



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

LAS EMOCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO EN ALUMNADO CON TEA

Alumno/a: Vílchez Rodríguez, Elena

Tutor/a: Prof. D. Alfonso Jesús Cruz Lendínez

Dpto./Centro: Departamento de Ciencias de la
Salud

Octubre, 2023

Agradecimientos...

Este trabajo fin de máster no hubiera sido posible sin el gran apoyo de varias personas que me han acompañado a lo largo de todo este viaje, en primer lugar agradecer a Don Alfonso Jesús Cruz Lendínez por su labor como tutor, dar las gracias a mi familia y amigos por estar ahí y por su paciencia, y gracias a mis compañeros que durante todo este tiempo me han ayudado y motivado para que este proyecto se haya realizado.

ÍNDICE	Pág.
1. Resumen y palabras clave	3
2. Introducción	4
3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	5
3.1. ¿Qué es el autismo?	5
3.2. Características y señales de alerta del autismo	6
3.3. Tipos de autismo	9
3.3.1. <i>Autismo</i>	9
3.3.2. <i>Síndrome de Asperger</i>	10
3.3.3. <i>Síndrome de Rett</i>	10
3.3.4. <i>Trastorno desintegrado infantil o síndrome de Heller</i>	10
3.3.5. <i>Trastorno generalizado del desarrollo no especificado</i>	10
3.4. Características del diagnóstico	11
3.5. ¿Qué son las emociones? Referentes de autores y autoras	12
3.5.1. <i>Tipos de emociones</i>	14
3.5.1.1. <i>Emociones positivas</i>	15
3.5.2. <i>Las emociones en el aula</i>	17
3.5.3. <i>Las emociones en la formación docente</i>	18
3.6. ¿Qué es el juego? Referentes de autores y autoras	19
3.6.1. <i>Tipos de juegos. Características y funciones</i>	21
3.6.2. <i>Beneficios del juego en niños y niñas autistas</i>	23
4. LEGISLACIÓN	25
5. PROYECTO: EMOCIÓNATE CON LULÚ	28
5.1. Introducción	30
5.2. Objetivos	31
5.3. Metodología	32
5.4. Actividades	34
5.5. Temporalización	49
5.6. Recursos	50
5.7. Evaluación y resultados	51
6. CONCLUSIONES	54
7. REFERENCIAS	55
8. ANEXOS	58

1. Resumen y palabras clave

Resumen

La educación emocional y el juego son componentes esenciales en el desarrollo de niños de cinco años con autismo. Estas intervenciones no solo son beneficiosas, sino que son necesarias para su crecimiento integral. La educación emocional es crucial para niños con autismo, ya que les ayuda a comprender y gestionar sus emociones, mejorando sus habilidades sociales y relaciones interpersonales. El juego, por otro lado, es una herramienta poderosa para el aprendizaje y la comunicación en niños con autismo. A través del juego, pueden practicar habilidades sociales, desarrollar el lenguaje y mejorar la coordinación motora. Además, el juego fomenta la imaginación, la creatividad y la resolución de problemas, habilidades fundamentales en el desarrollo infantil. Finalmente se elaborara un proyecto llamado “Emociónate con Lulú”, en el que se trabajaran las emociones mediante el juego con niños y niñas de cinco años con autismo.

Palabras clave: Autismo – Juego – Emociones – Educación Infantil – Autonomía

Abstract

Emotional education and play are essential components in the development of five-year-old children with autism. These interventions are not only beneficial but also necessary for their comprehensive growth. Emotional education is crucial for children with autism, as it helps them understand and manage their emotions, improving their social skills and interpersonal relationships. On the other hand, play is a powerful tool for learning and communication in children with autism. Through play, they can practice social skills, develop language, and improve motor coordination. Additionally, play fosters imagination, creativity, and problem-solving, which are fundamental skills in child development. Finally, a project called "Embrace Emotions with Lulu" will be developed, in which emotions will be worked on through play with five-year-old children with autism.

Key words: Autism – Play – Emotions – Early Childhood Education – Autonomy

2. Introducción

En el apasionante mundo de la educación, cada niño y niña es diferente, un universo único de potencial y descubrimiento. Cuando se trata de alumnado de cinco años que vive con Trastorno del Espectro Autista (TEA), es esencial abordar su proceso de aprendizaje con un enfoque especialmente adaptado. El autismo, un espectro de diversidad que abarca una amplia gama de habilidades y desafíos, nos invita a explorar de manera más profunda las dimensiones del juego y las emociones en el contexto educativo.

Es en este contexto que surge nuestro proyecto "Emocionante con Lulú". Este proyecto, cuidadosamente diseñado y orientado a alumnado de cinco años con TEA, tiene como objetivo principal explorar y comprender el autismo, el juego y las emociones de una manera innovadora y enriquecedora.

El juego, esa actividad intrínsecamente humana que trasciende fronteras culturales, es una herramienta poderosa para el aprendizaje y la conexión emocional. Los juegos no solo fomentan la diversión y la creatividad, sino que también proporcionan oportunidades invaluable para desarrollar habilidades sociales, comunicativas y emocionales. Para los niños y niñas con TEA, el juego adquiere una importancia aún mayor, ya que puede ser un puente hacia la comprensión y la expresión de emociones.

En este viaje educativo, exploraremos de cerca el mundo del autismo y cómo se manifiesta en alumnado de cinco años. Nos adentraremos en el juego, reconociendo su papel como un medio de aprendizaje significativo y de desarrollo de habilidades esenciales. Además, abordaremos las emociones, explorando cómo el juego puede ser una vía para comprender y gestionar las emociones en el contexto de la diversidad del TEA.

Este enfoque pedagógico se basa en la idea de que cada niño y niña, independientemente de su diagnóstico, tiene el derecho y la capacidad de experimentar un aprendizaje enriquecedor y estimulante. Nuestro proyecto "Emocionante con Lulú" busca proporcionar herramientas y estrategias que fomenten la inclusión, la comprensión mutua y la expresión emocional en un entorno educativo amoroso y respetuoso.

Juntos, podemos nutrir y celebrar el potencial único de cada niño y niña en este viaje de crecimiento y autodescubrimiento.

3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

3.1. ¿Qué es el autismo?

Echando la vista atrás, en los años cincuenta, el autismo fue considerado un trastorno psicogénico, pero estudios posteriores demostraron la inexactitud de esta noción. Desde entonces, el autismo empezó a ser entendido como un conjunto de trastornos que afectan el desarrollo de habilidades infantiles como comunicación, imaginación y socialización. Esta comprensión condujo al término "Trastornos Generalizados del Desarrollo" (TGD), aunque esta denominación no refleja de manera precisa la afectación en todo el desarrollo. A pesar de ello, el término continúa siendo utilizado en algunos manuales (Fernández, 2016).

Siguiendo a Panek y Grandin (2019), el autismo representa un fenómeno cada vez más frecuente y, al mismo tiempo, un intrincado laberinto. Una multitud de minúsculas variaciones en el código genético gobiernan el desarrollo cerebral de aquellos que lo experimentan desde la niñez. De esta manera, las personas con autismo habitan en un mundo repleto de particularidades, donde incluso las sensaciones más comunes, como el silencio, pueden tornarse insoportables. Por fortuna, la ciencia ha aportado descubrimientos revolucionarios acerca de sus orígenes y ha forjado enfoques terapéuticos prometedores.

La doctora Grandin, conocida por ser una defensora optimista y posiblemente la figura más reconocida en el espectro autista en Estados Unidos, ha dedicado la mitad de su vida a difundir estos avances y a derribar las barreras que separan las experiencias autistas de las no autistas.

Basándonos en la Confederación de Autismo de España, el trastorno del espectro del autismo (TEA) es una condición de origen neurobiológico que afecta a la configuración del sistema nervioso y al funcionamiento cerebral.

Actualmente, el término más apropiado y utilizado es TEA, gracias a la contribución de L. Wing y J. Gould (Fernández, 2016). Según Kanner (1943) citado por García (2008), el síndrome autista se caracteriza por tres aspectos principales: primero,

un trastorno cualitativo en las relaciones; segundo, alteraciones en la comunicación y el lenguaje; y tercero, una falta de flexibilidad mental y conductual. Estas dimensiones se reflejan en las definiciones diagnósticas del DSM-IV de la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 1994) y el ICD-10 de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1992).

3.2. Características y señales de alerta del autismo.

Según la Organización Mundial de la Salud, el trastorno del espectro autista (TEA) se caracteriza por rasgos distintivos en la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Estos rasgos principales pueden manifestarse junto con otras condiciones como es la discapacidad intelectual, trastorno del lenguaje o problemas de salud mental. Aunque las características nucleares son específicas del TEA, su expresión puede variar ampliamente en cada persona y mostrarse de una manera totalmente diferente.

Según la confederación de Autismo en España (s.f.), el trastorno del espectro autista es una condición compleja que tiene una base genética, aunque la identificación de un solo gen directamente asociado con el autismo ha sido esquivada hasta la fecha. En cambio, se cree que el TEA surge como resultado de la interacción entre múltiples mutaciones genéticas y factores ambientales

Este, afecta el desarrollo del individuo en varias áreas, especialmente en la comunicación, la interacción social y el comportamiento. Las características del autismo pueden variar ampliamente de una persona a otra, y su gravedad puede ir desde leve hasta grave.

Teniendo en cuenta fuentes como la OMS (2023) y la Confederación de Autismo España, (2021), estas son algunas de las características:

Tabla 1: *Elaboración propia.*

DIFICULTADES DE COMUNICACIÓN
• Dificultad para iniciar y mantener una conversación. • Patrones de lenguaje repetitivo o poco convencional, como la ecolalia. • Dificultad para comprender bromas, sarcasmo o mensajes con doble sentido.
DIFICULTADES DE INTERACCIÓN SOCIAL:
• Dificultades para mantener una conversación fluida y recíproca. • Problemas para entender mensajes o señales no verbales, como gestos y expresiones. • Dificultad para comprender sentimientos y emociones de los demás. • Dificultad a la hora de expresar sus emociones, intereses y placeres.
PATRONES DE COMPORTAMIENTO REPETITIVO Y RESTRICTIVOS:
• Actividades e intereses restrictivos y repetitivos de temas concretos. • Movimientos repetitivos, como aleteo de manos. • Necesidad de mantener una rutina y resistirse a un cambio en ella • Obsesión por ciertas cosas.
SENSIBILIDAD SENSORIAL:
• Alteraciones sensoriales a estímulos como sonido, sabores, luz o texturas. • Reacciones extremas a ciertos estímulos sensoriales, esto provoca rechazo hacia el objeto o curiosidad sensorial.

