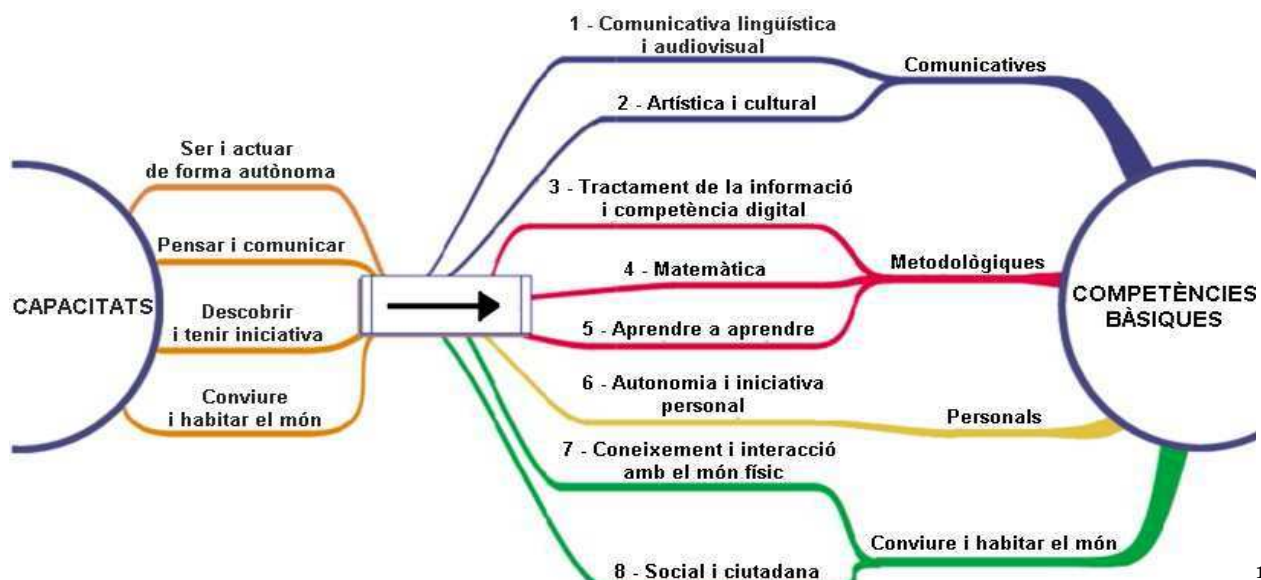
En la siguiente propuesta primero nos vamos a encontrar los objetivos y competencias que vamos a desarrollar en la intervención. A continuación encontremos la metodología y temporalización, donde especificaremos como vamos a trabajar a nivel general y como vamos a acotar el tiempo de esta intervención. Después se desarrollaran las actividades, ejercicios, juegos... de manera específica y concreta, que sea fácil de entender y poderlo llevar a la practica. Seguidamente expondremos como vamos a evaluar todo este proceso y si vamos a utilizar alguna cuadrícula específica. Para terminar encontraremos las conclusiones generales que hemos llegado a la hora de realizar esta intervención.

3.2 OBJETIVOS Y COMPETENCIAS / CAPACIDADES

Para empezar es importante saber que en la etapa de Educación Infantil se trabaja a partir de tres áreas y estas están divididas en bloques. Son las siguientes:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
 - El cuerpo y la propia imagen
 - Juego y movimiento
 - La actividad y la vida cotidiana
 - El cuidado personal y la salud
- Conocimiento del entorno
 - Medio físico: elementos, relaciones y medida
 - Acercamiento a la naturaleza
 - Cultura y vida en sociedad
- Lenguajes: comunicación y representación
 - Lenguaje verbal
 - Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación
 - Lenguaje artístico
 - Lenguaje corporal

Además hay que tener en cuenta que hoy en día para programar encontramos las nueve capacidades que se tienen que desarrollar en los dos ciclos de Educación Infantil. Hay que decir que en la etapa de Primaria y ESO se les llama competencias (Modelo a seguir en Cataluña).



1

Las siguientes nueve capacidades también están englobadas dentro de 4 ejes:

- Aprender a ser y actuar de forma cada vez más autónoma
 1. Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, mientras se da cuenta de sus posibilidades.
 2. Adquirir progresivamente seguridad afectiva y emocional e irse formando una imagen positiva de él mismo y de los otros.
 3. Adquirir progresivamente hábitos básicos de autonomía en acciones cotidianas, para actuar con seguridad y eficacia.
- Aprender a pensar y comunicar
 4. Pensar, crear, elaborar explicaciones e iniciarse en las habilidades matemáticas básicas.
 5. Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones de comunicación habituales por medio de diversos lenguajes.
- Aprender a descubrir y tener iniciativa
 6. Observar y explorar el entorno natural y físico, con actitud de curiosidad y respeto y participar gradualmente en actividades sociales y culturales.
 7. Mostrar iniciativa para afrontar situaciones de la vida cotidiana e identificar los peligros y aprender a actuar en consecuencia.
- Aprender a convivir y habitar en el mundo
 8. Convivir en la diversidad, avanzando en la relación con los demás y en la resolución pacífica de conflictos.

¹ Imagen extraída de www.xtec.cat (Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya)

9. Comportarse de acuerdo con unas pautas de convivencia que le lleven hacia una autonomía personal, hacia la colaboración con el grupo y hacia la integración social.

Por lo tanto en relación a lo expuesto vamos realizar una tabla donde se podrá ver los objetivos que se van a trabajar en esta propuesta de intervención, relacionados con las tres áreas y también con las capacidades.

A continuación mostramos la tabla de objetivos a trabajar.

BLOQUES	OBJETIVOS	CAPACIDADES								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Explorar y reconocer las propias emociones		X							
	- Identificar las emociones principales: alegría, amor, tristeza, enfado		X							
	- Tener iniciativa para llevar a cabo una actividad que despierte la curiosidad						X	X		
Conocimiento del entorno	- Favorecer las relaciones sociales.								X	
	- Trabajar la fantasía teniendo como base el entorno						X			
	- Despertar la imaginación y creatividad partiendo del entorno más próximo.						X			
Lenguajes: comunicación y representación	- Aumentar el vocabulario					X				
	- Saber usar los lenguajes adecuados en cada actividad					X				
	- Usar el lenguaje para expresar las emociones, lo fantástico y lo real.					X				

3.3 METODOLOGÍA Y TEMPORALIZACIÓN

Como hemos comentado anteriormente esta propuesta consiste en trabajar las emociones en niños de 4-5 años, partiendo de la fantasía, creatividad e imaginación. Por lo tanto para poder llevar a cabo esta propuesta vamos a realizar una serie de actividades encaminadas a potenciar lo anteriormente expuesto y por lo tanto dirigidas a trabajar los objetivos.

Esta propuesta esta encaminada a que se pueda integrar en el proyecto de aula planteado inicialmente por el maestro, ya que no se trata de realizar diariamente una actividad sino durante un trimestre, nosotros recomendamos el segundo, realizar esta propuesta de intervención juntamente con los otros aspectos que se quieran trabajar, ya que la idea es que no se trabaje solo este aspecto sino que forme parte del quehacer de la escuela.

Así pues, un mundo de emociones y fantasía se realizará durante el segundo trimestre. Al inicio del trimestre se explicará a los niños lo que se va a trabajar y lo que pretendemos conseguir con ello. Una vez los alumnos tengan claro lo que vamos a trabajar se realizaran dos o tres sesiones por semana, en cada sesión se realizará una actividad o bien se continuará realizando la actividad anterior.

