

## **MATERIAL AUDIOVISUAL: APRENDE Y JUEGA CON LAS EMOCIONES**



### **MODALIDAD A**

Centro de Educación Especial "ANTONIO TOMILLO"

Ctra. de Los Santos S/N. 06300. Zafra. Badajoz.

### **NATURALEZA DE LA ACTIVIDAD**

Valores y actitudes socialmente compartidos que la institución escolar debe promover:

Educación social y emocional.

## ÍNDICE:

1. Relación de participantes.....	2
2. Justificación.....	3
3. Objetivos.....	7
4. Acciones, procedimientos y recursos: actividades y temporalización.....	12
5. Seguimiento y evaluación.....	21
6. Implicación de la comunidad educativa.....	22
7. Valoración de los resultados y beneficios obtenidos.....	23
8. Proyecto de actuaciones futuras.....	25
9. Bibliografía.....	26

## 1.- RELACIÓN DE PARTICIPANTES:

<b>Apellidos y nombres</b>	<b>DNI</b>	<b>Nivel Edvo/Cargo/Responsabilidad</b>
MARCOS RAMOS, Guadalupe		P.T.V.A./ Tutora/ Coordinadora del proyecto.
BARNETO GUTIÉRREZ, M <sup>a</sup> del Carmen		A.L./ Secretaria/ Participante.
BANQUETERO CARRILLO, Virginia		P.T.V.A./ Tutora/ Participante
CASIMIRO CALEYA, M <sup>a</sup> José		F.P. Básica/ Técnico de servicio a la comunidad/ Participante
GALVÁN FERNÁNDEZ, Alicia		E.B.O./ Tutora/ Participante
GONZÁLEZ VARGAS, Ana Belén		A.L./ Participante
JOCILES AMARO, Fátima		Orientadora E.O.E.P./ Participante
MORALES VINAGRE, Antolino M.		A.L./ Director/ Participante
ORTIZ RAMÍREZ, Concepción		E.B.O./Tutora/ Participante
ORTIZ SAYAGO, M <sup>a</sup> Emilia		E.B.O./Tutora/Participante
PÉREZ CABALLERO, Raquel M <sup>a</sup>		P.T.V.A./Tutora/Participante
RODRÍGUEZ GORDILLO, Silvia		F.P. Básica/Jefa de estudios/Participante
TINOCO AMADOR, Estrella		E.B.O./ Tutora/ Participante

## 2-. JUSTIFICACIÓN

El Colegio de Educación Especial “Antonio Tomillo”, es un centro específico en el que actualmente están matriculados 58 alumnos y alumnas con gran variedad de discapacidades asociadas. Un centro específico e inclusivo, ya que todas sus acciones y actividades están encaminadas a lograr en la medida de lo posible todos los fines del sistema educativo de la Ley 4/2.011 de 7 de marzo, de Educación de Extremadura y fundamentalmente aquellos que velan por una vida en convivencia, en ambientes lo más normalizados posibles, en los distintos grupos sociales y ambientes que permiten al alumnado el pleno desarrollo de la personalidad.

Entre dichos fines, destacamos:

*Art. 3 d.) Asegurar que el alumnado adquiera las competencias claves en todas las etapas educativas obligatorias.* Entre ellas, destacamos la Competencia Social y Ciudadana.

Art. 3 f) Formar y educar al alumnado en el ejercicio de los valores democráticos de la convivencia y ciudadanía.

Uno de los principios fundamentales del centro es ofrecer al alumnado una enseñanza de calidad, ajustada a planteamientos actualizados de renovación pedagógica y de continua investigación-acción.

Además, la LEEX dedica el artículo 82 a la **competencia emocional**, exponiendo que la *Administración educativa y los centros potenciarán la competencia emocional del alumnado para favorecer su autoestima, empatía y control emocional*, destacando que *la acción educativa buscará el adecuado desarrollo emocional del alumnado, contribuyendo a su propio conocimiento y al de los demás.*

Tal y como apunta la pedagoga M<sup>a</sup> del Mar Romera, debemos incorporar en nuestros

centros educativos y en nuestras aulas las 3 Ces: capacidad, competencia y corazón.