DIFICULTADES DE ADAPTACIÓN Y FLEXIBILIDAD:

- Dificultad a la hora de integrarse.
- Dificultades a la hora de realizar cambios en las rutinas diarias.

Basándonos en la Confederación de Autismo España (2021.), declarada Entidad de Utilidad Pública por el Ministerio del Interior, hace mención a ciertas señales de alerta para su diagnóstico, en el desarrollo infantil temprano, hay una serie de hitos que los bebés van adquiriendo a medida que maduran e interactúan con su entorno. Cuando algunos de estos hitos están ausentes o aparecen de forma atípica o muy tardía, es importante prestar especial atención a posibles signos de Trastorno del Espectro Autista (TEA).

Tabla 2: *Elaboración propia.*

ANTES DE LOS 12 MESES:

- Contacto visual limitado.
- Falta de anticipación al momento de ser recogido.
- Irritabilidad o inestabilidad emocional.
- Falta de interés en juegos interactivos sencillos (como las cosquillas o el escondite).

A LOS 12 MESES:

- Ausencia de balbuceos, sonidos simples o palabras.
- Uso limitado de gestos comunicativos (como señalar o decir adiós).

ENTRE 12 Y 18 MESES:

- Respuesta limitada o ausente a su propio nombre.
- No mirar en dirección a objetos puntiagudos.
- No señalar para solicitar cosas ni mostrar objetos.
- Reacción negativa inusual a estímulos auditivos específicos.

ENTRE 18 Y 24 MESES:

- Retraso o precocidad en el desarrollo del lenguaje.
- No imitar gestos o acciones.
- Formas de juego repetitivas y no simbólicas (p. ej., alinear objetos o abrir y cerrar puertas repetidamente).
- Falta de interés en interactuar con otros niños.

Estos signos, cuando se observan individualmente, no necesariamente significan que un niño tenga autismo, pero sí sugieren la necesidad de una evaluación especializada para confirmar o descartar un diagnóstico. No todos estos signos ocurren simultáneamente en todos los niños. (Confederación de Autismo España, 2021)

3.3. Tipos de autismo

Basándonos en la Universidad Internacional de Valencia, en su equipo de expertos en educación, (2022), existen 5 variedades de autismo. A continuación veremos una breve descripción de los diferentes tipos:

3.3.1. Autismo

Es un trastorno que comienza habitualmente a los 3 primeros años de vida, los padres suelen ser los primeros que notan comportamientos diferentes a los niños de su edad. Algunos de los síntomas que llaman la atención en los padres son: poca comunicación verbal o ninguna, desapego, niño solitario, escaso interés por las cosas.

3.3.2. Síndrome de Asperger

Este es un tipo de autismo más difícil de diagnosticar y más tardío, no se presenta ningún rasgo físico ni tipo de discapacidad que pueda identificarlo. Este tipo es diagnosticado ya que hay un déficit en el comportamiento de la persona y en las habilidades sociales de la misma, un déficit lo suficientemente importante para crear una dificultad en su desarrollo laboral y social.

Algunos de los rasgos más característicos de este trastorno son: poca empatía, falta de coordinación psicomotriz, la interacción social, obsesión por ciertos objetos o temas y falta de comprensión del lenguaje.

3.3.3. Síndrome de Rett

Este tipo de autismo se hace diferencial principalmente por su carácter regresivo y ser diagnosticado en niñas casi siempre. Se comienza con un proceso degenerativo/progresivo en el sistema nervioso alrededor de los 2 años de edad este llegando a afectar a la comunicación, a la motricidad tanto fina como gruesa y la cognición. Cuando esto sucede, según varios estudios, hay una hipotonía (reducción muscular), también en periodo asintomático. Hasta entonces las niñas presentan un aspecto y un desarrollo psicomotor normal.

3.3.4. Trastorno desintegrado infantil o síndrome de Heller

Este tipo es característico por ser regresivo y repentino, incluso el niño llega a darse cuenta de los problemas ocurridos y mostrando preocupación. Sus características son similares a otros tipos de autismo, afectando al lenguaje, al desarrollo social y a la motricidad. Su comienzo es a los 2 años y en ciertas ocasiones no se llega a diagnosticar hasta los 10 años.

3.3.5. Trastorno generalizado del desarrollo no especificado

Dentro de este tipo de trastorno se diagnostican aquellas personas que muestran algún tipo de síntomas bastante heterogéneos característico del autismo para poder dar

el diagnóstico con cualquiera de los otros tipos. Este tipo presenta problemas de comunicación, cierto interés por objetos y cosas concretas...

3.4. Características del diagnóstico

Según el Ministerio de Sanidad (2022) y Espacio Autismo (2023), el diagnóstico del trastorno del espectro autista se basa en una evaluación exhaustiva realizada por profesionales de la salud especializados, psicólogos, psiquiatras o neurólogos. El diagnóstico se realiza utilizando unos valores ya establecidos en manuales de diagnóstico médico, como el DSM-5, este es el manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, quinta edición. A continuación basándonos en este manual DSM-5, se presentan los criterios del diagnóstico del autismo:

Criterio A: Deficiencias persistentes en la comunicación social y en la interacción social en múltiples contextos:

1. Deficiencias en la reciprocidad social y emocional: dificultades para iniciar y mantener conversaciones, compartir intereses, emociones o afectos y falta de respuesta a las señales sociales y emociones de los demás.
2. Deficiencia en conducta de comunicación no verbal: dificultad en el uso de los gestos, expresiones faciales, posturas corporales y otros aspectos de la comunicación no verbal, para regular las interacciones sociales.
3. Deficiencia en el desarrollo, mantenimiento y comprensión de las relaciones: dificultades para establecer y mantener amistades apropiadas para el nivel de desarrollo, falta de interés en otras personas y dificultades para comprender las normas sociales y las claves para relacionarse.

Criterio B: Patrones de comportamiento, intereses o actividades restringidas y repetitivas:

1. Comportamientos motores o verbales repetitivos o estereotipados: movimientos repetitivos del cuerpo, uso del lenguaje y idiosincrásico o repetitivo.

2. Insistencia en la uniformidad o rutinas: necesidad de mantener la misma rutina o ritual, extrema angustia ante los cambios en el entorno.

3. Intereses muy limitados y fijos : enfoque intenso en un tema específico de interés, resistencia a participar en actividades distintas a sus intereses principales.

4. Hiper o hiporeactividad sensorial: sensibilidad extrema o falta de sensibilidad a estímulos sensoriales como luces sonidos texturas o sabores.

Criterio C: Síntomas deben estar presentes en las primeras etapas del desarrollo:

Los síntomas del TEA deben estar presentes en la infancia temprana, aunque pueden no ser completamente evidentes hasta que los desafíos sociales y comunicativos se vuelvan más evidentes a medida que el niño crece.

Criterio D: Los síntomas causan deterioro clínico significativo en el funcionamiento social, laboral u otras áreas importantes:

Los síntomas del TEA deben tener un impacto negativo en la capacidad del individuo para funcionar adecuadamente en varias áreas de la vida diaria.

Es importante tener en cuenta que el diagnóstico del TEA es complejo y debe ser realizado por profesionales de la salud con experiencia en el área. Los criterios mencionados son solo un resumen y no reemplazan una evaluación clínica completa. Si sospechas que tú o alguien que conoces podría tener autismo, es fundamental buscar la evaluación y el diagnóstico de un profesional de la salud adecuado.

3.5. ¿Qué son las emociones? Referentes de autores y autoras

Según Mora, (2012), ofrece un concepto actual de las emociones, describe las emociones como un motor interno. Una serie de energía conectada entre sí con nuestras neuronas localizadas en nuestro cerebro que nos incita y nos motiva a seguir adelante, a querer interactuar con todo el mundo y con uno mismo. Nuestras emociones mientras

estamos despiertos se encuentran activas ayudándonos a distinguir estímulos importantes para nuestra vida.

Basándome en Mora y Sanguinetti (2004), cuando hablamos de estímulos, nos referimos a dolor y castigo o recompensa y placer. Este autor define emoción como "una reacción conductual y subjetiva producida por una información proveniente del mundo externo o interna (memoria) del individuo. Se acompaña de fenómenos neurovegetativos. El sistema límbico es parte importante del cerebro relacionado con la elaboración de las conductas emocionales".

A continuación veremos algunos autores referentes:

Howard Gardner (1983), investigador, psicólogo y profesor, conocido por la teoría de las inteligencias múltiples, esta teoría reconoce diversas formas en las que las personas pueden ser talentosas. En el ámbito educativo, esto conlleva a que los maestros deben tener en cuenta las diferentes formas en que los niños pueden destacar de una forma u otra, incluido en el ámbito emocional. Este autor destaca que desde la etapa de infantil se debe fomentar el desarrollo de todas las inteligencias, incluidas la inteligencia emocional.

Paul Ekman (1984), psicólogo que se ha dedicado a investigar profundamente tanto las expresiones faciales como las emociones humanas. Este autor sugiere que las emociones básicas como la alegría, tristeza, miedo, ira, sorpresa y asco, son emociones universales y reconocibles en todas las culturas. En la etapa infantil, comprender estas emociones y cómo se expresan puede ayudar a los niños a interpretar las señales emocionales de los demás niños y personas.

Daniel Goleman (1996), psicólogo y escritor estadounidense además de ser periodista, afirma que "todas las emociones son, en esencia, impulsos que nos llevan a actuar, programas de reacción automática con los que nos ha dotado la evolución". Goleman conocido por popularizar la noción de la inteligencia emocional también enfatiza la importancia de enseñar a los niños a reconocer, comprender y manejar sus propias emociones, así como empatizar con el resto de niños y personas. Goleman

propone que las habilidades emocionales son fundamentales para el éxito de la vida y deben ser parte integral de la educación desde la edad temprana.

El psicólogo y educador Haim Ginott (2007), promovió la importancia de la comunicación efectiva entre padres, maestros y niños para así crear un mayor apego. Este autor apostó por el uso de un lenguaje que validará los sentimientos de los niños y niñas y les ayudaría a expresarse de forma constructiva. Ginott se centra en cómo los adultos se comunican con los niños y niñas y cómo esto influye en su desarrollo y en la forma en la que los niños lo entienden y manejan y controlan su emociones.