Hay que decir que el número de sesiones y el tiempo de cada una de ellas es orientativo, ya que según se vaya llevando a cabo la propuesta, la maestra verá si es necesario ampliar o no el número de sesiones, ya que cada clase es diferente y los alumnos también lo son. Además dependiendo de cómo se haya desarrollado una determinada actividad, puede surgir otra de nueva ya que puede ser que hayan surgido nuevas cuestiones, planteadas por los alumnos, a las que es necesario o interesante dar respuesta.

Al final de cada sesión se hará un coloquio sobre si les ha gustado la actividad, en las actividades en grupo si se han enfadado, como se han sentido, entre d'otros aspectos. De esta manera el maestro podrá captar las impresiones de los alumnos y utilizarla para la evaluación. Además, el maestro, en la medida de lo posible, tendrá que realizar fotos a lo largo de todas las sesiones ya que tal y como se especifica en la primera sesión, cada alumno realizará un dossier con todos los aspectos trabajados en esta propuesta, y en dicha carpeta se pondrán fotos de los alumnos.

A continuación presentamos un cronograma para ver de forma esquemática cuantas sesiones habrá a lo largo del segundo trimestre, es relevante decir que el cronograma hace referencia al calendario del próximo curso 2015.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
ENERO				1	2
	5	6	7	8	9
	12	13	14	15 sesión 1	16
	19	20 sesión 2	21	22 sesión 3	23
	26 sesión 4	27	28 sesión 5	29	30
FEBRERO	2 sesión 6	3	4	5 sesión 7	6
	9 sesión 8	10	11 sesión 9	12	13 sesión 10
	16	17 sesión 11	18	19	20 sesión 12
	23	24 sesión 13	25	26	27 sesión 14
MARZO	2	3 sesión 15	4	5 sesión 16	6
	9 sesión 17	10	11 sesión 18	13	14
	16	17 sesión 19	18	19 sesión 20	20
	23	24	25 sesión 21	26	27
	30	31			

Así pues la propuesta tendrá un total de 21 sesiones, pero tal y como hemos comentado anteriormente el cronograma es orientativo y cada maestra lo puede adaptar a su centro. Hay que especificar que en el cronograma los números marcados en rojo son días festivos, pero aún a parte de estos días se tendrá que tener presente (valoración de cada centro) los días de libre disposición, los días de fiesta local y el carnaval que suele ser en el mes de febrero.

3.4 DESARROLLO DE LA SESIONES

A continuación expondremos en un recuadro como se va desarrollar cada sesión y que tipo de actividad se va a realizar en ella. Además encontraremos especificado el material necesario, el papel del educador, los objetivos que se pretenden conseguir en ella y finalmente como se va evaluar dicha sesión.

SESIÓN:	1	ACTIVIDAD: Presentación y elaboración carpeta
DURACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 45 minutos 		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> o Presentar el trabajo a realizar durante el trimestre 		
MATERIAL:		
<ul style="list-style-type: none"> o Cartulinas de colores dobladas por la mitad (una para cada niño) o Material para colorear: lápices de colores, ceras o rotuladores o “Gomets” (adhesivos de diferentes formas, tamaños y colores) 		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:		
<p>En esta actividad el maestro presentará la propuesta a los niños. Para que ellos lo entiendan les podemos decir que durante todo el trimestre, dedicaremos dos o tres días a la semana a realizar el taller “un mundo de emociones y fantasía”.</p> <p>Cada maestro realizará las explicaciones que sean necesarias para que los niños lo entiendan. Después se les explicará que durante el taller se realizaran fotos, las cuales serán archivadas en una carpeta junto con algunas actividades. Por lo tanto la primera actividad será que los alumnos decoren a su gusto la carpeta del taller “un mundo de emociones y fantasía”.</p>		
PAPEL DEL EDUCADOR:		
<p>Explicar en que consiste el taller “un mundo de emociones y fantasía” y haber doblado previamente las cartulinas para cada niño.</p>		
EVALUACIÓN:		
<p>Observación directa.</p>		

SESIÓN:	2	ACTIVIDAD: Recocemos y expresamos la emoción
DURACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 30 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora 		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> o Reconocer e identificar las emociones o Expresar las emociones o Usar el lenguaje verbal y corporal para expresar emociones o Usar la imaginación para explicar el porqué de una determinada emoción 		
MATERIAL:		
<ul style="list-style-type: none"> o Imágenes de cuentos infantiles que puedan expresar alguna emoción (ver anexo A). o Imágenes de niños, padres... que pueden expresar alguna emoción (ver anexo A). 		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:		
<p>Primero de todo, los alumnos se ponen sentados en el suelo en forma de redonda, de manera que</p>		

todos puedan ver a la maestra. Seguidamente la maestra les enseñará una por una las imágenes de cuentos infantiles, las cuales expresan una emoción determinada. En cada imagen se realizará los siguientes pasos:

1. El maestro muestra la imagen a los alumnos y pregunta quienes son los personajes y como están, es decir, si están tristes, contentos...
2. Después les preguntará porqué creen que están tristes, contentos... Hay que decir que como los alumnos ya conocen el cuento se basarán en decir el porqué de aquella emoción en base a como sucede dicha historia.
3. Finalmente los alumnos tendrán que representar con el cuerpo la emoción (tanto expresión facial como corporal)

Una vez terminadas las imágenes de cuentos infantiles, el maestro mostrará las imágenes de niños, padres..., las cuales también muestran una determinada emoción. Se seguirá el mismo proceso que en el anterior, pero esta vez los alumnos tendrán que imaginar, por ejemplo, porque el niño de aquella foto está triste.

PAPEL DEL EDUCADOR:

Preparar las imágenes previamente y guiar a los alumnos durante la actividad.

EVALUACIÓN:

Observación directa y realizar pauta de observación y diario.

SESIÓN:	3	ACTIVIDAD:	Sensación musical
DURACIÓN:			
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 15 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 45 minutos 			
OBJETIVOS:			
<ul style="list-style-type: none"> o Expresar dibujando nuestras emociones o Despertar la creatividad 			
MATERIAL:			
<ul style="list-style-type: none"> o Audición musical <i>La Primavera de las Cuatro estaciones</i> de Vivaldi o Folios o Ceras de colores 			
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:			
<p>Se pondrá la audición <i>La primavera</i> de Vivaldi, los alumnos mientras están escuchando la audición tendrán que dibujar lo que les sugiere la música.</p> <p>Después se hará un coloquio sobre los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les ha gustado la música - Que les ha sugerido - Como se han sentido - Que han dibujado o expresado en el papel 			

Es importante decir a los alumnos que pueden plasmar lo que quieran en el papel y que tienen que guiarse por el sonido de la música.
PAPEL DEL EDUCADOR: Guiar la actividad.
EVALUACIÓN: Observación directa y realización de la pauta de observación y diario.