Se hace, por tanto, fundamental saber de emociones, comprenderlas y trabajar para fomentar la gestión de las mismas de la forma más ajustada posible (tanto propias como ajenas), así como crear un clima favorable en nuestras aulas para que el alumnado adquiera conocimientos conectados con la realidad y aprendan a desenvolverse equilibradamente.

Y se hace igualmente necesario, contar con un material adaptado a las necesidades de nuestro alumnado para reforzar de manera lúdica dichos aprendizajes.

Es, por tanto, un objetivo fundamental de nuestro centro la incorporación en nuestro Proyecto de nuevas líneas de actuación con respecto a la Inteligencia Emocional y Social. Son ya varios años de compromiso y dedicación en este tema, habiéndose convertido de alguna manera en una de nuestras señas de identidad, asumida por la comunidad educativa e incorporada en la práctica diaria ya que llevamos **seis cursos** escolares formando parte de la **Red de Escuelas Extremeñas de Inteligencia Emocional**, seis cursos buscando, cambiando, probando, investigando y disfrutando de lo que vamos modificando, creando, construyendo, creciendo.

Son muchas las actividades generadas a lo largo de estos años, fruto de un trabajo continuo de investigación que nos permite ajustar los aprendizajes a las características y necesidades de nuestro alumnado.

**El punto de partida** de nuestro proyecto surge de la necesidad de dar respuesta a los aspectos anteriormente citados en nuestra práctica educativa diaria. Por ello, durante el curso 2010-2011, coincidiendo con la inclusión de nuestro centro en la “Red Extremeña de Centros de Inteligencia Emocional y Social”, comenzamos con el proyecto de **Las Asambleas**.

Con el proyecto de “**Las Asambleas**” no nos referimos a la parte de rutinas en cada una de

las aulas, aunque también la consideramos fundamental dentro de los momentos didácticos de la misma.

Es un proyecto innovador, constituyéndose como uno de los núcleos principales del proyecto de inteligencia emocional y social en nuestro Centro, por cuanto aporta a todos los objetivos del mismo.

La Asamblea tiene una dinámica activa y participativa, adaptada a la diversidad y respetuosa con los INTERESES Y RITMOS individuales, por la que se establecen cauces de comunicación, vías de resolución de conflictos, descubrimiento de nuevos conceptos... A los alumnos y las alumnas de nuestro centro les interesa hablar de lo que les pasa, de cosas que les preocupan del mundo, de cosas que les gustaría aprender y este momento de la semana se lo ofrece de forma significativa.

En esta trayectoria, hemos sido los maestros y las maestras las que hemos ido adaptando y creando actividades, dinámicas y juegos. La mayoría de ellas fruto de nuestra cosecha, así como con la ayuda y aportaciones de grupos, asociaciones y profesionales.

Pretendemos que Las Asambleas sean cada vez más dinámicas, reflexivas y operativas y no repetir cada curso actividades. Esto beneficia al alumnado, ya que al plantearnos cosas nuevas y diversas su motivación por las actividades no decae, pero también nos beneficia a las personas adultas, que también necesitamos que nuestra función como docentes sea entretenida, novedosa y descubridora de nuevos procesos de investigación.

Por lo tanto, durante el curso 2014-2015 nos propusimos como grupo de trabajo (en el que participó casi la totalidad del claustro) realizar un **material audiovisual** relacionado con los objetivos de nuestras Asambleas, que ayudase a reforzar y entender los contenidos que en uno

de sus bloques se desarrollan, el bloque de “Alfabetización Emocional”.

Material que pretendíamos incorporar las aportaciones de los alumnos y las alumnas del centro, tanto en el diseño de pantallas como en las voces, en las imágenes y con sus propias fotografías. Con dicha participación entendíamos que la motivación y el interés del alumnado a la hora de trabajar aumentaría al verse reconocidos y al ser parte tanto del proceso como del resultado.

Al generar mediante un grupo de trabajo de profesionales en la educación especial un material audiovisual con juegos para la identificación, conciencia y gestión de las emociones, conseguiríamos un objetivo muy importante para nuestra labor semanal: **tener un material propio, adaptado a nuestras necesidades como docentes y a las necesidades educativas especiales del alumnado del colegio.**

Era importante la elaboración del mismo, ya que no encontramos que exista un material de dichas características en ningún centro de educación especial, y consideramos que puede ser un material muy interesante para otros compañeros y compañeras de la región.