Linda Lantieri y Daniel Rechtschaffen, (2009), ambos autores han trabajado en la integración de prácticas de la atención plena y educación emocional en las escuelas. Apuestan por enseñar a los niños técnicas de atención plena para ayudarles a gestionar el estrés, aumentar la autoconciencia y mejorar su capacidad para regular las emociones.

Pablo Roman Lüscher,(2022), relaciona la inteligencia interpersonal e intrapersonal, las enlaza con la inteligencia ejecutiva, como la flexibilidad cognitiva y la metacognición junto a otros aspectos del autoconocimiento. Según este autor la experiencia afectiva está en todo momento presente, por lo cual a través de la inteligencia emocional se percibe la emoción, se comprende, se maneja y se utiliza.

Estos son algunos ejemplos de los autores más destacados que han abordado el tema de las emociones en la educación. En general, hay un acuerdo en que las emociones desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje y el desarrollo de los niños y niñas, y que integrar la educación emocional en el currículo puede tener un impacto positivo en la vida de ellos.

3.5.1. Tipos de emociones.

Teniendo en cuenta el departamento de psicología básica de PSB, (2007), son seis las categorías de las emociones básicas:

- El miedo, representa la incertidumbre, el peligro y la inseguridad.
- Sorpresa, expresa sobresalto, desconcierto y asombro.
- La aversión, muestra el asco y el disgusto.
- La ira, hace referencia a la irritabilidad, el resentimiento, el enojo y la furia.

- Tristeza, muestra la soledad, el pesimismo y la pena.

Siguiendo las referencias del mismo artículo, tres de las emociones más características del ser humano son:

- Miedo: Tipo de emoción que evita peligro, es una emoción adaptativa y traumática. El ser humano por naturaleza adquiere diferentes miedos según sus vivencias y experiencias.
- Ira: Emoción relacionada con la frustración o cierto momento perjudiciales, aquellos momentos entendidos como evitables, injustificables y premeditados. Esta emoción conlleva al enfado y a la rabia.
- Felicidad: Emoción asociada al buen estado de salud y al estado de ánimo positivo, se trata de una emoción corta. Los factores que se asocian con la felicidad son:
 - o Autoestima.
 - o Optimismo.
 - o Apoyo social.
 - o Tener tiempo libre y trabajo.
 - o Fe.
 - o Descanso y actividad física.

3.5.1.1 Emociones positivas

Barragán y Morales, (2014), describen algunas de las emociones positivas más representativas dentro de la psicología positiva son el bienestar, la elevación, la fluidez, la resiliencia y el humor.

Basándonos en el artículo sobre el estudio de las emociones positivas de Barragán y Morales, (2014), es controvertido y complejo, al mismo tiempo, es apasionante en cuanto integra los dominios biológicos cognitivos y sociales del desarrollo humano, Vecina, (2006). Los investigadores muestran su gran empeño en controlar y disminuir los estados emocionales negativos, cuando resulta igualmente

valioso promover lo que da pie a ese trabajo como es el cultivo de las emociones positivas.

Teniendo como referente a Vecina (2006), las emociones positivas son parte de nuestra naturaleza y se han convertido en una clave primordial para la consecución de nuestras relaciones sociales.

Destacamos a Lyubomirsky, (2008), como creadora de experiencias positivas, Seligman, (2002), capaz de promover el disfrute y la gratificación, Fredrickson, (1998, 2001), desarrollador de la creatividad y de aumentar la satisfacción y el compromiso y Prada, (2005), mira que Cuba que se traduce en general como una espiral ascendente de transformaciones en la vida de las personas.

Pero, ¿qué son las emociones positivas o cómo las diferenciamos de las emociones negativas? Para Diener, Larsen y Lucas, (2003), las emociones positivas son aquellas en las que predomina el valor del placer o el bienestar, por lo tanto son temporales y movilizan pocos recursos para afrontarlas; además, estas permiten cultivar la fortaleza y las virtudes de las personas, aspecto necesarios que conducen a la felicidad. Según Vecina,(2006), son estados subjetivos que la persona experimenta en razón de las circunstancias de la vida, por lo cual involucra sentimientos y son personales. Para Contreras y Esguerra, (2006), son reacciones breves que el ser humano experimenta cuando sucede algo significativo.

Vecina, (2006), señala que analizar las emociones positivas es un tema que genera controversia y complejidad. A la vez, este análisis es apasionante por su capacidad para abordar los aspectos biológicos, cognitivos y sociales del desarrollo humano.

En la actualidad, este tema ha sido apartado por la atención excesiva prestada a su contraparte. Los investigadores han centrado sus esfuerzos en reducir y controlar las emociones negativas, igualmente es valioso fomentar lo que motiva este trabajo: el cultivo y desarrollo de las emociones positivas.

Las emociones positivas desempeñan un papel crucial en la evolución al expandir los recursos intelectuales, físicos y sociales de las personas, haciéndolos más duraderos y fortaleciendo las reservas disponibles para enfrentar desafíos o aprovechar

oportunidades. Además, promueven patrones de comportamiento más efectivos en diversas situaciones al optimizar los recursos personales en los niveles físico, psicológico y social, Fredrickson, (2001).

3.5.2. Las emociones en el aula

Basándonos en las propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes, Moreno, Rodríguez y Rodríguez, (2018), el docente debe fomentar el aprendizaje emocional, por eso crean una serie de propuestas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de crear y convertir la clase en un lugar motivador.

Según Berenguer y Selles, (2001), el proceso de enseñanza aprendizaje es muy favorable ya que conlleva un efectividad, mediante el proceso se puede detectar una serie de ideas del alumnado, se pueden modificar dichas ideas y por último se puede reforzar lo aprendido mediante ejemplos.

Tabla 3: *Propuestas para el desarrollo del aprendizaje emocional en el aula de clase*

PROPUESTA	CARACTERÍSTICAS
<i>Aprovechar la expectativa del primer día</i>	El primer contacto con los estudiantes es el punto de partida para el éxito, ya que genera expectativa, estimula el interés hacia la asignatura e ilusiona.
<i>Comience a conocer a los estudiantes</i>	Los alumnos necesitan sentir que su profesor se preocupa por ellos.
<i>Trasladar la importancia de su asignatura.</i>	Los alumnos necesitan saber por qué deberían aprender la materia que imparte para poder motivarse e implicarse en ella.
<i>Entusiasmar</i>	Los alumnos se motivan si perciben que a usted también le apasiona lo que imparte.
<i>Variar constantemente la metodología de enseñanza</i>	Convierta su clase en una experiencia enriquecedora, sorpresiva y variada, ya que la rutina puede ser el comienzo de la desmotivación.
<i>Estimular la participación activa de los estudiantes</i>	Haga preguntas sugerentes y anime a que se genere un clima participativo y de protagonismo por parte de los estudiantes.
<i>Proporcionar al estudiante que descubra el conocimiento por si mismos</i>	Plantee retos en forma de resolución de problemas, casos prácticos o proyectos individuales o grupales.
<i>Utilizar el humor</i>	A través de este recurso puede generarse una atmósfera distendida que motive y favorezca el aprendizaje.
<i>Enriquecer la clase con cualquier tipo de recursos</i>	Más allá de los contenidos del programa, utilice otros recursos que los enriquezcan y complementen.
<i>Terminar la clase con interrogantes que estimulen la curiosidad</i>	Esto ayudará a que los alumnos acudan expectantes a la siguiente clase.

¹ (Moreno, Rodríguez y Rodríguez, 2018).

3.5.3. Las emociones en la formación docente

Según López, (2005):

“El profesor, con sus actitudes y comportamientos, puede ofrecer un clima de seguridad, respeto y confianza ante los alumnos.”

La mejor manera de trabajar el desarrollo de la inteligencia emocional es a través de la creación de programas, programas que deben dar comienzo en edades tempranas, ya que aquí comienzan las bases de relación y de aprendizaje del ser humano. Desde pequeños hay que hablar sobre las emociones y tratar de explicar cómo se sienten. Con actividades tan sencillas como preguntarle al niño cómo está podemos ayudarlo a poner nombre a sus emociones y a mostrarle las nuestras y así pueden reconocerlas y asociarlas a distintas circunstancias de la vida para favorecer su desarrollo emocional y su empatía. (López, 2005)

Pero el maestro no sólo debe de trabajar las emociones en la etapa de infantil, debe de trabajarlas en cualquier etapa también muy importante en la ESO. Ya que los adolescentes necesitan valorar sus capacidades y limitaciones, comienzan a tener responsabilidades, deben de tomar sus decisiones propias, etc. El desarrollo de la inteligencia emocional es muy importante en cualquier etapa ya que nos ayuda a comprender y entender a los demás y a conocernos nosotros mismos.

El maestro o el docente es un pilar fundamental a la hora de crear actividades o recursos para trabajar las emociones en el aula y crear un vínculo entre el docente y el alumnado. El tipo de metodología más efectiva es la que se basa en los conocimientos previos del alumnado en sus necesidades e intereses tanto personales como sociales y en sus experiencias vividas. Para trabajar las emociones se pueden usar diversos recursos didácticos como cuentos, canciones, imágenes y fotografías, noticias y juegos, que motiven tanto al alumnado como el profesor a experimentar y trabajar las emociones, tanto en equipo como individual.

En la etapa de infantil es fundamental la comunicación del profesor con las familias, en este periodo es donde el niño/a comienza a conocer sus sentimientos y emociones. Es conveniente el uso de materiales que pueden usar tanto en el colegio como en la casa, como por ejemplo el libro viajero o la mascota de clase. Con esto

tratamos de trabajar si tanto en casa como en el colegio se trabaja la inteligencia emocional. A medida que el niño va creciendo podemos observar cómo el niño controla sus emociones en su entorno más próximo.

En el ámbito escolar es fundamental el desarrollo de la educación emocional y por ello hay diversas estrategias.

El profesor o profesora tiene un papel fundamental, ya que los niños desde edades muy tempranas aprenden por imitación y ponen en práctica lo que ven. Por ello debe ofrecer confianza, respeto y seguridad con sus actitudes y comportamientos.

Así el profesorado debe de transmitir un clima de paz y empatía, debe sensibilizarse y formarse para llevar a cabo y trabajar las competencias emocionales a través de cursos, intercambio de experiencias, lectura, documentales, etc.