SESIÓN: 4	ACTIVIDAD: Falta una pieza!
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 10 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 35 minutos 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> o Aprender a identificar nuestra emoción delante de un problema o Favorecer las relaciones del grupo aula o Buscar una forma imaginativa para encontrar la pieza 	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> o Un puzzle para un grupo de 4 personas (por lo tanto si a la clase son 20 alumnos necesitaremos 5 puzzles). Cada puzzle tiene una pieza que no concuerda. 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: <p>Primero se divide la clase en grupos de cuatro o cinco alumnos, a cada grupo se les proporcionará un puzzle para que lo realicen conjuntamente. A cada puzzle le faltará una pieza para poderlo completar y a la vez tendrán una pieza que no encaja. De esta manera cuando los niños realicen el puzzle se darán cuenta de que falta una pieza. A partir de aquí, cada vez que los grupos vayan terminando, la maestra parará la actividad y preguntará a los alumnos que qué les ha pasado, porqué no han podido terminar el puzzle y finalmente como se han sentido.</p> <p>Seguidamente les dirá que las piezas están mezcladas entre todos los grupos, por lo tanto cada grupo tendrá que escoger un miembro del grupo para que vaya a buscar la pieza que falta, pero tendrán un pequeño problema, no podrán decir el tipo de dibujo que hay en el puzzle. Así que, antes de ir a buscar la pieza que falta, el grupo decidirá como pedirá, el buscador de la pieza, la parte del puzzle que falta.</p> <p>Finalmente se hará un coloquio sobre como se han sentido a lo largo de toda la actividad y como han resuelto el problema.</p>	
PAPEL DEL EDUCADOR: Preparar previamente los puzzles. Controlar y guiar la actividad.	
EVALUACIÓN: Observación directa y realizar pauta de observación y diario de las sesiones.	

SESIÓN:	5	ACTIVIDAD: Experimentamos y viajamos con frutas del tiempo
DURACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora dividida en dos partes: 30 minutos experimentando, jugando y 30 minutos realizando mural abstracto. 		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> o Favorecer las relaciones del grupo aula o Reconocer las propias emociones, sensaciones... o Despertar la fantasía, imaginación y creatividad o Usar la lengua oral para expresarse 		
MATERIAL:		
<ul style="list-style-type: none"> o Diferentes frutas del tiempo (naranjas, manzanas, plátanos, peras, mandarinas. kiwi...) o Papel de embalar de rollo par cortar un trozo largo (tienen que caber todos los alumnos para poder decorarlo) o Cola blanca 		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:		
<p>Primero se harán grupos de cuatro / cinco alumnos, cada grupo realizará lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero experimentará con las frutas, es decir, las tocará, olerá, probará... todo lo que se les ocurra en aquel momento. Hemos de dejar que experimenten solos ya que a veces nos pueden sorprender de lo que son capaces de hacer con una fruta. - Seguidamente jugaran al “esto puede ser...” pero con una variante, tiene que tener relación con su sensaciones, percepciones, sentimientos, emociones que les produce la fruta. Por ejemplo la naranja no me gusta es ácida, por lo tanto como no me gusta pude ser una pelota de básquet porque el básquet no me gusta.... <p>Finalmente, los últimos 30 minutos los alumnos realizaran un mural abstracto con las frutas. Por lo tanto el maestro tendrá que cortar un trozo bastante grande de papel de embalar y ponerlo en el suelo. Después los alumnos se colocarán alrededor del papel y lo decorarán con las frutas como ellos quieran, los niños podrán exprimir las frutas y con las manos escampar el zumo, con cola podrán enganchar las pelus o bien trozos de fruta...</p>		
PAPEL DEL EDUCADOR:		
<p>El maestro controlará que los alumnos realicen de forma adecuada la primera parte de la actividad. En la segunda parte guiará y ayudará a los alumnos.</p>		
EVALUACIÓN:		
<p>Observación directa y realizar pauta de observación y diario.</p>		

SESIÓN: 6	ACTIVIDAD: Sin tocarlas con las manos
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 15 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 30 - 45 minutos 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> o Favorecer las relaciones grupales o Buscar soluciones creativas 	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> o Diez pelotas de ping-pong o Trozos de cuerda unos 30 cm. o Bolsas de plástico de cierre o Cinta adhesiva o Dos platos de cartón o Vasos de plástico o Pinchos de madera o Pinzas de ropa o Cucharones de madera 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: <p>Primero el maestro colocará las pelotas de ping-pong en un plato de cartón, y al lado colocará el segundo plato de cartón vacío. Seguidamente el maestro dirá a los alumnos: “imaginaros que las pelotas y los platos están muy calientes y no se pueden tocar con las manos, pero tenemos que mover las pelotas de un plato al otro. ¿Cómo podemos mover las pelotas de un lado al otro sin tocarlas con las manos?”</p> <p>Los alumnos, en grupos de 4 o 5, primero han de pensar en todas las soluciones posibles antes de probarlo, por lo tanto el maestro les dejará unos 10-15 minutos más o menos para que lo piensen, y, además, les proporcionará todo el material para que piensen como deben utilizarlos para encontrar la solución. Finalmente se pedirá a los alumnos que prueben la solución que hayan escogido, la que ellos crean que es más efectiva.</p> <p>Para terminar, una vez los grupos hayan probado su solución, se abrirá un debate tratando los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo ha ido con el grupo? - ¿Os habéis enfadado para encontrar una solución válida? - ¿Cuál fue la más fácil? ¿Por qué? - ¿Cuál fue la más complicada? ¿Por qué? - ¿Cuál ha dado mejores resultados? ¿Por qué? 	
PAPEL DEL EDUCADOR: <p>Guiar y ayudar a los alumnos.</p>	

EVALUACIÓN:	
Observación directa y realizar pauta de observación y diario.	

SESIÓN:	7	ACTIVIDAD: Caja de la alegría y caja de los miedos
DURACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 10 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 35 minutos 		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> o Favorecer las relaciones sociales o Despertar la fantasía, imaginación y creatividad o Reconocer las emociones 		
MATERIAL:		
<ul style="list-style-type: none"> o Caja de la alegría o Caja de los miedos 		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:		
<p>En el aula los alumnos tendrán dos cajas vacías, una de ellas se va a llamar caja de la alegría y la otra caja de los miedos. Estas cajas estarán vacías, serán los alumnos que a través de su imaginación las irán llenando.</p> <p>Se presentarán las cajas a los alumnos y se les dirá que enumeren cosas que les produce alegría y cosas que les asusta. Una vez comentados algunos ejemplos se empezará a realizar el ejercicio.</p> <p>El ejercicio consiste en representar por parejas una determinada emoción, pero tendrán que usar algún objeto imaginario que sacarán de alguna de las cajas. Por ejemplo: a la pareja A escogen la caja de los miedos y de dentro sacan una escoba de bruja. Los demás alumnos intentarán adivinar la emoción que representan.</p>		
PAPEL DEL EDUCADOR:		
Guiar en todo momento a los alumnos		
EVALUACIÓN:		
Observación directa y realizar pauta de observación y realizar el diario.		