Contactamos con el C.P.R. de Zafra y éste nos ofreció la oportunidad de trabajar con Quiterio J. Berrocal Melado, licenciado en audiovisuales y especializado en realización en medios audiovisuales y artes escénicas, él diseñó el formato que debería tener dicho material, y que al grupo de maestros y maestras nos pareció muy adecuado.

Este material audiovisual estaría compuesto por:

- DVD con juegos (plataforma multijuegos) – no manipulable.
- Archivos de datos de vídeo con todo el material generado – sí manipulable.

- Manual de buenas prácticas sobre cada uno de los juegos audiovisuales. Así como objetivos y variantes lúdicas no audiovisuales (otros formatos).

Los contenidos los realizaríamos y experimentaríamos el personal docente en cada una de las sesiones de trabajo. De este modo es más efectivo el material debido a que se trabaja directamente con profesionales del campo. ¿Quiénes mejor que aquellas personas que están día a día con el alumnado para saber y alcanzar los objetivos de este proyecto?

Y es así como de todo un curso trabajando se construyeron los juegos que ahora están incluidos en el material final.

### 3-. OBJETIVOS

#### **OBJETIVO GENERAL:**

Incorporar progresivamente el estudio, aprendizaje y uso de la Inteligencia Emocional y Social como forma de estructurar de forma positiva el ambiente físico, favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejorar el bienestar (personal y colectivo) y las relaciones entre todos los sectores implicados en la educación: alumnado, centro y familia.

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Del *proyecto*:

- 1.- Crear un material audiovisual para trabajar las emociones en la educación especial.
- 2.- Compartir conocimientos y experiencias en la educación especial y el trabajo con el alumnado sobre las emociones.



3.- Fomentar la creatividad.

4. - Trabajar con material audiovisual y ampliar los recursos que ofrece este medio.

5.- Poner en práctica mediante juegos conocimientos en relación a todas las cuestiones de las emociones y de la gestión de las mismas (educación lúdica).

6.- Trabajar áreas transversales: igualdad, medio ambiente, resolución de conflictos, educación cívica, derechos humanos, tecnologías de la información y la comunicación, etcétera.

#### **Del *material audiovisual*:**

1.- Realizar un material original y diferente con el que trabajan los profesionales de la educación especial.

2.- Enfocar el material a la realidad de cada centro educativo, personalizando algunos juegos para captar la atención del alumnado.

3.-Trabajar la efectividad de cada uno de los juegos propuestos para comprobar el resultado y si logra los objetivos que se quieren alcanzar.

4.- Proponer nuevos juegos de tal manera que se fomenta la creatividad y el trabajo en grupo.

5. - Personalizar con ejemplos reales y buscar el nivel de dificultad.

6.- Utilizar algunos juegos con solución abierta y no autodirigidos.

7.- Tener un material diferente al editado para trabajar esta temática.

8.- Trabajar áreas transversales: igualdad, medio ambiente, resolución de conflictos, educación cívica, derechos humanos, tecnologías de la información y la comunicación, etcétera.

Con el **alumnado**:

1.- Participar de forma activa en la elaboración del material audiovisual para trabajar las emociones.

2.- Desarrollar la alfabetización emocional y mejorar en todos sus ámbitos a través del apoyo audiovisual:

- a) Tomar conciencia de las propias sensaciones y emociones y de cómo éstas llegan a sentimientos.
- b) Identificar las emociones, evaluar la intensidad y el significado.
- c) Comprender la relación entre emoción, pensamiento y conducta.
- d) Comprender causas y consecuencias de las emociones. Tomar conciencia de estados emocionales, de los estímulos que las activan y de las consecuencias que se derivan.
- e) Identificar las sensaciones que acompañan una emoción para aprender a identificarlas y prevenir así estados irracionales.
- f) Identificar la evolución emocional y la transformación de unas en otras.
- g) Experimentar la riqueza afectiva que cada persona posee.
- h) Expresar emociones adecuadamente, etiquetarlas, reconocer su relación con las palabras.
- i) Desarrollar el lenguaje emocional, aprendiendo a hablar sobre las emociones propias y los sentimientos.
- j) Discriminar cuando la expresión de una emoción o sentimiento es apropiada o no.
- k) Reconocer, comprender y desarrollar la expresión corporal y no verbal del mundo emocional.
- l) Desarrollar, conocer e identificar el propio autoconcepto.
- m) Construir una autoestima adecuada y ajustada a la realidad de cada uno y cada una.