3.6. ¿Qué es el juego? Referentes de autores y autoras

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou, (2007), entiende por juego:

"Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego." (p.128)

En base a la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria, (2017), el uso de juegos en la educación infantil es ampliamente reconocido como una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

A continuación, se presenta a algunos autores y autoras que han contribuido significativamente en este campo:

María Montessori (1912), su enfoque educativo se basa en la creación de ambientes preparados donde los niños puedan aprender a través de la exploración y la manipulación de materiales. Los juegos y actividades en su método Montessori son fundamentales para el desarrollo de habilidades y la autoeducación.

Erik Erikson (1950), más conocido por su teoría de las etapas psicosociales del desarrollo, Erikson también exploró el papel de los juegos en la formación de la identidad y la resolución de conflictos en la infancia.

Según Jean Piaget (1968), aunque no se centró exclusivamente en los juegos, Piaget fue un influyente psicólogo del desarrollo que exploró cómo los niños aprenden a través de la interacción con su entorno, incluidos los juegos. Su teoría del desarrollo cognitivo resalta la importancia del juego en la construcción del conocimiento.

Seymour Papert (1968), fue pionero en el campo de la educación tecnológica y el aprendizaje a través de la programación. Su enfoque se basaba en permitir que los niños exploren y creen mediante herramientas tecnológicas, lo que puede ser visto como una forma de juego educativo.

Bruno Bettelheim (1976), si bien es un autor más controvertido, Bettelheim escribió sobre la importancia de los cuentos de hadas y los juegos simbólicos en el desarrollo emocional y psicológico de los niños.

Vivian Gussin Paley (1979), esta autora y maestra se enfoca en el juego y la narrativa en la educación infantil. Sus trabajos exploran cómo el juego imaginativo y la interacción social pueden fomentar la construcción de significados y la resolución de conflictos.

Howard Gardner (1983), a través de su teoría de las inteligencias múltiples, Gardner destacó la diversidad de habilidades y talentos que los niños pueden tener. Utilizar una variedad de juegos y enfoques en la educación infantil puede adaptarse a las diferentes formas de aprendizaje.

Para Lev Vygotsky (1984), psicólogo bielorruso propuso la teoría sociocultural del desarrollo, que resalta la influencia del entorno social y cultural en el aprendizaje infantil. Vygotsky consideró que el juego tenía un papel central en la adquisición de habilidades cognitivas y sociales.

Estos son solo algunos de los muchos autores y autoras que han contribuido al entendimiento del papel crucial de los juegos en la educación infantil. Cada uno ofrece perspectivas únicas sobre cómo los juegos pueden influir en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

3.6.1. Tipos de juegos. Características y funciones

Para Díaz, (2008), el juego lo asocia con diversión, alegría y placer.

Es difícil el concepto de juego ya que no existe una única definición que embarque sus características.

Para Huizinga, (1990), lo entiende como una acción o ocupación en el tiempo libre siguiendo una serie de reglas junto con un sentimiento de alegría y tensión.

Tras diversos conceptos de juego siguiendo diferentes autores, nos centramos en la teoría de la interpretación del juego de Piaget, (1945), donde veremos los diferentes tipos de juego.

Piaget e Inhelder, (2007), hacen referencia a cuatro tipos de juegos: de ejercicios, simbólicos, de construcción y de reglas.

- **Juego de ejercicio**, este surge en la etapa sensoriomotor del niño, aproximadamente de los 0 a los 2 años. Los pequeños van utilizando sus habilidades y sus recursos adquiridos para conseguir lo que quieren. El juego en esta etapa se realiza mediante repeticiones una y otra vez por placer hasta conseguir lo que desean.
- **Juego simbólico**, este aparece aproximadamente desde los 2 años hasta los 6-7. Este juego hace referencia a la actividad en la que los niños usan su imaginación y su capacidad mental para crear su propio escenario o sus propios juguetes, el niño y niña usa los objetos imaginando que son otros, por ejemplo, convierten una escoba en una bicicleta. Suele ser más característico a los 5 y 6 años, cuando los niños dejan volar su imaginación.
- **Juegos de reglas**, suelen aparecer entre los 4 y 7 años hasta los 12. Estos juegos comienzan siendo juegos sencillos y a medida que el niño va creciendo se van complicando las reglas. Son característicos porque se deben

de seguir una serie de pautas y reglas que todo jugador debe respetar, de tal manera se trata de un juego organizado y que necesita una coordinación entre uno a varios jugadores.

- **Juegos de construcción**, no se asignan a ninguna etapa en concreto. Este juego aparece desde el primer periodo de infantil y continúa a lo largo del todo el desarrollo. Son juegos muy importantes para poder conseguir diferentes logros en la etapa de infantil y con ellos trabajamos la psicomotricidad fina, las habilidades y las coordinación óculo manual, la capacidad que tiene el niño para afrontar un problema, desarrollar la creatividad e imaginación del niño, captar su atención, activar sus reflejos, ejercitar su razonamiento, etc.

En la actualidad, basándonos en Educa y Aprende, (2023), encontramos diferentes tipos de juegos según los niveles de desarrollo de los niños. Los juegos para los niños y niñas con autistas más característicos son juegos sensoriales, juegos motores, juegos cognitivos y juegos sociales.

El juego funcional como el juego simbólico destacan en el desarrollo de los y las niñas con TEA. El juego funcional permite desarrollar destrezas motoras, coordinación y comunicación emocional, así como la comprensión de la utilidad de los objetos en la vida cotidiana.

- **Juegos sensoriales**, son característicos por trabajar los sentidos del niño como es el tacto el olfato la vista el oído y el gusto y colaboran con la relajación el disfrute y a regular el sistema nervioso de los niños con autismo.
- **Juegos motores**, implican actividad y movimiento físico como es saltar correr bailar y ayuda a liberar energía mejorar su coordinación y a conocer su propio cuerpo.
- **Juegos cognitivos**, este tipo de juego ayuda a estimular la memoria, la atención, la creatividad, la lógica y el pensamiento. Ayuda a que el niño aprenda más fácilmente, desarrolle mejor su inteligencia y tenga más habilidad a la hora de resolver problemas.

- **Juegos sociales**, desarrollan la relación e interacción con otras personas ya pueden ser niños o adultos, juego como el escondite el pilla pilla o el veo veo, ayudan a la comunicación, a entender su emociones y a compartir.

Este tipo de juegos para los niños y niñas con autismo no son solo una forma de entretenerse sino que también es una manera de fomentar su desarrollo integral y su forma de aprendizaje. Los juegos son muy beneficiosos y para niños con TEA aún más ya que con ellos trabajamos diferentes áreas.

3.6.2. Beneficios del juego en niños y niñas autistas

Basándonos en González, (2017), en su investigación se debate sobre la importancia en el diseño y la implementación del juego en los niños con autismo desde la teoría de la actividad y el enfoque histórico cultural.

Destacamos el gran impacto que tiene el juego en el desarrollo cognitivo, simbólico y emocional del niño. En los programas de intervención en los que se emplea el juego se observa grandes diferencias entre el antes y el después, y unos progresos observables tanto en el aprendizaje del niño en la situación social y en la situación familiar. Se considera oportuna la implementación del juego en niños con autismo para crear nuevas perspectivas en sus desarrollos.

Crear un ambiente bien organizado en el que el alumnado con TEA pueda sentirse cómodo, es uno de las mejores caminos hacia el aprendizaje y hacia la mejoría de sus habilidades.

A continuación veremos diferentes beneficios:

Tabla 4. *Elaboración propia.*

Beneficios en el ámbito cognitivo: mediante el juego obtenemos grandes resultados ya que estimulan el funcionamiento y la capacidad de procesar y utilizar información.

- El niño y niña mejora su atención y concentración, al estar motivado e interesado por el juego.
- Ayuda a mejorar su memoria y razonamiento mediante el uso de reglas e

instrucciones que deben seguir.

- Desarrollan la imaginación y creatividad del niño haciéndole crear sus propias historias y soluciones.
- Aumenta la comunicación y desarrollan el lenguaje mediante sus ideas y deseos.

Beneficios en el ámbito emocional: para los niños que padecen TEA, los juegos son beneficiosos ya que ayudan a expresar sus sentimientos, reconocerlos y controlarlos.

- Mediante el juego se aumenta la confianza y la autoestima del niño haciéndolo competente y capaz.
- Reduce su estrés y la ansiedad proporcionando un momento de paz y relajación junto con diversión.
- Ayuda a los niños a controlar su frustración aprendiendo a tolerar y favoreciendo su autocontrol mostrándole como controlar los contratiempos que puedan surgir.
- Produce bienestar y sensaciones satisfactorias y placenteras que conllevan a la alegría.

Beneficios en el ámbito social: son beneficiosos ya que favorecen su desarrollo social y la capacidad de interactuar y relacionarse con los demás.

- Desarrollan la atención y el contacto visual del niño con sus compañeros de juego.
- Desarrolla la habilidad comunicativa y social al tener que escuchar y compartir ideas con los compañeros.
- Aumenta la colaboración y la cooperación y se anima a trabajar en equipo.
- Desarrolla la empatía poniéndose en el lugar de sus compañeros.

Beneficios en el ámbito físico: se obtienen grandes beneficios tanto en su aspecto físico, como en su bienestar corporal y salud.

- A través del juego se obtiene un mejor equilibrio y coordinación aprendiendo a controlar y mover su cuerpo.
- Aumenta la resistencia y la fuerza del niño al trabajar sus músculos y su corazón mediante el juego.
- Mejora de la motricidad tanto gruesa como fina por la manipulación de objetos y realización de movimientos.
- Ayuda a mantener al niño en forma y activo, evitando el sobrepeso.

4. LEGISLACIÓN

El Derecho Internacional garantiza la protección de los derechos humanos de todas las personas. La Declaración Universal de Derechos Humanos, los pactos internacionales de 1966 (Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos y Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales) y otros tratados internacionales de derechos humanos reconocen la igualdad de todas las personas en derechos y libertades.

Así, la Estrategia Española en Trastornos del Espectro del Autismo (2015), en su línea de trabajo 9 relacionada con la Educación, establece los siguientes 11 objetivos:

1. Favorecer la situación y necesidades del alumnado con TEA en España en las distintas etapas educativas.

2. Promover una educación especializada, inclusiva y de calidad para el alumnado con TEA.

3. Flexibilizar e innovar en la oferta educativa existente.

4. Fomentar la participación de cada alumno/a con TEA.

5. Impulsar el desarrollo de una programación educativa individualizada.

6. Fomentar la innovación educativa, como el desarrollo, evaluación e implementación de buenas prácticas.

7. Favorecer la atención educativa en las etapas previas a la escolarización obligatoria.

8. Promover proyectos de prevención de las situaciones de abuso y acoso.

9. Favorecer una red variada, suficiente y especializada de centros educativos.

10. Favorecer la transición entre los diferentes ciclos, etapas y/o modalidades educativas.

11. Promover la continuidad de los servicios dedicados a asesoramientos y orientación sobre las alternativas y oportunidades educativas.