SESIÓN:	8	ACTIVIDAD: Excursión al campo/ bosque
DURACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 30 minutos - Tiempo de realización de la actividad: una mañana 		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> o Reconocer nuestros sentimientos o Favorecer las relaciones entre el grupo o Desarrollar el lenguaje verbal 		

<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cada alumno tendrá que traer una mochila, una caja pequeña o bien una botella. ○ Al ser una excursión lo que el maestro crea necesario: bebida, desayuno...
<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Esta actividad consiste en hacer una excursión al campo o bien al bosque más cercano. Cuando lleguen al bosque el maestro dará las siguientes pautas a los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchad el sonido de la naturaleza (las hojas como se mueven por el viento, el sonido de los animales, el silencio que nos da tranquilidad...) - Observad, tocad, experimentad todo lo que hay a vuestro alrededor. <p>Después el maestro les dirá a los alumnos que escojan un elemento, ya sea una piedra, una hormiga, una hoja, una flor... que les guste mucho y que les haga sentirse bien. Seguidamente lo tendrán que guardar en la caja pequeña o dentro de la botella.</p> <p>Finalmente, para terminar la actividad se sentaran todos los alumnos en redonda y tendrán que mostrar lo que han recogido y explicar por qué han escogido este elemento y no otro. Después se realizará una foto de grupo en que cada alumno mostrará su elemento.</p>
<p>PAPEL DEL EDUCADOR:</p> <p>El maestro tendrá que hacer de guía durante toda la actividad. Además, tendrá que reclamar la atención de los niños cuando se escuche algún ruido y a medida de lo posible tendrá que decir si se trata de un pájaro o las hojas que se mueven por el viento...</p> <p>Finalmente en la puesta en común tendrá que animar a los niños a que muestren y expliquen el elemento que han escogido. En todo momento deberá poner nombre a las emociones de los niños.</p>
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Observación directa y rellenar la pauta de evaluación y realizar el diario de las sesiones.</p>

<p>SESIÓN: 9 ACTIVIDAD: El cuento de la naturaleza 1</p>
<p>DURACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 15 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Favorecer las relaciones del grupo ○ Despertar la fantasía, imaginación y creatividad ○ Potenciar la fantasía, imaginación y creatividad ○ Usar el lenguaje verbal para expresarse ○ Favorecer y aumentar el vocabulario de los alumnos
<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pizarra y tiza ○ Papel y lápiz

<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>La actividad se desarrolla de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los niños que a partir de los elementos escogidos vamos a realizar un cuento o una historia. - Antes de desarrollar la historia se escogerán los personajes y que elemento hace de personaje, es decir si la historia va de 3 reyes, que elementos van a ser los reyes y si aparece un avión o un tren, que elemento hará de avión... - Una vez escogidos los personajes y elementos que van a salir a la historia empezaremos a desarrollarla. <p>En todo momento la maestra escribirá a la pizarra lo que dicen los alumnos, después lo pasara en una hoja de papel.</p>
<p>PAPEL DEL EDUCADOR:</p> <p>El maestro ha de guiar en todo momento la actividad, además tendrá que incentivar a los alumnos y hacerles preguntas para que vayan surgiendo ideas.... Es probable que tenga que poner algún ejemplo para que los alumnos lo entiendan.</p> <p>El maestro tiene que tener en cuenta que esta es una actividad nueva para los alumnos y además un poco complicada, por lo tanto los tiene que guiar bastante.</p>
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Observación directa y realizar pauta de observación y diario.</p>

<p>SESIÓN: 10</p>	<p>ACTIVIDAD: El cuento de la naturaleza 2</p>
<p>DURACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 5 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora 	
<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Favorecer las relaciones del grupo ○ Despertar la fantasía, imaginación y creatividad ○ Potenciar la fantasía, imaginación y creatividad ○ Usar el lenguaje verbal para expresarse ○ Favorecer y aumentar el vocabulario de los alumnos 	
<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pizarra y tiza ○ Papel y lápiz 	
<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Continuar la actividad anterior, es decir, acabar de escribir la historia, cuento, narración...</p> <p>Una vez terminada la maestra, fuera de clase, la escribirá al ordenador con letra de palo y pondrá debajo la foto de grupo que se hicieron en la excursión. El día siguiente la leerá a clase y dará la historia a cada alumno para que la guarde en su carpeta.</p>	

PAPEL DEL EDUCADOR:
El maestro tendrá que guiar a los alumnos y también, en caso que no surjan ideas, tendrá que realizar preguntas, como por ejemplo: ¿Qué les pasa a los protagonistas?, ¿Cómo están, tristes, contentos?, ¿y... qué ocurrió después?...
EVALUACIÓN:
Observación directa y realizar pauta de observación más el diario de las sesiones.

SESIÓN:	11	ACTIVIDAD: Jugamos a...
DURACIÓN:	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 45 minutos 	
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> o Favorecer las relaciones del grupo o Hacer uso de la imaginación en el juego o Expresar las emociones 	
MATERIAL:	<ul style="list-style-type: none"> o Rincón del juego de médicos, maestros y supermercado o Láminas dónde se marcan las emociones, una para cada rincón (ver anexo) o “Gomets” verde y rojo 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:	<p>Primeramente el maestro dividirá el aula en tres rincones, el rincón de los médicos dónde habrá utensilios de los médicos, el rincón del maestro donde habrá una pizarra y tizas y el rincón del supermercado. Seguidamente hará tres grupos de alumnos y cada grupo irá a jugar a un rincón, después se puede escoger las siguientes variantes, dependiendo de cómo se desarrolle la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada 15 o 20 minutos realizar un cambio de rincón - El cambio de rincón se realiza en otra sesión <p>Mientras los alumnos están jugando en el rincón, el maestro pasará por cada grupo y rellenarán la ficha de las emociones, en que tendrán que marcar con un “gomet” rojo que están tristes y un “gomet” verde que están contentos, pero en relación al personaje que desarrollan. Por ejemplo en el rincón del médico, el enfermo está triste y llorando porque le duele la herida y en cambio el médico está contento.</p>	
PAPEL DEL EDUCADOR:	Observar como desarrollan la actividad los alumnos y ayudarles a rellenar la ficha, ayudándoles a expresar verbalmente las emociones.	
EVALUACIÓN:	Observación directa y rellenar pauta de observación y realizar diario.	

SESIÓN: 12	ACTIVIDAD: Recibimos la carta de un hada
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora - 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Despertar la imaginación y fantasía ○ Expresar plásticamente la alegría ○ Aumentar el vocabulario 	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ○ Carta de la hada (ver anexo A) ○ Cartulina tamaño folio ○ Ceras de colores ○ Palillos ○ Barniz 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: <p>Mientras los niños están en clase recibirán una carta de un hada, el maestro les leerá la carta y a partir de ella hablarán de que son las hadas, si están contentos de haber recibido una carta...</p> <p>En esta carta el hada pide ayuda a los niños ya que el bosque donde vive se llama Alegría y no tiene un cartel donde lo ponga y por lo tanto la tarea de los niños será realizar el cartel del pueblo del hada.</p> <p>El cartel se realizará la actividad del esgrafiado, los pasos son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El maestro repartirá una cartulina tamaño folio a cada alumno. En ella los alumnos la tendrán que pintar toda con ceras de diferentes colores, menos el negro. - Seguidamente cuando tengan toda la cartulina pintada, tendrán que pintar negro por encima, es decir, tendrán que tapar los colores con cera negra. - Después con la ayuda de un palillo, dibujarán una cara contenta que ocupará toda la cartulina. - Finalmente barnizarán la cartulina. 	
PAPEL DEL EDUCADOR: <p>El maestro leerá la carta a los niños y los guiará durante la actividad.</p>	
EVALUACIÓN: <p>Observación directa y realizar el diario y pauta de observación.</p>	

SESIÓN: 13	ACTIVIDAD: Recibimos carta de la hada 2
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora 	

OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Despertar la imaginación y la fantasía ○ Expresar plásticamente la alegría
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cartulina tamaño folio ○ Ceras de colores ○ Palillos ○ Barniz
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Terminar de realizar el cartel del pueblo de la hada. Para realizar el cartel hay que seguir los siguientes pasos (actividad del esgrafiado): <ul style="list-style-type: none"> - El maestro repartirá una cartulina tamaño folio a cada alumno. En ella los alumnos la tendrán que pintar toda con ceras de diferentes colores, menos el negro. - Seguidamente cuando tengan toda la cartulina pintada, tendrán que pintar negro por encima, es decir, tendrán que tapar los colores con cera negra. - Después con la ayuda de un palillo, dibujarán una cara contenta que ocupará toda la cartulina. - Finalmente barnizarán la cartulina.
PAPEL DEL EDUCADOR: El maestro guiará a los alumnos durante la actividad.
EVALUACIÓN: Observación directa y realizar el diario y pauta de observación.