- n) Desarrollar la capacidad de tomar decisiones autónomas y responsables en lo referido a todos los órdenes de la vida.
- o) Desarrollar habilidades de comunicación y escucha.
- p) Aprender y practicar diferentes técnicas de habilidades sociales para interiorizar procesos empáticos y de relación.
- q) Construir un pensamiento positivo (optimismo), realista y eficaz para mejorar la calidad de vida.
- r) Aprender a decir que no sin herir a las demás personas (asertividad).
- s) Resolver conflictos personales y sociales de forma autónoma y responsable.

3.- Manejar y utilizar vocabulario y expresiones nuevas que amplíen el mundo cognitivo y social a través de la utilización de los mismos en distintas situaciones para ampliar las relaciones y el sentido de pertenencia a un grupo.

4.- Enriquecer las relaciones sociales en la búsqueda de objetivos comunes que nos ayuden a resolver los problemas de relación e interacción social, tomando decisiones de grupo sin establecimiento de juicios de valor y desarrollando la habilidad del respeto.

5.-Comprender motivos y conductas de otros y otras, esclareciendo dudas de la vida y de la convivencia, expresando sentimientos propios y respetando la expresión de sentimientos.

6.-Desarrollar la capacidad de escucha, para sintonizar con los compañeros y las compañeras, para aprender de ellos y ellas, para entender que existen distintos puntos de vista sobre los acontecimientos, adaptándonos a la diversidad y la pluralidad social.

7.- Disfrutar en las actividades grupales, valorando el sentido del humor y la risa como un recurso de bienestar personal y social, afrontando las distintas dinámicas con creatividad, participación activa y alegría.

8.- Promover valores de solidaridad, intercambio, tolerancia, igualdad y respeto a la diversidad.

Con el **personal docente**:

1.-Conocer otros enfoques metodológicos aplicados a Las Asambleas de Inteligencia Emocional y Social.

2.-Conocer y mejorar los recursos que la tecnología nos posibilita e incorporarla a nuestras prácticas docentes.

3.-Innovar en educación y analizar los resultados y eficacia de dichas innovaciones para avanzar en la mejora de los resultados educativos.

#### **4-. ACCIONES, PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS: ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN CADA UNO DE LOS CURSOS ESCOLARES y TEMPORALIZACIÓN.**

El proyecto de Inteligencia Emocional y Social en nuestro colegio lleva ya varios años en marcha. A modo de resumen, presentamos su recorrido:

##### **CURSO 2009-2010: TOMA DE CONTACTO.**

- Inclusión del Centro en La Red Extremeña Escolar de Inteligencia Emocional y Social.
- Formación de la Comisión de Inteligencia Emocional y Social

##### **CURSO 2010-2011: EMPIEZA EL CAMINO. AÑO DE FORMACIÓN.**

###### **- PERSONAL DOCENTE:**

- a) Formación: cursos y seminarios.
- b) Análisis de la realidad.
- c) Mejora del espacio físico.
- d) Elaboración del Proyecto de Inteligencia Emocional y Social.
- e) Código de Cortesía.

###### **- ALUMNADO:**

- a) Inicio de Las Asambleas como espacio de reflexión y trabajo de los contenidos emocionales y sociales.
- b) Participación en las mismas de ponentes externos.

**- FAMILIAS:**

- a) Análisis de la realidad.
- b) Participación en sesiones de formación.
- c) Dar a conocer el proyecto.

**A PARTIR DEL 2011-2012: PUESTA EN PRÁCTICA:**

- **PERSONAL DOCENTE:** desde este curso desarrollamos el proyecto de Inteligencia Emocional y Social basado en distintos manuales, bibliografías y materiales que vamos encontrando en la Red, pero fundamentalmente, creamos, investigamos y adaptamos, ya que no hay nada específico referente a necesidades educativas especiales y menos metodología concretas de Centros Específicos de Educación Especial.