Por otra parte, dentro de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, podemos observar que el juego es de vital importancia en la enseñanza, así como, se muestra en el artículo 12:

Artículo 12. Principios generales.

6. Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro.

Como se puede observar en el preámbulo de la Ley Orgánica 3/2020, haciendo referencia a las emociones, se pondrá especial atención a la educación emocional y en valores, entre los que se incluye la igualdad entre hombres y mujeres como pilar de la democracia.

Así pues, en el Artículo 19, podemos observar:

Artículo 19. Principios pedagógicos.

2. (...) Asimismo, se pondrá especial atención a la educación emocional y en valores y a la potenciación del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias transversales que promuevan la autonomía y la reflexión.

Finalmente, no podemos olvidarnos de la Ley 39/2006 e 14 de diciembre, de Promoción de la Autonomía Personal y Atención a las personas en situación de dependencia, que promueve la igualdad en la atención a las personas en situación de dependencia y, además, establece un catálogo de acciones, medidas y recursos a los cuales pueden acceder las personas en situación de dependencia para mejorar su autonomía.

EMOCIÓNATE CON LULÚ

Proyecto para trabajar las emociones y el
juego con niños y niñas con TEA



ÍNDICE

5.1. Introducción

5.2. Objetivos

5.3. Metodología

5.4. Actividades

5.5. Temporalización

5.6. Recursos

5.7. Evaluación y resultados



5.1. Introducción

La educación es un viaje apasionante, un camino que debe adaptarse a las necesidades individuales de cada niño y niña. En esta búsqueda incesante por brindar experiencias educativas significativas y enriquecedoras, presentamos con entusiasmo "Emociónate con Lulú". Este proyecto está especialmente diseñado para niños y niñas en el tercer ciclo de Educación Infantil con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Nos enfocamos especialmente en alumnado de cinco años, con el objetivo de llevarlos en un viaje inolvidable de descubrimiento y crecimiento mediante el juego y las emociones.

La elección de llevar a cabo nuestro proyecto durante la primera quincena de abril no es casualidad. Esta fecha coincide con el Día Internacional del Autismo, celebrado cada 2 de abril, una oportunidad para concienciar sobre la importancia de comprender y apoyar a las personas con TEA. Durante estas dos semanas, nuestros esfuerzos se centrarán en zonas cruciales del colegio, como las aulas y el patio, para brindar a nuestros niños y niñas un ambiente enriquecedor y estimulante.

Como educadores comprometidos, basamos nuestra metodología en los principios de la Ley Orgánica de Educación 2/2006, modificada por la Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE) 3/2020, específicamente en su artículo 14. Aquí encontramos una guía invaluable para enfocarnos en experiencias de aprendizaje positivas que fomenten la autoestima, la integración social y la construcción de relaciones seguras y afectuosas.

La metodología que implementamos es una parte fundamental de nuestro enfoque educativo. Adoptamos una metodología activa que se centra en la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Este proyecto se adapta de manera flexible a las capacidades individuales de cada niño y niña con TEA. Nuestro objetivo principal es estimular y motivar a través de un enfoque centrado en el estudiante, garantizando que cada niño y niña avance a su propio ritmo y alcance su máximo potencial. Para facilitar la comunicación y el desarrollo, utilizaremos pictogramas, una herramienta valiosa especialmente diseñada para aquellos con niveles de comunicación más bajos.

La colaboración entre la familia y el maestro es una piedra angular de nuestro enfoque educativo. El maestro desempeñará un papel fundamental al garantizar una organización y coordinación efectiva del proyecto. Las familias también son actores clave, ya que los niños y niñas interactuarán con nuestra entrañable mascota, Lulú, en sus hogares. Esta interacción enriquecerá el aprendizaje al involucrar a la familia en la exploración y comprensión de las emociones de sus hijos e hijas.

Lulú, nuestra querida mascota, desempeñará un papel central en este viaje de aprendizaje emocional. A través de juegos y desafíos cuidadosamente diseñados, los niños y niñas ayudarán a Lulú a recuperar su sonrisa, lo que fomentará la exploración y comprensión de sus propias emociones. Esta experiencia única y lúdica es parte integral de nuestro enfoque, que se basa en la gamificación para crear un entorno de aprendizaje emocionante y motivador.

En resumen, "Emociónate con Lulú" representa una oportunidad de crecimiento y autodescubrimiento para nuestros niños y niñas con TEA. Los invitamos a unirse a nosotros en esta apasionante aventura educativa que abarca mucho más que las aulas: es un viaje que enriquecerá las vidas de nuestros estudiantes y sus familias. ¡Ven y sumérgete en el emocionante mundo de las emociones con Lulú!

5.2. Objetivos

Los objetivos de este proyecto son las metas y los resultados específicos que se pretenden alcanzar mediante la planificación y ejecución mediante Emociónate con Lulú. Sirven para proporcionar dirección y enfoque al equipo de trabajo, así como para evaluar el éxito y el progreso a lo largo del ciclo de vida de este.

Debemos de distinguir o diferenciar objetivos generales y objetivos específicos.

Objetivo general:

1. Desarrollar la participación activa del alumnado con TEA a través de experiencias lúdicas y emocionantes, con el fin de fomentar el disfrute, la interacción social y el aprendizaje a lo largo del proceso.

Objetivos específicos:

1. Saber identificar sus propias emociones mediante pictogramas.
2. Interactuar con compañeros y compañeras mediante el juego lúdico.
3. Fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas mediante el juego y las emociones.

5.3. Metodología

Emociónate con Lulú es un proyecto dirigido a niños y niñas de Educación Infantil de tercer ciclo con TEA, concretamente, con un alumnado de cinco años.

Mi propuesta se llevará a cabo en la primera quincena de abril, coincidiendo con el 2 de abril, ya que ese día, se celebra el Día Internacional del Autismo. Este se trabajará en las zonas del colegio como el aula o el patio.

Teniendo en cuenta el artículo 14 de la LOE 2/2006, modificado por la LOMLOE 3/2020, los métodos de trabajo, se basará en las experiencias de aprendizaje positivas, y las actividades se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para así potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro.

Entendemos por metodología la forma de dirigir el proceso de enseñanza de manera lo más eficaz y eficiente posible, y así poder alcanzar los mejores resultados.

Este proyecto está basado en una metodología activa cuyo enfoque es pedagógico. Se centra en la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Como bien dicen Labrador y Andreu, (2008), las metodologías activas son “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje”.

Esta metodología promueve la participación activa de estudiantes, enfocándose en el aprendizaje basado en la experiencia y la colaboración. Los estudiantes asumen responsabilidad por su propio aprendizaje, se relaciona con situaciones reales, es

flexible, incluye evaluación formativa, desarrolla habilidades, estimula la motivación intrínseca y fomenta un aprendizaje continuo más allá del aula.

La metodología seguida en este proyecto es en base a la capacidad de cada niño y niña al cual va dirigido teniendo en cuenta sus necesidades para así estimularles y motivarles.

A lo largo de nuestro proyecto debido a que trabajaremos con niños y niñas con TEA trabajaremos mediante pictogramas ya que estos tienen un bajo nivel de comunicación y promoveremos su desarrollo.

Otro aspecto a tener en cuenta es el ámbito familiar y el papel del maestro que son de vital importancia.

La labor del maestro juega un papel primordial en el desarrollo de este trabajo, ya que debe de trabajar bajo una organización y coordinación y de forma adecuada para que el proyecto sea eficaz.

La familia es otro papel muy importante ya que trabajaremos las emociones del niño mediante el juego y deberán interactuar con nuestra mascota la cual se llevarán a casa.

Lulú será nuestra mascota y deberán de resolver diferentes problemas que sufre Lulú, como por ejemplo Lulú ha perdido su sonrisa, ¿Que podemos hacer para recuperarla? Necesita viajar cada fin de semana a una casa diferente y conseguir su sonrisa mediante el juego.

Así pues, esta metodología estará basada en la gamificación ya que uno de los pilares importantes en el proyecto es el juego y la búsqueda de las emociones de nuestra mascota Lulú.

5.4. Actividades

Actividad 1. Cinefórum: Del revés	
Objetivo	- Conocer las emociones - Identificar las emociones propias
Contenido	- Reconocen sus emociones - Distinguen las diferentes emociones - Expresan sus emociones - Muestran interés por la película
Temporalizarían	2 horas
Descripción	En primer lugar, visualizamos la película: Del revés. Una vez concluida la proyección de la película, organizaremos una breve reunión en la que invitaremos a los niños y niñas a compartir sus experiencias y conocimientos sobre las emociones que se exploraron en la película. Les pediremos que identifiquen estas emociones y proporcionen ejemplos de situaciones de la vida real en las que estas emociones puedan surgir. Será una oportunidad valiosa para fomentar la reflexión y el diálogo en el aula sobre las complejas dimensiones emocionales que aborda la película. (Anexo 2)
Recursos/materiales	Proyector y cañón o pantalla digital y altavoces.
Espacio	Aula

Evaluación
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad. - Muestra interés. - Se ve motivado/a en la actividad. Evaluación continua: - Participa en la actividad. - Disfruta de la actividad. - Muestra sus dudas. - Trabaja en equipo. Evaluación final: - Reconoce sus emociones - Distingue las diferentes emociones - Expresa sus emociones - Muestra interés por la película

Actividad 2. Creamos nuestras emociones	
Objetivo	- Trabajan la motricidad fina - Fomentan la imaginación a través de las marionetas
Contenido	- Relacionan las emociones con las marionetas - Desarrollan su imaginación - Muestran interés por la actividad
Temporalización	2 horas

Descripción	En esta actividad realizaremos una manualidad. Se trata de crear una marioneta por cada personaje de la película vista el día anterior. Para ello, imprimimos por folio, cada personaje y el alumnado deberá de colorear y recortar. Seguidamente, el maestro/a, plastificará sus marionetas y colocará un palito de madera (sin punta) por detrás para que el alumnado lo pueda manejar. Finalmente, el alumnado podrá jugar con sus marionetas y recrear sus emociones. (Anexo 3)
Recursos/materiales	Folios, colores, plastificadora, palos de madera y silicona
Espacio	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad. - Muestra interés. - Se ve motivado/a en la actividad. Evaluación continua: - Participa en la actividad. - Disfruta de la actividad. - Muestra sus dudas. - Trabaja en equipo. Evaluación final: - Relaciona las emociones con las marionetas - Desarrolla su imaginación - Muestra interés por la actividad	