SESIÓN: 14	ACTIVIDAD: Contestamos la carta
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Potenciar la fantasía ○ Despertar la imaginación y creatividad ○ Expresar nuestras emociones ○ Aumentar el vocabulario 	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pizarra y tiza ○ Papel y lápiz 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: La actividad va a consistir en contestar la carta de la hada, en ella van a explicar todo lo que los alumnos quieran, pero además el maestro tendrá que guiarles para que en la carta hablen de sus	

emociones y de cómo han ayudado al hada. Finalmente para enviar la carta al hada la pondrán dentro de un globo, la maestra lo hinchará y lo dejarán volar al patio.
PAPEL DEL EDUCADOR: El maestro guiará a los alumnos durante la actividad.
EVALUACIÓN: Observación directa y realizar el diario más pauta de observación.

SESIÓN: 15	ACTIVIDAD: El genio y sus botellas
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 40 minutos 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> o Favorecer las relaciones del grupo o Despertar la imaginación o Expresar verbalmente y corporalmente nuestras emociones 	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> o Una caja para cada alumno o Música (puede ser Vivaldi, alguna danza conocida...) 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Esta actividad consiste en: <ul style="list-style-type: none"> - Primero el maestro preguntará a los alumnos si saben que es un genio, que hacen y donde viven. - Después el maestro colocará las cajas repartidas por toda el aula y les dirá a los alumnos: “vosotros sois genios y las cajas son vuestras botellas/lámparas tenéis que elegir la que más os guste. Cuando suene la música tenéis que salir a bailar como genios, pero cuando se pare la música tenéis que volver rápidamente a vuestra botella”. - Durante la actividad cuando suene la música el maestro introducirá las siguientes variantes: tenéis que bailar como un genio contento, tenéis que bailar como un genio triste,... y así cada vez que suene de nuevo la música los alumnos bailaran y representaran una determinada emoción. - Finalmente se hace un coloquio sobre como han representado los niños las emociones, si les ha costado y si les ha gustado la actividad en general. 	
PAPEL DEL EDUCADOR: El maestro tendrá que preparar previamente el espacio donde se va a desarrollar la actividad, seguidamente guiará a los alumnos durante todo el ejercicio.	
EVALUACIÓN:	

Observación directa y realizar el diario más pauta de observación.	
SESIÓN: 16	ACTIVIDAD: La barita mágica
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 10 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 30 minutos 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Despertar la imaginación ○ Expresar nuestras emociones 	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> ○ Bolsa sorpresa con fotos de los alumnos ○ Imágenes con expresiones de las emociones (en caso que sea necesario) ○ Barita mágica regalada por el hada 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: <p>Primero los alumnos se sientan todos en redonda. Después la maestra les explicará que tiene una bolsa sorpresa donde hay la foto de cada alumno. La actividad consiste en que un alumno saque una foto de la bolsa sorpresa, el niño que le toque tendrá que salir al medio de la redonda y ponerse las antenas de la hada y tendrá que coger la barita que les regalo el hada de las Flores amarillas.</p> <p>Cuando ya tengamos una hada al centro de la redonda, tendrá que señalar a tres alumnos y decir las palabras mágicas: “un, dos, tres, sois unos gatos contentos”. Cuando el hada diga uno, dos, tres, en cada número tendrá que tocar la cabeza de un compañero y a los compañeros que les haya tocado tendrán que hacer por ejemplo, de gatos contentos.</p> <p>El maestro tendrá que remarcar a los alumnos que hagan de hadas que pueden escoger cualquier animal y emoción (alegría, tristeza, enfado,...) que quieran que represente sus compañeros.</p>	
PAPEL DEL EDUCADOR: <p>El maestro guiará a los alumnos durante la actividad.</p>	
EVALUACIÓN: <p>Observación directa y realizar el diario y pauta de observación.</p>	

SESIÓN: 17	ACTIVIDAD: Inventando historias
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 10 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 40 minutos 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> ○ Despertar la imaginación y fantasía ○ Potenciar la imaginación y fantasía ○ Expresar las emociones 	

○ Favorecer las relaciones del grupo
MATERIAL:
○ Una bolsa sorpresa con imágenes que expresen emociones
○ Una bolsa sorpresa con distintos personajes
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:
Primero los alumnos se sientan en redonda. Seguidamente salen dos alumnos al centro de la redonda, y uno saca una tarjeta de la bolsa de los personajes y el otro alumno saca una tarjeta de la bolsa de la emociones. A partir de aquí entre toda la clase los alumnos inventan una pequeña historia y así sucesivamente se pueden inventar unas cuantas historias cortas.
PAPEL DEL EDUCADOR:
El maestro guiará a los alumnos durante la actividad.
EVALUACIÓN:
Observación directa y realizar pauta de observación y diario.

SESIÓN: 18	ACTIVIDAD: Nos relajamos
DURACIÓN:	
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 20 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 30 – 45 minutos 	
OBJETIVOS:	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Despertar la imaginación ○ Aprender a relajarnos 	
MATERIAL:	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Música de sonidos de la naturaleza ○ Una esterilla para cada alumno 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:	
<p>Primero los niños se tumban en el suelo, encima a una esterilla. Seguidamente el maestro explicará a los alumnos que hay veces que estamos más nerviosos que lo normal, por ejemplo cuando es nuestro cumpleaños y estamos impacientes y nerviosos por ver que nos van a regalar, pero que podemos controlar estos nervios relajándonos, que es lo que vamos a hacer hoy. Después el maestro pondrá una música relajante y dirá a los alumnos que cierren los ojos.</p> <p>Mientras los alumnos están tumbados el maestro podrá decir lo siguiente: “estamos tumbados, muy relajados y a gusto. Estamos en el campo, sobre la hierba y nos está tocando el sol mientras oímos a los pájaros cantar. Ahora somos una mariposa, desplegamos nuestras alas y vamos volando hasta una flor roja muy bonita que tenemos delante. Nos ponemos encima de la flor y estamos muy a gusto. Respiramos profundo y escuchamos el ruido de los pájaros al cantar...”</p> <p>Seguimos hablando como este estilo intentando relajar a los niños y hacer que vuelen su imaginación.</p>	

Finalmente cuando terminamos la sesión les decimos que se levanten despacio y se queden sentados. Al cabo de unos minutos hablamos para que expresen como se han sentido durante el ejercicio y si se han imaginado que eran una mariposa, un pájaro...
PAPEL DEL EDUCADOR: El maestro guiará a los alumnos durante la actividad.
EVALUACIÓN: Observación directa y realizar el diario y pauta de observación.