- **CON EL ALUMNADO:** se concretan los distintos tipos de Asambleas como Proyecto:

1. ASAMBLEA EMOCIONANTE: para el alumnado que presentan un grado de autonomía, reflexión y comprensión suficientes como para adquirir conocimientos y competencias emocionales y sociales.
2. UNA ASAMBLEA MUY ESPECIAL: para el alumnado más pequeño y/o que sus necesidades educativas especiales son mucho mayores.

- **CON LAS FAMILIAS:** se empiezan a realizar nuestros “CAFÉS TERTULIAS”, para que madres y padres, una vez al trimestre asistan al colegio y tengamos la oportunidad conjunta de reflexionar, debatir, informar, resolver dudas... Y fundamentalmente, informar de lo que se trabaja con sus hijos e hijas en dichas

Asambleas para que tenga una generalización posterior en los hogares.

- **APERTURA A LA COMUNIDAD:** el proyecto se hace extensivo a otros centros educativos, dándolo a conocer a quienes así lo han solicitado. Igualmente, cada curso escolar se ha presentado la experiencia en el Centro de Profesores y Recursos de Zafra.

Por tanto, desde el 2009 llevamos trabajando las emociones en el Colegio de forma explícita. La propuesta de trabajo desde entonces sigue la misma metodología: Las Asambleas como espacio de trabajo, de participación y diálogo entre alumnos y alumnas de diferentes clases. Es un espacio inter-aulas, inter-niveles e inter-competencial. La diversidad del alumnado en edad, capacidades, autonomía...hace de La Asamblea un espacio en el que aprendemos de las diferencias de cada persona, donde no se juzgan las intervenciones, es un espacio de confianza, de enriquecimiento y de aprendizaje. Pero necesitábamos darle un nuevo empuje, nuevo material y dinámicas participativas.

#### **AÑO 2014-2015:**

- **CONTINUIDAD EN LA APERTURA Y DIFUSIÓN:** en febrero de 2014 la coordinadora asiste a las Jornadas Transfronterizas de Portalegre realizadas por FEAE (Fórum Europeo de Administradores de la Educación): “Políticas Educativas para la Inclusión Escolar: gestión de proyectos para la inclusión social y educativa”.
- **BÚSQUEDA DE NUEVOS MATERIALES Y RECURSOS:** ELABORACIÓN DEL MATERIAL AUDIOVISUAL “APRENDE Y JUEGA CON LAS EMOCIONES”.

## QUÉ TIENE ESTE MANUAL

El material está compuesto por una serie de DVD, que según su contenido la carcasa presenta un color diferente. Estos son:

**DVD 1: JUEGOS DE LETRAS y PALABRAS.- 1 DVD JUEGOS DE LETRAS Y PALABRAS Y 3**

**DVD DATOS JUEGOS DE LETRAS Y PALABRAS** (éstos últimos son más prácticos, ya que se puede elegir el juego que se quiera).

<b>Flechados</b>	Se deben unir y asociar mediante flechas aquellas palabras, significados o situaciones que estén estrechamente vinculadas entre sí.
<b>Letras desordenadas</b>	El alumnado debe identificar qué palabra forma un conjunto de letras que van apareciendo en la pantalla de forma caótica (cambian de lugar, giran...)
<b>Sopa de letras</b>	Deben encontrar en las diferentes sopas de letras los conceptos relacionados con las emociones.
<b>Intruso</b>	El alumnado tiene que encontrar dentro de un grupo de conceptos relacionados con las emociones aquella que no está vinculada con el grupo.
<b>Crucigramas</b>	Juego clásico en el que todas las palabras tienen relación con las emociones.
<b>Paneles ciegos</b>	El juego enseña un panel con letras que guardan palabras relacionadas directamente con las emociones. A medida que avanza el reloj van completándose las casillas huecas o vacías. Gana el sujeto o grupo que antes detecte qué palabra esconde el panel.