Actividad 3. Conocemos a Lulú	
Objetivo	- Conocer a Lulú - Identificar diferentes elementos
Contenido	- Identificamos a Lulú - Diferenciamos colores - Reconocemos formas
Temporalización	1 hora
Descripción	Lulú ha mandado una carta a clase. En ella se presenta brevemente para que los niños y niñas la vayan conociendo. Ha mandado una foto junto con sus amigos para que así, podamos identificarla tras su breve descripción. La carta viene adaptada para el alumnado con TEA, mediante pictogramas.
Recursos/materiales	Carta con pictogramas y fotografías (Anexo 1)
Espacios	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad - Muestra interés - Se ve motivado/a en la actividad	

Evaluación continua:

- Participa en la actividad
- Disfruta de la actividad
- Muestra sus dudas
- Trabaja en equipo

Evaluación final:

- Ha identificado a Lulú
- Diferencia los colores
- Reconoce las formas
- Identifica los elementos

Actividad 4. La sonrisa perdida de Lulú	
Objetivo	- Reconocer la emoción de felicidad - Expresar emociones en el alumnado - Descubrir las partes del cuerpo más sensoriales a través de las cosquillas
Contenido	- Diferencian la alegría de otras emociones - Desarrollan la conciencia corporal - Expresan las emociones - Exploran sensorialmente su cuerpo
Temporalización	1 hora
Descripción	Lulú nos cuenta que ha perdido sus emociones y no sabe dónde están, no sabemos cómo se siente, así que después del mal rato de haber perdido sus emociones, deberemos

	de hacer cosas divertidas para que sienta feliz y alegre, como por ejemplo: cosquillas, cantarle una canción y bailar; y así su sonrisa aparecerá. (Anexo 4)
Recursos/materiales	Lulú, ordenador y altavoces
Espacio	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad - Muestra interés - Se ve motivado/a en la actividad Evaluación continua: - Participa en la actividad - Disfruta de la actividad - Muestra sus dudas - Trabaja en equipo Evaluación final: - Diferencia la felicidad de otras emociones - Desarrollo de la conciencia corporal - Expresión emocional - Exploración sensorial	

Actividad 5. ¿Dónde está mi alegría?	
Objetivo	- Reconocer la emoción de tristeza
Contenido	- Trabajamos la empatía - Fomentamos la inclusión - Desarrollamos la imaginación mediante historias - Identificamos nuestra propia tristeza
Temporalización	1 hora
Descripción	Hoy, en clase, Lulú ha llegado de manera inusual. ¿Qué habrá sucedido? Es extraño verla así, ya que suele estar siempre alegre. Nos ha contado que tuvo una pesadilla en la que un malvado monstruo le robó sus juguetes y nadie quería jugar con ella, lo que la dejó sola y triste. Esta es una emoción nueva para ella: la tristeza. Para llevar a cabo esta actividad usaremos tarjetas. Un bloque de estas tarjetas tendrá imágenes negativas y el resto imágenes positivas y deberán emparejarlas. Por ejemplo, un juguete roto con un juguete nuevo. (Anexo 5)
Recursos/materiales	No se necesitan
Espacio	Aula

Evaluación
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad - Muestra interés - Se ve motivado/a en la actividad Evaluación continua: - Participa en la actividad. - Disfruta de la actividad. - Muestra sus dudas. - Trabaja en equipo. Evaluación final: - Se trabaja la empatía - Se fomenta la inclusión - Se desarrolla la imaginación mediante historias - Se identifica nuestra propia tristeza

Actividad 6. ¿Qué es eso?	
Objetivo	- Trabajar el sentido del gusto - Reconocer la emoción del asco
Contenido	- Diferencian los diferentes sabores - Reconocen las diferentes texturas
Temporalización	1 hora
Descripción	En clase, dispondremos de varios elementos como comida, objetos u olores. Por ejemplo, en la comida y en el olor, tendremos que degustarlos y olerlo con los ojos

	vendados para que así podamos identificar sabores y olores, en este caso, usaríamos el vinagre o el limón. En el caso de los objetos, tendremos que tocarlos, por ejemplo un slime o peluche mojado. De esta forma, trabajaremos la sensación de asco incluso miedo.
Recursos/materiales	Limón, pimienta, sal, platos, cubiertos, slime, mantel y servilletas, perfumes fuertes y peluche.
Espacio	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad - Muestra interés - Se ve motivado/a en la actividad Evaluación continua: - Participa en la actividad - Disfruta de la actividad - Muestra sus dudas - Trabaja en equipo Evaluación final: - Diferencia los diferentes sabores - Reconoce las diferentes texturas	

Actividad 7. Me relajo, me relajo...	
Objetivo	- Aprender a calmarse
Contenido	- Controlan sus impulsos - Tienen autonomía
Temporalización	1 hora
Descripción	A través de esta actividad, realizaremos una asamblea en la cual, cada alumno/a, nos dirá que le molesta o le enfada. Seguidamente, presentaremos la canción: Me tranquilizo, para trabajar la relajación y la calma cuando están nerviosos/as o enfadados/as. La canción se reproducirá en el rincón de la calma, donde cada niño y niña tendrá su cojín para poder relajarse. (Anexo 6)
Recursos/materiales	Ordenador, radio, altavoces y cojín
Espacio	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad - Muestra interés - Se ve motivado/a en la actividad	

Evaluación continua:

- Participa en la actividad
- Disfruta de la actividad
- Muestra sus dudas
- Trabaja en equipo

Evaluación final:

- Controla sus impulsos
- Tiene autonomía

Actividad 8. El monstruo come miedos ²	
Objetivo	- Reconocer los miedos - Afrontar el miedo
Contenido	- Reconocen los miedos - Como expresan sus miedos - Controlan sus miedos
Temporalización	1 hora
Descripción	En esta actividad los niños y niñas as deberán mostrar sus miedos en clase ante sus compañeros, mediante pictogramas le enseñaremos diferentes imágenes, de dibujos, insectos... y deberán de elegir aquellos que les inquietan, estas imágenes se las deben de dar a Lulú para que se deshaga de ellos, entregándoselos al monstruo

² Instagram: @educarincon.del.maestro.jose

	come miedos. (Anexo 7
Recursos/materiales	Cartón, tarjetas/pictogramas y Lulú
Espacio	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad - Muestra interés - Se ve motivado/a en la actividad Evaluación continua: - Participa en la actividad - Disfruta de la actividad - Muestra sus dudas - Trabaja en equipo Evaluación final: - Reconoce los miedos - Expresa sus miedos - Controla sus miedos	

Actividad 9. Donde viven los monstruos	
Objetivo	- Fomentar la lectura - Desarrollar la imaginación - Identificar las emociones
Contenido	- Muestran interés por el cuento - Desarrollan su imaginación
Temporalización	1 hora
Descripción	Lectura del cuento: Donde viven los monstruos. Posteriormente, realizaremos unas tarjetas con una serie de preguntas y respuestas. Por ejemplo, se mostrará una tarjeta con la siguiente pregunta: ¿Cuántos monstruos hay?, cuyas soluciones serán: 5, 6 y 7. El alumnado, deberá de marcar la correcta, en este caso, el número 6. Finalmente, después del juego, se dará al alumnado una medalla por haber comprendido muy bien el cuento. (Anexo 8)
Recursos/materiales	Cuento
Espacio	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial:	
- Presta atención a la actividad	

- Muestra interés
- Se ve motivado/a en la actividad

Evaluación continua:

- Participa en la actividad.
- Disfruta de la actividad
- Muestra sus dudas
- Trabaja en equipo.

Evaluación final:

- Muestra interés por el cuento
- Desarrolla su imaginación

Actividad 10. Los amigos de lulú Actividad final.	
Objetivo	- Elaborar un mural final
Contenido	- Usan las esponjas y pinceles. - Trabajan en equipo - Usan su imaginación
Temporalización	1 hora
Descripción	Realización de un mural con todo lo aprendido. En esta actividad final se dejará volar la imaginación del niño y niña, pidiéndole que nos representen todo lo que han aprendido sobre las emociones.

Recursos/materiales	Papel continuo, colores, pinturas, esponjas y pinceles
Espacio	Aula
Evaluación	
Evaluación inicial: - Presta atención a la actividad - Muestra interés - Se ve motivado/a en la actividad. Evaluación continua: - Participa en la actividad - Disfruta de la actividad - Muestra sus dudas - Trabaja en equipo Evaluación final: - Usa las esponjas y pinceles. - Trabaja en equipo - Usa su imaginación	

MES ABRIL

2024

LUNES MARTES MIÉRCOLES JUEVES VIERNES SÁBADO DOMINGO

1 ¡Cinefórum! Del revés	2 Creamos nuestras emociones	3 ¡Conocemos a Lulú!	4 La sonrisa perdida de Lulú	5 ¿Dónde está mi alegría?	6 	7 
8 ¿Qué es eso?	9 Me relajo, me relajo...	10 El monstruo comemiedos	11 Cuento: Donde viven los monstruos	12 Los amigos de Lulú	13 	14 
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

¿QUIÉN SE LLEVA A LULÚ?

NOTAS

La temporalización es nuestra organización de dichas actividades de la programación a lo largo de un periodo de tiempo, centrándola en el calendario escolar y teniendo en cuenta las horas y sesiones de aprendizaje. Esta se lleva a cabo la primera quincena de abril donde cada día abrá una actividad y cada fin de semana un niño o niña se llevará a Lulú a casa.

5.6. Recursos

Para llevar a cabo este proyecto a cabo serán necesarios tanto recursos humanos como los recursos materiales, a continuación se mostrará una lista de todo el material necesario:

- | | |
|---------------------------|------------------|
| - Proyector | - Platos |
| - Cañón digital | - Cubiertos |
| - Pantalla digital | - Slime |
| - Altavoces | - Mantel |
| - Folios | - Servilletas |
| - Colores | - Perfumes |
| - Plastificadora | - Peluches |
| - Palos de madera | - Radio |
| - Silicona | - Cojín |
| - Carta | - Cartón |
| - Pictogramas | - Tarjetas |
| - Fotografías | - Cuento |
| - Lulú (mascota de clase) | - Papel continuo |
| - Ordenador | - Pinturas |
| - Limón | - Esponjas |
| - Pimienta | - Pinceles |
| - Sal | |

5.7. Evaluación y resultados.

Para llevar a cabo la evaluación de nuestro proyecto se realizará mediante una evaluación continua para poder valorar si se han alcanzado los objetivos y contenidos fijados.