SESIÓN: 19	ACTIVIDAD: A regar plantas!!
DURACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 10 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 30-45 minutos 	
OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> o Potenciar la imaginación y creatividad o Expresar nuestras ideas imaginativas a través del lenguaje oral o Resolver un pequeño problema de forma creativa 	
MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> o Disponer de varis flores o plantas o Agua del grifo o Papel o Lápices de colores 	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: <p>Primero explicamos a los niños que las flores y las plantas necesitan agua para vivir y por lo tanto cuando las regamos se ponen muy y muy contentas y cuando no se riegan se ponen tristes. Mientras se hace la explicación el maestro los puede incitar a que muestren como se ponen ellos de contentos y como se ponen de tristes. También se les puede preguntar que nos digan de qué manera podemos saber que una planta esta triste o contenta.</p> <p>Seguidamente empezaremos a realizar el ejercicio, el cual consistirá en realizar la siguiente pregunta a los alumnos: “¿De cuántas maneras diferentes podemos coger el agua del grifo para poder regar las plantas?”. Después de realizar la pregunta dejamos a lo niños que piensen y que hagan volar su imaginación, permitiendo respuestas convencionales (una jarra), y no convencionales (un zapato).</p> <p>Posteriormente la maestra escuchará todo lo que los alumnos exponen y en la medida que sea posible les dejará que experimenten con sus ideas.</p> <p>Finalmente cada alumno realizará el dibujo con la idea que les haya gustado más.</p>	
PAPEL DEL EDUCADOR: El maestro guiará a los alumnos durante la actividad.	

EVALUACIÓN:	
Observación directa y realizar el diario y pauta de observación.	

SESIÓN:	20	ACTIVIDAD: Las cosas hablan...
DURACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 10 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora 		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> o Potenciar la imaginación y creatividad o Despertar la fantasía o Favorecer las relaciones del grupo o Expresar nuestras sensaciones 		
MATERIAL:		
<ul style="list-style-type: none"> o Hojas o Flores o Piedras pequeñas 		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:		
<p>Primero salimos al patio de la escuela o bien vamos al parque del lado. Allí les pedimos a los niños que cojan diferentes tipos de hojas, flores y piedras pequeñas. Seguidamente vamos a la clase y les decimos que observen las cualidades de estos tres elementos: “¿A que huelen?, ¿Cuál es su textura?, ¿De que color son?, también les pedimos que piensen si les gusta su textura, su olor...</p> <p>Después les pedimos que los clasifiquen, según su clase (hojas, flores, textura) o según su olor, textura...Cuando los alumnos ya hayan clasificado los objetos, el maestro les preguntará lo siguiente: “¿Qué podría decirle un objeto a otro?, ¿Qué le puede decir la flor a la piedra?, ¿Y la piedra que le puede contestar a la flor?...</p> <p>El maestro tendrá que ir motivando a los alumnos para que expongan sus ideas.</p>		
PAPEL DEL EDUCADOR:		
El maestro guiará y motivará a los alumnos durante la actividad.		
EVALUACIÓN:		
Observación directa y realizar el diario y pauta de observación.		

SESIÓN:	21	ACTIVIDAD: Coloquio final
DURACIÓN:		
<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo de preparación por parte del maestro: 10 minutos - Tiempo de realización de la actividad: 1 hora 		
OBJETIVOS:		
<ul style="list-style-type: none"> o Expresar verbalmente nuestras emociones 		

<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fotos realizadas durante el taller ○ La carpeta realizada por el alumno ○ Cola ○ Folios
<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Para terminar se hará un coloquio final sobre lo que han realizado durante todo el trimestre. Se hablará de los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que han aprendido - Que les ha gustado más y que les ha gustado menos - Como se lo han pasado - ... <p>Finalmente cada alumno enganchará, en un folio, las fotos realizadas en el taller y lo pondrá en la carpeta. Además también incluirán las actividades manuales individuales que han realizado.</p>
<p>PAPEL DEL EDUCADOR:</p> <p>El maestro guiará a los alumnos durante la actividad.</p>
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Observación directa.</p>

3.5 EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a través de la observación sistemática del maestro en el aula. Por esta razón el maestro tendrá una libreta, que hará de diario de las sesiones, donde anotará todas aquellas cosas que crea relevantes de cada sesión y además realizará la pauta de observación, la cual está relacionada con la actitud de los alumnos frente a la actividad (ver anexo B). Es interesante tener en cuenta la actitud de los alumnos en la actividad ya que sus emociones pueden influir en su aprendizaje ya que si un niño está contento e interesado en la actividad, es probable que adquiera mejor los conocimientos que no un niño que no muestra interés y se pasa la actividad llorando. Además también no servirá para ver si la actividad en sí ha sido positiva para los alumnos, es decir, si les ha gustado.

Hay que decir que, como toda evaluación, se realizará una evaluación inicial en que antes de empezar a realizar esta propuesta se tendrá en cuenta los conocimientos previos de los alumnos para ver en que conceptos se tiene que incidir más. Además se realizará una evaluación sumativa, la cual consiste en realizar una pauta de observación relacionada con los objetivos a adquirir por cada alumno (ver anexo B), por lo tanto se tendrá que realizar una pauta por niño. Esta evaluación se realizará más o menos a la mitad del taller ya que el objetivo es ver si los alumnos van adquiriendo los conceptos que se trabajan o bien se tiene que replantear la estructura educativa del taller porque los alumnos no adquieren los objetivos.

Finalmente se realizará la misma pauta de objetivos al final del taller para ver si los alumnos han aprendido los conceptos trabajados y por lo tanto ver si el taller ha sido gratificante para ellos.

Para terminar creo que es interesante que el maestro se evalúe a sí mismo, ya que es muy importante que se de cuenta de aquellos aspectos relacionados con la práctica educativa que han ido mal en la sesión o bien todo el contrario, ya que el objetivo principal es que el maestro se de cuenta de sus errores para no cometer los mismos en las próximas sesiones. No hay que olvidar que el papel de maestro y su práctica educativa son muy importantes y, por lo tanto, como buenos maestros tenemos que ser críticos constructivos de nuestra tarea diaria. Por esta razón en el anexo B se incorpora una tabla de evaluación que tendrá que realizar, el maestro, semanalmente.

3.6 CONCLUSIÓN DE LA PROPUESTA

Las circunstancias en que se ha desarrollado esta propuesta no han hecho posible que se ponga en práctica a un centro educativo de Educación Infantil, por lo tanto es difícil hacer una valoración exhaustiva de si la propuesta “un mundo de emociones y fantasía” es gratificante para los niños de 4-5 años.

No obstante esta propuesta está pensada para todos aquellos maestros que quieran trabajar las emociones de forma fantástica, imaginativa y creativa. Además es una herramienta útil para los maestros ya que las actividades están muy detalladas y son fáciles de aplicar en cualquier escuela. Si es cierto que cada maestro tendrá que hacer las modificaciones que crea necesarias para poder adaptar esta propuesta a sus alumnos, ya que es difícil abarcar todas las posibles diferencias que puede haber en los centros.

Finalmente es interesante resaltar la importancia que tiene trabajar los aspectos que se plantean en dicha propuesta ya que ayudan a fomentar el desarrollo integral del alumno. Por lo tanto, consideramos que es un taller que puede formar parte de cualquier proyecto educativo de manera eficaz.

4. CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

4.1 CONCLUSIÓN

Las emociones influyen a lo largo de nuestra vida, por eso es importante identificarlas, conocerlas y saber gestionarlas. Por este motivo es relevante que se empiecen a trabajar ya desde la etapa de la Educación Infantil, pero podemos trabajarlas de manera distinta, usando la fantasía y la creatividad. Esta es la base de este trabajo, realizar una propuesta que unifique todos estos conceptos, que como ya hemos comentado en las páginas anteriores son muy importantes a tenerlos en cuenta en estas edades, y podemos decir en gran medida que el objetivo se ha conseguido.