<b>Familia de palabras</b>	El alumnado debe mencionar el mayor número de palabras posibles pertenecientes a la misma familia e incluso intentar memorizarla.
----------------------------	---

**DVD 2: JUEGOS DE IMÁGENES.- 1 DVD JUEGOS DE IMÁGENES Y 3 DVD DATOS JUEGOS DE IMÁGENES** (éstos últimos son más prácticos, ya que se puede elegir el juego que se quiera).

<b>Imágenes distorsionadas</b>	En este juego aparecen o bien emociones o bien situaciones a través de fotografía y el alumnado debe acertarlas en el menor tiempo posible. A medida que van avanzando los segundos la imagen inicial distorsionada se clarifica para ofrecer la solución.
<b>¿Quién siente?</b>	Juego de identificación de emociones a través de fotografías.
<b>Fotogazapos</b>	Tienen que señalar la imagen que no pertenece a ese grupo.
<b>Fotomatón de la emoción</b>	Conglomerado de juegos en el que hay que utilizar la técnica de la memoria para: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordar el orden.</li> <li>- Responder diferentes cuestiones.</li> <li>- Memorizar contenidos.</li> </ul>
<b>Emocionarte</b>	A través de pinturas famosas y reconocidas se debe: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer todo aquello que hay representado.</li> <li>- Detectar la emoción o emociones que reflejan.</li> </ul>

**DVD 3: JUEGOS DE SONIDOS.- 1 DVD JUEGOS DE SONIDOS Y 3 DVD DATOS JUEGOS DE SONIDOS** (éstos últimos son más prácticos, ya que se puede elegir el juego que se quiera).

<b>Emoción sonora</b>	El juego lanza durante unos segundos una melodía sonora y el alumnado debe identificar qué emoción y sensación produce esa música en ellos, así como analizar en qué momentos o situaciones se podrían poner esas pistas sonoras.
<b>El intruso sonoro</b>	Hay que detectar qué sonido no corresponde a un conjunto de ellos y analizar el por qué.
<b>Frases emocionales</b>	Crear un foro abierto de reflexión y discusión sobre las emociones.
<b>Memory Sonidos</b>	El alumnado deberá reproducir o decir el orden en el que se han escuchado los diferentes sonidos, así como la emoción a la que va vinculada.
<b>La radio emocional</b>	Se deben identificar dentro de un corte sonoro las emociones que se transmiten a través del dial.
<b>Sonidos emocionales</b>	Tras escuchar un sonido, se debe contestar correctamente a diferentes preguntas.

**DVD 4: ROLE PLAYING.- 1 DVD JUEGOS DE ROLE PLAYING Y 1 DVD DATOS JUEGOS DE SONIDOS** (éste último es más prácticos, ya que se puede elegir el juego que se quiera).

<b>Role Playing</b>	Técnica en la cual se simula una situación que se presenta en la vida real.  El alumnado imaginará diferentes formas de actuar según los diferentes planteamientos o personajes que aparecen.
---------------------	---

## BASE EDUCATIVA DE JUEGOS SEGÚN ELEMENTOS EMOCIONALES QUE SE TRABAJAN

JUEGOS	ELEMENTOS EMOCIONALES		
	Identificación emocional	Conciencia Emocional	Gestión Emocional
Flechados	X		
Letras desordenadas	X	X	
Sopa de letras	X		
Intruso	X	X	
Crucigramas	X		
Paneles ciegos	X	X	
Familia de palabras	X	X	
Imágenes distorsionadas	X	X	X
¿Quién siente?	X	X	X
Fotosgazapos	X	X	
Fotomatón de la emoción	X	X	X
Emocionarte	X	X	X
Emoción sonora	X	X	
El intruso sonoro	X		
Frases emocionales	X	X	X
Memory Sonidos	X		
La radio emocional	X	X	X
Sonidos emocionales	X	X	X
Role Playing		X	X

Estos valores son orientativos puesto que depende de la metodología educativa que siga cada profesional de la educación especial y con aquellos otros elementos que quiera complementar los juegos. De tal modo que se pueden reactivar en cualquiera de ellos los principales elementos marcados en el cuadro.

Este capítulo está abierto a propuestas y análisis.