Se evaluará con los siguientes ítems: conseguido, en proceso y no conseguido.

Alumno: Observaciones:	Conseguido	En proceso	No conseguido
Evaluación inicial			
Presta atención a la actividad			
Muestra interés			
Se ve motivado/a en la actividad			
Evaluación continua			
Participa en la actividad.			
Disfruta de la actividad.			
Muestra sus dudas.			
Trabaja en equipo			
Evaluación final			
Actividad 1. Cinefórum: Del revés			
Conoce las emociones			
Identifica las emociones propias			
Reconoce sus emociones			
Distingue las diferentes emociones			
Expresa sus emociones			
Muestra interés por la película			
Conoce las emociones			
Actividad 2. Creamos nuestras emociones			
Trabaja la motricidad fina			
Fomenta la imaginación a través de las			

marionetas			
Relaciona las emociones con las marionetas			
Desarrolla su imaginación			
Muestra interés por la actividad			
Actividad 3. Conocemos a Lulú			
Conoce a Lulú			
Identificar diferentes elementos			
Ha identificado a Lulú			
Diferencia los colores			
Identifica los elementos			
Reconoce las formas			
Conoce a Lulú			
Actividad 4. La sonrisa perdida de Lulú			
Reconoce la emoción de felicidad			
Expresa emociones en el alumnado			
Descubre las partes del cuerpo más sensoriales a través de las cosquillas			
Diferencia la alegría de otras emociones			
Desarrolla la conciencia corporal			
Expresa las emociones			
Explora sensorialmente su cuerpo			
Actividad 5. ¿Dónde está mi alegría?			
Reconoce la emoción de tristeza			
Trabaja la empatía			
Fomenta la inclusión			
Identifica nuestra propia tristeza			
Desarrolla la imaginación mediante historias			
Actividad 6. ¿Qué es eso?			
Trabaja el sentido del gusto			
Reconoce la emoción del asco			
Diferencia los diferentes sabores			

Reconoce las diferentes texturas			
Actividad 7. Me relajo, me relajo...			
Aprende a calmarse			
Controla sus impulsos			
Tiene autonomía			
Actividad 8. El monstruo come miedos			
Reconoce los miedos			
Afronta el miedo			
Reconoce los miedos			
Expresa sus miedos			
Controla sus miedos			
Actividad 9. Donde viven los monstruos			
Fomenta la lectura			
Desarrolla la imaginación			
Identifica las emociones			
Muestra interés por el cuento			
Desarrolla su imaginación			
Actividad 10. Los amigos de Lulú. Actividad final			
Elabora un mural final			
Usa las esponjas y pinceles.			
Trabaja en equipo			
Usa su imaginación			

Este es un proyecto que no se ha llevado a cabo pero en un futuro me gustaría realizarlo. Es un proyecto que se adapta a cualquier tipo de niño tenga necesidades educativas o no. Es un proyecto motivador en el que se trabajan las emociones y el juego, temas que son fundamentales en la educación y que al niño/a le llama mucho la atención. Bajo mi punto de vista este es un proyecto viable y que tendría muy buen desarrollo y que se podría llevar a cabo perfectamente.

6. CONCLUSIONES

En conclusión, "Emociónate con Lulú" es un proyecto educativo que resalta la importancia de trabajar las emociones y el juego como herramientas fundamentales en el proceso de aprendizaje de niños y niñas con Trastorno del Espectro Autista (TEA) de cinco años. Este enfoque ilustra la necesidad de adaptar la educación a las necesidades individuales de cada estudiante, enfocándose en el crecimiento emocional y cognitivo.

Este trabajo fin de máster, se apoya en principios legales que promueven la autoestima, la integración social y relaciones afectuosas, utilizando una metodología activa que involucra activamente a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje a través del juego. Se destaca la flexibilidad para adaptarse a las capacidades individuales de cada niño y niña con TEA, con un enfoque centrado en el estudiante y la colaboración esencial entre la familia y el profesorado.

La figura de Lulú, la mascota entrañable, desempeña un papel fundamental al utilizar la gamificación para explorar y comprender las emociones. A través de juegos y desafíos cuidadosamente diseñados, los niños y niñas ayudarán a Lulú a recuperar su sonrisa, entre otros retos, lo que fomentará la exploración y comprensión de sus propias emociones. Esta experiencia única y lúdica es parte integral de nuestro enfoque, que se basa en la gamificación para crear un entorno de aprendizaje emocionante y motivador.

Finalmente, "Emociónate con Lulú" representa una oportunidad de crecimiento y autodescubrimiento que trasciende las aulas y enriquecerá la vida de los estudiantes y sus familias. Este proyecto invita a sumergirse en el emocionante mundo de las emociones y el juego, demostrando que la educación puede ser un viaje apasionante y significativo para todos y todas.

7. REFERENCIAS

- Asociación Americana de Psiquiatría, Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5®), 5a Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2014.
- <https://www.federaciocatalanadah.org/wpcontent/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>
- Astudillo, F., Chasi, J., Flores, L.A., (2020). La enseñanza y la gestión de emociones. *Revista, Polo del Conocimiento*. 10(5), 489-514.
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659410>
- Barragán, AR., y Morales, CI., (2014). Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 1(19), 103-118.
- <https://www.redalyc.org/pdf/292/29232614006.pdf>
- Bisquera, R., Punset, E., Mora, F., García, E., López, E., Pérez, JC., Lantieri, L., Nambiar, M., Aguilera, P., Segovia, N., Planells, O., (2012). ¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia. *Cuadernos Faros*.
- <https://faros.hsjdbcn.org/es/cuaderno-faro/como-educar-emociones-inteligencia-emocional-infancia-adolescencia>
- CantaJuego. (2012). *Cosquillas*. Youtube.
- <https://www.youtube.com/watch?v=6bI4DJYBjNM>
- Departamento de Psicología de la Salud, (2007). La emoción. *Licenciatura de Humanidades, Psicología Básica*.
- <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4298/26/TEMA%208.La%20emoción.pdf>
- Gallardo, JA y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, (24), 51-51.
- <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, C. (2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. *Universidad Iberoamericana de Puebla.*, 3(66), 365-374.
- <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v66n3/0120-0011-rfmun-66-03-365.pdf>

- González, YM., Rivera, LB., y Domínguez, MG. (2016). Autismo y evaluación. *Revista, Ra Ximhai* , 12 (6), 525-533.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194033.pdf>
- Lavega, G., Agulló, MJ., Soldevila, A., March, J., (2011). Conocer las emociones a través de juegos: Ayuda para los futuros docentes en la toma de decisiones. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 2(9), 617-640.
<https://www.redalyc.org/pdf/2931/293122840007.pdf>
- Ley 10/2014, de 3 de diciembre, de accesibilidad. (BOE núm. 60, 11 de marzo de 2015).
- Ley 39/2006, de 14 de diciembre, de Promoción de la Autonomía Personal y Atención a las personas en situación de dependencia. (BOE núm. 299, 15 de diciembre de 2006).
- Ley 4/2017, de 25 de septiembre, de los Derechos y la Atención a las Personas con Discapacidad en Andalucía. (BOJA, núm. 191, 4 de noviembre de 2017).
- Ley 9/2016, de 27 de diciembre, de Servicios Sociales de Andalucía. (Boja, núm. 248, 29 de diciembre de 2016).
- Machuca, C. (2022). 4 autores que hablan sobre inteligencia emocional. *FLICH, Educación Emocional para América Latina*.
<https://www.flich.org/autores-que-hablan-sobre-inteligencia-emocional/>
- Martín, C. (2014). Propuesta de intervención en juego con personas con autismo en el aula de educación infantil. *Universidad de Valladolid*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5166/TFG-B.475.pdf;jsessionid=4159A4C1A03BDF370043FA09C78AED46?sequence=1>
- Organización Mundial de la Salud, (2023). Autismo. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Orientacionandujar. (2014). Canción infantil me tranquilizo para niños tDAH modificación de conducta. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=aixHCo0HIP4&t=45s>
- Panek, R. y Grandin, T. (2019). El cerebro autista: El poder de una mente distinta. España: RBA Libros.
- Reviriego, E., Bayón. JC., Gutiérrez, A., Galnares-Cordero, L. (2022). Trastornos del Espectro Autista: Evidencia científica sobre la detección, el diagnóstico y el tratamiento. *Ministerio de Sanidad, Servicios de Evaluación de Tecnologías*

Sanitarias del País Vasco. Informes de Evaluación de Tecnologías Sanitarias: OSTEBA.

https://redets.sanidad.gob.es/documentos/OSTEBA_TEA.pdf

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*.

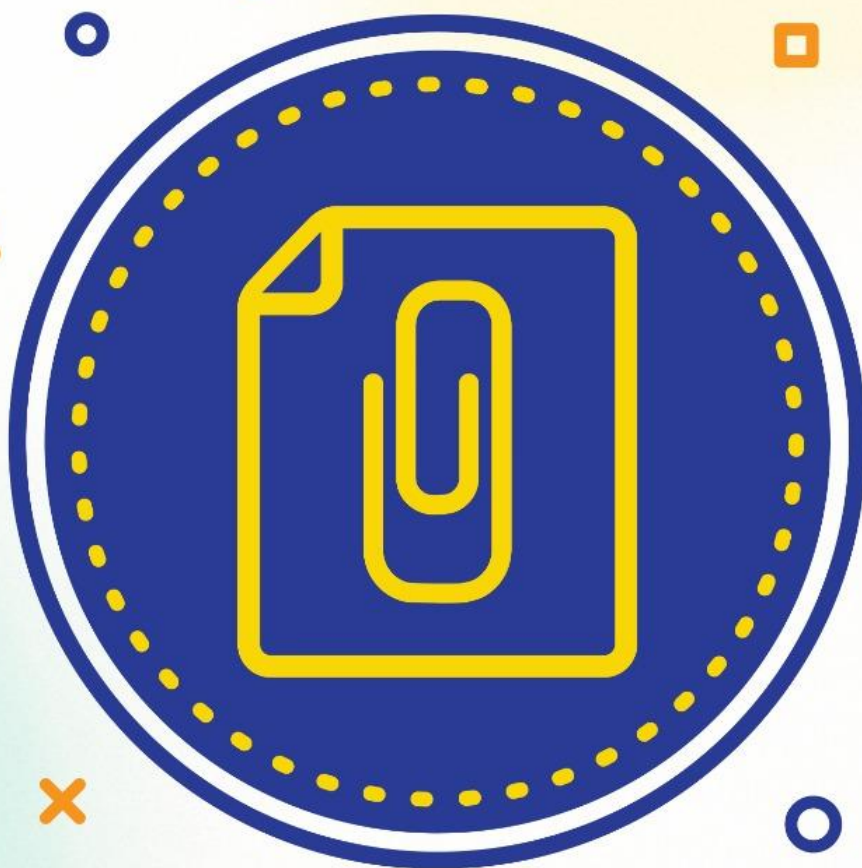
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>

Sendak. M. (2009). *Donde viven los monstruos*. 18ª ed. Madrid: Alfaguara infantil.