Se ha ideado una propuesta en que las emociones, fantasía y creatividad sean la base principal, una vez terminado y revisado todo el proyecto podemos decir que en todas las sesiones de la propuesta se ha intentado potenciar y desarrollar estos conceptos. Además, todas las sesiones se han ceñido a los objetivos generales del trabajo, al marco teórico y sobretodo a los objetivos de dicha propuesta.

Así pues, en relación a los conceptos a trabajar se ha sido coherente con la idea principal del proyecto, dando respuesta al problema inicial, es decir, que no tenemos constancia que exista una intervención que unifique estos conceptos y también, relacionado con la fantasía, hemos podido trabajarla alejándonos del concepto cuento y acercándola a la realidad de los niños, pero siempre sin perder la esencia de la fantasía, la que nos lleva, también, a pensar, imaginar y crear.

Por otra parte se ha realizado un modelo de intervención lúdico y educativo y por lo tanto se ha conseguido otro de los objetivos inicialmente planteados, ya que todas las sesiones tienen un componente lúdico, donde en muchas se utiliza como base el juego, pero siempre dirigidas a educar y potenciar el aprendizaje de los alumnos.

Por consiguiente este trabajo es una herramienta útil para todos aquellos centros educativos, maestros, educadores... que necesiten o bien quieran disponer de una propuesta dirigida a trabajar las emociones y por consiguiente la fantasía, creatividad e imaginación, ya que en ella pueden encontrar varias sesiones dirigidas a ese fin y, también, van a encontrar la forma en que se ha de evaluar el proyecto “un mundo de emoción y fantasía”. En definitiva, toda una propuesta desarrollada de principio a fin sin necesidad de varios cambios, solo las adaptaciones que el centro o maestro crea pertinente realizar.

Por otra parte cabe resaltar que los conceptos planteados se han de desarrollar a lo largo de todas las etapas educativas, empezando por Educación Infantil y terminando en la Educación Superior (Universidades), sobretodo lo que hace referencia a las emociones y la creatividad ya que son aspectos internos a la persona. Así pues, esta propuesta no debe terminar aquí sino hay que continuar trabajando para que los futuros adultos sepan gestionar sus emociones y, además sepan resolver un problema de forma imaginativa y creativa, y por tanto, tal y como dice Robinson (2009) la persona debe encontrar su elemento, y finalmente los futuros adultos no pueden olvidarse de la fantasía ya que todos llevamos dentro un niño imaginativo y lleno de fantasía.

Para concluir ha sido un trabajo gratificante y enriquecedor ya que con este proyecto se ha podido realizar una visión teórica global de las emociones, creatividad y fantasía, y además se ha realizado una intervención, partiendo como base el marco teórico, haciendo posible nuestra

integración de conceptos. La puesta en práctica de esta intervención, lo más probable, es que sea factible en los centros de Educación Infantil, específicamente, el segundo curso del segundo ciclo.

4.2 PROSPECTIVA

Primero es importante comentar que esta propuesta no se ha podido llevar a cabo a un centro determinado, por lo tanto partiendo de aquí lo primero y principal es poner en práctica esta propuesta con el fin de poder comprobar que los objetivos que se plantean en ella se pueden adquirir a partir de las diferentes sesiones planteadas. Así pues, una vez se vaya desarrollando la propuesta se ira viendo si hace falta ampliar el numero de sesiones o bien el tiempo de cada sesión para poderla realizar de forma gratificante.

Por otra parte en esta propuesta faltaría las adaptaciones pertinentes, pero esto no ha sido posible ya que, como hemos comentado en varias ocasiones, no se ha podido poner en práctica y por tanto no se puede saber que tipología de adaptaciones hacen falta para que el desarrollo de dicha propuesta se realice de forma factible. Además cabe destacar que las adaptaciones, lo más probable, es que sean diferentes en cada centro educativo ya que los alumnos son diferentes, como también el maestro, el entorno, en definitiva, el centro educativo en general.

Otro aspecto que seria interesante es realizar un estudio con alumnos que han realizado este taller y otros que no lo han realizado, para poder contrastar los aprendizajes y si los alumnos que han trabajado con esta propuesta entienden y comprenden sus emociones y, además, comprobar si son niños creativos, es decir, que buscan soluciones a los problemas de manera creativa. De esta manera se contrastaría si realmente este taller es factible al 100% o solo el 50%.

Para terminar no podemos olvidar que es importante que aparezcan nuevas actividades y que el taller se vaya innovando y adaptando a las necesidades del entorno.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y BIBLIOGRAFÍA

A) REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baena, G. (2005). *Como desarrollar la inteligencia emocional infantil, guía para padres y maestros*. Sevilla: Trillas
- Bisquerra, R. (2012). *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Esplugues de Llobregat (Barcelona): Hospital Sant Joan de Déu. Recuperado de <http://www.caib.es/sacmicrofront/archivopub.do?ctrl=MCRST151ZI120742&id=120742>
- Céspedes, A. (2013). *Educación de las emociones*. Barcelona: Ediciones B
- Darder, P (2003). Las emociones y la educación. En Adam, E., Cela, J. et al (Ed) *Emociones y educación: qué son y cómo intervenir desde la escuela* (11-16). Barcelona: Editorial Graó
- Gardner, H. (1998). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós

- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada, las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós
- Generalitat de Catalunya Departament d'Educació (juny 2009). *El desplegament del currículum i la programació al segon cicle de l'Educació Infantil*. Recuperado de http://www.xtec.cat/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/3c7ac774-2e4b-436d-b7fd-8a68fbc6eb8d/curriculum_programacio_2cicle_infantil.pdf
- Generalitat de Catalunya Departament d'Educació (setembre 2008). *Currículum Educació infantil segon*. Recuperado de http://www.xtec.cat/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/5fafc944-5584-416c-b923-5852eb00548a/presenta_infantil_2ncicle.pdf
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós
- Goleman, D., Kaufman, P. & Ray, M. (2000). *El espíritu creativo*. Argentina: Ediciones B Argentina.
- Gómez Bruguera, J. (2003). Sentir, amar, saber. La inteligencia emocional, consideraciones en el parvulario. En Adam, E., Cela, J. et al (Ed) *Emociones y educación: qué son y cómo intervenir desde la escuela* (33 - 39). Barcelona: Editorial Graó.
- Gran Enciclopèdia Catalana Vol.8*. (1992).Barcelona: Enciclopedia Catalana S.A. Diputació
- Gran Enciclopèdia Catalana Vol.13*. (1992).Barcelona: Enciclopedia Catalana S.A. Diputació
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106 de 4 de mayo del 2006
- López, E. (2012). Inteligencia emocional en el aula. En Bisquerra, R. *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia* (45 - 55). Esplugues de Llobregat (Barcelona): Hospital de Sant Joan de Déu. Recuperado de <http://www.caib.es/sacmicrofront/archivopub.do?ctrl=MCRST151ZI120742&id=120742>
- Maslow, H. Abraham (2005). *La personalidad creadora*. Barcelona: Kairós
- Molina, C. (2013). *Emociones expresadas, emociones superadas, guía para lograr el equilibrio psicológico a través de la gestión de nuestras emociones*. Barcelona: Oniro (Espasa Libros)
- Montoya, V. (2001). El poder de la fantasía y la literatura infantil. Recuperado de <http://sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm>
- Mora, F. (2012). ¿Qué son las emociones? En Bisquerra, R. *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia* (14-23). Esplugues de Llobregat (Barcelona): Hospital de Sant Joan de Déu. Recuperado de <http://www.caib.es/sacmicrofront/archivopub.do?ctrl=MCRST151ZI120742&id=120742>
- Munari, B. (1977). Fantasía. Recuperado de <file:///Users/Yo/Downloads/Bruno%20Munari%20-%20Fantasia.pdf>
- Ordóñez, M^a del Carmen & Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana, inteligencia emocional y cognitiva volumen 1*. Madrid: Ediciones Cultura S.A
- Ordóñez, M^a del Carmen & Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana, inteligencia emocional y cognitiva volumen 2*. Madrid: Ediciones Cultura S.A

