

## QUE EMOCIÓN XA ESTÁ AQUÍ O SAMAÍN

### Plantexamento didáctico



### Obxectivos

- Recoñecer e comprender as propias emocións e as dos demais.
- Remarcar a importancia das emocións desde idades temperás.
- Ser quen de expresar as emocións.
- Desenvolver aptitudes e actitudes de comunicación, participación e cooperación e respecto cara os demais.
- Dotar aos nenos de recursos suficientes para superar situacións difíciles a través do autocontrol.
- Coñecer e experimentar as emocións causadas pola música a través do corpo.
- Interactuar co Beebot

## Contidos

- ✓ Vocabulario referente ás emocións
- ✓ Recoñecemento das emocións
- ✓ Expresión das emocións por medio da imitación
- ✓ Comunicación entre iguais, desenvolvemento da linguaxe oral.
- ✓ A linguaxe como instrumento para a comunicación e expresión de pensamentos, emocións, vivencias etc.

A escoita activa

- ✓ Uso da robótica para traballar as emocións e colaborar cos compañeiros/as

## Competencias clave que se traballan

Competencia en comunicación lingüística CCL

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía CMCT

Competencia Dixital CD

Competencia para Aprender a aprender CPAA

Sentido da iniciativa e espírito emprendedor SIE

Conciencia e expresións culturais CEC

Competencias Sociais e cívicas CSC

## Cursos ao que vai dirixido:

Vai dirixido aos alumnos/as de Educación Infantil e Primaria

## Temporalización

Educación Infantil: Está deseñado para traballar nos recunchos en diferentes rutinas. Nas aulas de primaria, pódese traballar de xeito interdisciplinar: linguas, matemáticas, orientación espacial, creatividade, música, para resolver conflitos, en tutoría, VSC e relixión.

## Agrupamentos

Traballarase en grupos de 3 a 6 rapaces.

Potenciarase o traballo cooperativo onde os alumnos/as colaboren entre eles.

## Metodoloxía

Será un proceso de ensino-aprendizaxe dinámico, participativo e interactivo. Cun carácter interdisciplinar, en canto a que se establece relación entre as diferentes áreas de coñecemento. O alumno/a parte dos coñecementos previos e irá adquirindo outros novos

Empregamos o xogo como recurso, a través do cal se favorece a imaxinación e a creatividade dos alumnos/as. Trátase de que aprenda interactuando entre iguais e co robot.

Os mestres irán aumentando a complexidade, introducindo novas variables segundo a idade dos rapaces.

## Exemplos de actividades

Esta actividade consta dunha parte inicial na cal os alumnos/as de 6º de EP preparan o material e se diseña o taboleiro xunto coa axuda da mestra de plástica e a responsable da biblioteca.

Realizar diferentes actividades cos robots empregando a programación mediante teclado.

Mover o robot ata determinada emoción. CMCT

Que sentes cando o teu compañeiro che conta un chiste, cando che dan un abrazo, cando alguén che berra... CCL, SIE, CSC, CPAA

Que emocións lle parecen positivas e cales negativas. Expresar que lles pode facer sentirse así. CCL SIE CSC

Propor diversas situacións nas que os rapaces deban decidir cal sería o seu estado de ánimo e levar o robot ata a cela correspondente. CCL, CPAA

Mostrar distintas imaxes de nenos/as (tristes, felices, anoxados) e pedirilles que describan o que ven, Como se senten? CCL CSC

Traballar o son e o ruído, reproducir diversos sons (sons agradables e ruídos) e que manifesten o que lles fai sentir. CEC

Ir sinalando o percorrido do robot (camiña 1 / 2 celas, xira 90º cara a dta/esda...) traballando a orientación no plano. CMCT

## Materiais e recursos precisos

Robot BeeBot

Taboleiro das emocións: Que emoción xa está aquí o Samaín

Imaxes ou contos curtos con historias que transmitan claramente algún sentimento

Portátil / Banco de sons

## Relación de contos cos que se poden traballar as emocións:

### AVALIACIÓN

Recoñece as emocións traballadas			Exprasa como se sente			Traballa colaborativamente			Ten iniciativa e participa no grupo			Coida o material	
A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B

A- **MOI BEN**

B- **BEN**

C- **ACEPTABLE**

Fontes consultadas:

<https://educra.cl/wp-content/uploads/2017/09/DOC1-EMOCIONES.pdf>