<https://es.slideshare.net/carloscamon/donde-viven-los-monstruos-cuento>

8. ANEXOS

ANEXOS





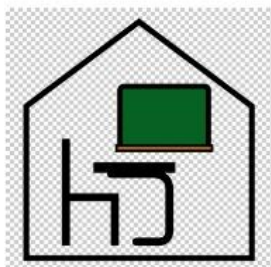
(Hola) me llamo Lulú.

Soy vuestra



(mascota)

de



(clase).

Me describo:



Tengo el (pelo) de color



(morado).



(No) tengo



(cuernos).

ANEXO 1

ACTIVIDAD 1. CONOCEMOS A LULÚ



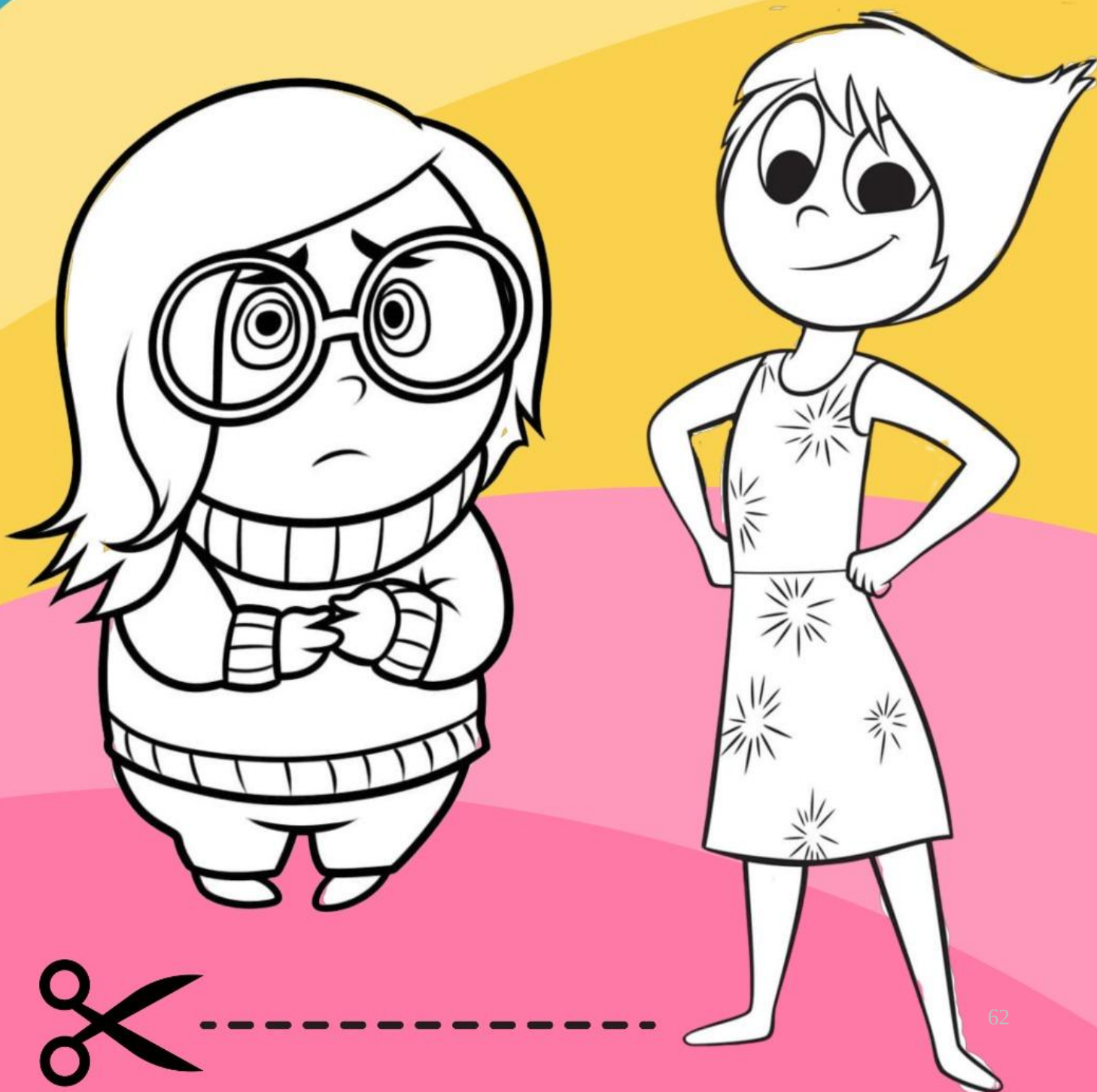
ANEXO 2

ACTIVIDAD 2. Cinefórum: Del revés



ANEXO 3

ACTIVIDAD 3. Creamos nuestras emociones



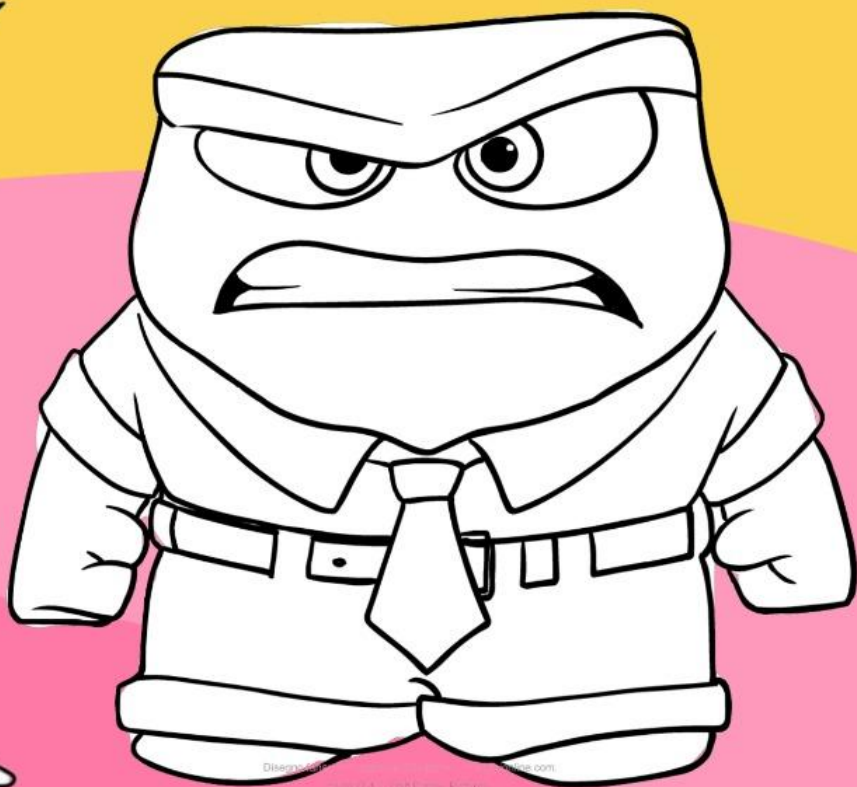
ANEXO 3

ACTIVIDAD 3. Creamos nuestras emociones



ANEXO 3

ACTIVIDAD 3. Creamos nuestras emociones



ANEXO 4

ACTIVIDAD 4. Canción: Cosquillas



<https://www.youtube.com/watch?v=aixHCo0HIP4&t=45s>



ANEXO 5

ACTIVIDAD 5. ¿Dónde está mi alegría?



ANEXO 5

ACTIVIDAD 5. ¿Dónde está mi alegría?



ANEXO 6

ACTIVIDAD 7. Me relajo, me relajo...



<https://www.youtube.com/watch?v=aixHCo0HIP4&t=45s>

Letra de la canción

**Respiro muy deprisa cuando me enfado
si me tranquilizo respiro más despacio.
Hablo muy deprisa cuando me enfado
si me tranquilizo hablo más despacio.**

Y cuando me enfado...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

yo me tranquilizo

Si vuelvo a enfadarme...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

sé tranquilizarme.

**Ando muy deprisa cuando me enfado
si me tranquilizo ando más despacio.
Me duele la cabeza cuando me enfado
si me tranquilizo se me va pasando.**

Y cuando me enfado...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

yo me tranquilizo

Si vuelvo a enfadarme...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

sé tranquilizarme.

**Pierdo los papeles cuando me enfado
si me tranquilizo los voy encontrando.
Salen mal las cosas cuando me enfado
si me tranquilizo mejora el resultado.**

Y cuando me enfado...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

yo me tranquilizo.

Si vuelvo a enfadarme...

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

sé tranquilizarme.

**Respiro muy deprisa cuando me enfado
si me tranquilizo respiro más despacio.**

Welcome to my VLog!

3,197,155 views · May 30, 2017

👍 114K 💬 1K ➦ SHARE ➦ SAVE ⋮



Haliwood
8.3M subscribers

JOIN

SUBSCRIBED

68
🔔

ANEXO 7

ACTIVIDAD 8. El monstruo come miedos



ANEXO 7

ACTIVIDAD 8. El monstruo come miedos



ANEXO 8

ACTIVIDAD 9. Dónde viven los monstruos

DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS
Por MAURICE SENDAK



La noche que Max se puso
un traje de lobo y comenzó
a hacer una travesura

Esa noche
en la
habitación
de Max
nació un
bosque.



tras otra...
Su mamá le dijo:
"¡ERES UN
MONSTRUO!" y
Max le contestó:
"TE VOY A
COMER!" y lo
mandaron a la
cama sin cenar.



PINCHA ABAJO



<https://es.slideshare.net/carloscamon/donde-viven-los-monstruos-cuento>