- Ordóñez, M^a del Carmen & Tinajero, A. (2005). *Estimulación temprana, inteligencia emocional y cognitiva volumen 3*. Madrid: Ediciones Cultura S.A
- Punset, E. & Robinson, K. (2011). Entrevista en el programa redes de TV1. Recuperado de <http://www.rtve.es/television/20110304/redes-sistema-educativoanacronico/413516.shtml>
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* (22^a ed.). Madrid: Espasa-Calpe.
- Regidor, R. 3-6 años: la edad de la fantasía. Recuperado de http://www.entelchile.net/familia/Educacion/edad_fantasia/edad_de_la_fantasia.htm
- Rizzolatti, G. & Sinigaglia, C. (2006). *Las neuronas espejo, los mecanismos de la empatía emocional*. Barcelona: Paidós
- Robinson, K. (2009). *El elemento*. Barcelona: Grijalbo
- Rodari, G. (2004). *Gramàtica de la fantasía: introducció a l'art d'inventar històries*. Barcelona: Columna
- Root-Bernstein, R y Root-Bernstein, M. (1999). *El secreto de la creatividad*. Barcelona: kairós
- Vigotsky, L. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal. Recuperado de https://docs.google.com/document/d/1Hlyoi_LRHY6eL5eCIGLtpXjet1ljuc6IsJFKoRFxp1s/edit?pli=1

B) BIBLIOGRAFÍA

- De Bono, E. (2007). *El pensamiento lateral: manual de creatividad*. Barcelona: Paidós
- Díez Navarro, M^a Carmen (2007). *Piso de debajo de la escuela: los afectos y las emociones en el día a día de la escuela infantil*. Barcelona: Graó
- Gardner, H. (2011). *The Theory of Multiple Intelligences*. Recuperado de <http://howardgardner.com/multiple-intelligences/>
- Marice, J. Elias, Steven E. Tobias & Brian S. Friedlander (2007) *Educación con inteligencia emocional*. Barcelona: Editorial de bolsillo
- Ponti, F. & Langa, L (2013). *Intel·ligència creativa, 7 estratègies per descobrir i potenciar la creativitat*. Barcelona: Amat
- Robert, E. (2002). *El gran libro de los juegos de creatividad: actividades rápidas y divertidas para estimular la inventiva*. Barcelona: Oniro

6. ANEXOS

A) ANEXO DE LAS SESIONES

Sesión 2: Reconocemos y expresamos la emoción

Imágenes de cuentos



La Blancanieves y los siete enanitos están contentos y felices porque están al campo



Los tres cerditos están contentos porque el lobo no puede entrar en la casa



El patito feo está triste porque nadie quiere jugar con él



La princesa está triste porque aún no ha venido el príncipe Aladín



La caperucita está asustada y tiene miedo del lobo



Los cerditos están asustados y tienen miedo porque el lobo les ha roto la casa



Peter Pan y campanilla están enfadados porque la campanilla no le da polvo de hadas



El león está enfadado porque los animales no le hacen caso

Imágenes vida real



La familia está contenta



La niña está riendo, contenta



El niño está triste



La niña está enfadada



el hombre está asustado

Sesión 12: Recibimos la carta de un hada

Hola niños y niñas del colegio..... ¿Cómo estáis? Yo soy la Hada de las Flores Amarillas, y vivo en un bosque muy lejano donde las casas vuelan y son de madera. Nosotros lo llamamos el bosque de la Alegría.

Vivo con mis padres y mi hermana Hada de las Nubes, que es un poco más pequeña que yo. A mí me encanta volar, ya sabéis que la mayoría de las hadas tenemos unas alas enormes y preciosas en la espalda que nos permiten volar e ir de un lugar a otro en un santiamén. También me gusta ayudar a las personas y hacer feliz a mis amigos con mi barita mágica.

Bien, ahora que ya sabéis quien soy, os diré el motivo de mi carta. Os escribo porque me han dicho que sois unos chicos muy listos y también os gusta mucho ayudar a las personas, como a mí. Pues necesito vuestra ayuda urgentemente!!! Como os he dicho vivo en el bosque de la Alegría, pero los amigos que nos quieren venir a visitar no encuentran el bosque porque no tiene un cartel que lo identifique. Por eso me gustaría que hicierais un cartel para mi bosque, para que cuando vengan a visitarnos no tengan problemas. Me gustaría un cartel de colores donde aparezca una cara con una gran sonrisa!

Muchas gracias por vuestra ayuda amigos!!!

PD: Ayyy!!! Se me olvidaba, en motivo de mi agradecimiento os regalo una barita mágica confeccionada por mi misma y unas preciosas alas para que aprendáis a volar.

Un fuerte abrazo,

Vuestra amiga la Hada de las Flores Amarillas

B) ANEXO EVALUACIÓN

1. Pauta: las emociones en relación a la actividad

Manifestación de sus emociones durante la actividad:

Número de sesión:

[illegible]

2. Pauta: consecución de objetivos

Nombre del alumno:	Día de evaluación:
--------------------	--------------------

ASPECTOS A EVALUAR POR ÁREAS	SÍ	NO	A VECES	OBSERVACIONES
<i>Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Explora sus propias emociones. - Identifica sus emociones. - Reconoce las emociones principales - Muestra iniciativa en las actividades. - Tiene una actitud positiva frente a la resolución de problemas. - Muestra seguridad y confianza en las actividades. 				
<i>Conocimiento del entorno:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene actitud positiva frente a los demás niños. - Tiene actitud positiva frente el maestro. - Las relaciones con el grupo aula son positivas - Las relaciones con el maestro son positivas. - Respeta las normas. - Ha desarrollado su imaginación en las actividades. 				

<ul style="list-style-type: none"> - Ha desarrollado su espíritu creativo en las actividades. - Ha trabajado la fantasía en las diferentes sesiones. - Distingue entre lo real y lo ficticio. 				
<p><i>Lenguaje, comunicación y representación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa en las conversaciones y coloquios. - Expresa nuevas ideas. - Utiliza los diferentes lenguajes de forma adecuada, adaptadas a cada situación. - Expresa sus emociones a través de los diferentes lenguajes. - Ha aprendido nuevo vocabulario 				

3. Pauta: evaluación del maestro

Nombre del maestro:	Semana:
A nivel general las sesiones han ido: Bien / Mal / Normal	
Se ha transmitido de forma adecuada la información a los alumnos: Si /No Si la respuesta es no: ¿Qué es lo que ha fallado?	
¿Se han conseguido los objetivos propuestos en cada sesión?	
Aspectos positivos de la semana	
Aspectos negativos de la semana	
Observaciones a destacar:	