## FORMATO DE LOS DVD

El formato del DVD será el siguiente:

- Menú principal

- Fondos: tienen dibujos que han hechos los alumnos y las alumnas del colegio.
- Título principal en la parte superior. (Nombre del juego)
- Aparecen los distintos capítulos en uno de los márgenes. Están diferenciados según la tipología de juegos: sonoros, visuales, letras y palabras, y role playing. De este modo te permite hacer una selección directa sobre lo que se va a trabajar.
- En el DVD no se podrá manipular ni saltar a un juego determinado puesto que la reproducción de un DVD es lineal. Solo se salta de capítulo a capítulo, pero no de juego a juego. En el DVD de archivos de vídeo los juegos sí pueden ser seleccionados de forma individualizada.

Como los juegos están englobados en distintas categorías, los colores y fondos serán fundamentales para diferenciarlos correctamente.

El enunciado de los mismos (escritos y sonoros al mismo tiempo) aparece sobre el fondo de color que distingue las categorías de los juegos.

Además van con música de fondo.

Tanto las imágenes como sonidos, música y elementos sonoros están libres de derechos de autor, sin copyright ya que se ha trabajado con las *creative commons* o *copyleft*, libres de

derecho de autor.

Los enunciados entran mediante transiciones y las soluciones aparecen dentro de cuadrados de colores. La respuesta o las respuestas correctas, pasado un tiempo, se iluminan.

Siempre hay dinamismo y actividad en el DVD.

## NIVELES DE DIFICULTAD

Todos los juegos contienen tres niveles de dificultad: bajo, medio y alto, excepto los “JUEGOS DE LETRAS Y PALABRAS” y “ROLE PLAYING” que no existe un nivel bajo porque estaría destinado al alumnado más pequeño y no tiene alcanzado los requisitos mínimos y conocimientos para la formación de palabras ni para la comprensión de los conceptos.

En el resto de juegos ( “JUEGOS DE IMÁGENES” Y “JUEGOS DE SONIDOS”)sí existe este nivel ya que el alumnado más pequeño tiene nociones cognitivas suficientes para reconocer a través de dibujos, fotografías y sonidos diferentes emociones, asociarlas y distinguirlas, con lo cual se incluye un nivel bajo para poder trabajar las situaciones que provocan distintas emociones.

## 5. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN:

**La Asamblea**, así como el material audiovisual “**Aprende y juega con las emociones**” se evalúa en cada instante. El objetivo nunca será calificar sino conocer.

Para evaluar **Las Asambleas y el material audiovisual** tenemos en cuenta criterios tan elementales como la participación de chicos y chicas, las ganas de empezar y las de terminar, la profundidad con la que se tocan los temas y lo apropiados de las diferentes actividades

propuestas según intereses.

Utilizamos el “Libro de Actas” de las Asambleas, y en él se reflejan los temas tratados y lo aprendido. Son los alumnos y las alumnas quienes lo realizan, valorando cada una de las sesiones.

Las producciones surgidas del seno de La Asamblea, las preguntas, los carteles, dossier, trabajos, etc. también son indicadores a la hora de evaluar.

El proyecto se ha evaluado de forma continua y formativa a través de reuniones de equipos por etapas, desde una perspectiva de investigación-acción, lo cual ha permitido ir introduciendo los cambios pertinentes e ir adaptando la programación a las necesidades y características del centro.

## 6. IMPLICACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA: PROFESORADO, ALUMNADO, FAMILIA Y OTRAS INSTITUCIONES:

Desde el C.E.E. “Antonio Tomillo” creemos imprescindible la participación de toda la comunidad educativa y en el proyecto que ahora nos ocupa, hemos llevado actuaciones de coordinación y cooperación conjuntas, como se ha citado anteriormente.

En primer lugar los **alumnos y alumnas** han participado en la elaboración del material audiovisual y también son los protagonistas principales en su puesta en práctica y experimentación.

En segundo lugar, **maestros y maestras** han participado en el proyecto en todas sus fases.

El **CPR de Zafra**, ha coordinado las actuaciones de forma sistemática en el proceso de elaboración del material, asistiendo en varias ocasiones la directora a algunas de sus sesiones y apoyando en todo momento tanto con recursos humanos, económicos y con su actitud de entusiasmo y positivismo que hace que estas tareas se puedan llevar a cabo.

Las Técnicas de la **Oficina de Igualdad de la Mancomunidad Río Bodión**, que participan de forma habitual en Las Asambleas (en el bloque “Afectividad e Igualdad”), han colaborado en la revisión del proyecto, procurando en todo momento que sea modelo de un lenguaje inclusivo, tal como se apunta en las diferentes leyes educativas y de igualdad entre hombres y mujeres.

## 7. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS Y BENEFICIOS OBTENIDOS

Los juegos han sido probados y aceptados por un consenso grupal, poniendo en práctica todas las experiencias acumuladas en el sector y ámbito profesional de la educación especial.

Con este material valoramos y seguiremos valorando los siguientes criterios:

### - Los resultados cognitivos y sensoriales que provocan los propios juego:

- ✓ Se observa que el alumnado comprende los contenidos que se presentan.
- ✓ Con las adaptaciones de juegos que se plantean en el manual a través de técnicas y dinámicas activas y participativas, los chicos y las chicas se implican muy positivamente en la actividad, se mueven, crean grupos e interacciones positivas.
- ✓ En las autoevaluaciones que plasman en el “Libro de Actas” y en el tiempo de debate final lo evalúan como divertido y entretenido.



**- La versatilidad del material:**

- ✓ Se puede utilizar en distintos niveles, aula-clase, en apoyos individuales con el alumnado, en gran grupo (Asambleas...).

**- Tiempo de atención en el juego:**

- ✓ El material ha sido probado en sesiones máximas de 1,30 h., con alumnado con dificultades de atención y concentración, algun@s con hiperactividad y otras dificultades que nos hacen cambiar de actividad a cada momento para mantener la motivación hacia las tareas escolares. En ninguna de las sesiones se ha percibido desatención, abandono de la actividad o necesidad de salirse del aula.

**- Generalización de los aprendizajes:**

- ✓ Aunque este ítem es el más difícil de evaluar respecto a todos los objetivos de nuestras programaciones, sí valoramos como positivo el hecho de que el alumnado habla de emociones (al menos en el colegio) de forma natural y espontánea. Por lo general (aunque sí es cierto que hay chicos y chicas en los que por su discapacidad estos niveles no se alcanzan), saben distinguir dentro de las emociones básicas unas de otras, reconocen sus manifestaciones físicas e intentan gestionarlas de la mejor manera posible. Pueden verbalizar técnicas para gestionar la impulsividad y si en algún momento la propia emoción ha provocado una manifestación negativa, con posterioridad manifiestan aceptablemente lo que ha pasado y cómo se podría haber resuelto.
- ✓ El material audiovisual, al ser muy visual, apoya los aprendizajes mucho mejor que si simplemente hubiera instrucciones verbales. Con él se simplifican las

explicaciones y se aumenta el tiempo de juego y de implicación activa en la actividad. Y ya sabemos que el juego es la base fundamental en todo aprendizaje.

## 8. PROYECTO DE ACTUACIONES FUTURAS

Es nuestro propósito seguir con **Las Asambleas**, mejorando curso tras curso en su organización, funcionamiento y profundización de contenidos en la medida que vayamos evaluando las consecuciones y de cómo el alumnado vaya generalizando lo aprendido.

En ellas seguiremos jugando y aprendiendo con nuestro material, probando nuevas posibilidades, tal y como aparece en el manual.

Así mismo, el personal docente estamos en un continuo proceso de formación que nos hace ir mejorando considerablemente en materia de Inteligencia Emocional y Social (tanto personal como profesionalmente). Hemos participado y seguiremos participando en cursos, seminarios, congresos, así como estudiando con la bibliografía extensa con la que el colegio cuenta desde el curso 2.010-2.011.

Será a partir del curso 2016-2017 cuando nos planteemos una mayor difusión del material a restos de centros educativos, así como a familia y otras instituciones, ya que este curso era el de poner en práctica dicho material con el alumnado: probar su efectividad, resultados, motivación en la práctica real y en definitiva, nivel de aceptación en el juego por parte de los chicos y chicas durante el juego.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- IBARROLA, Begoña. Cuentos para sentir. Educar las emociones. SM. Madrid, 2003.
- BISQUERRA ALZINA, Rafael. Psicopedagogía de las emociones. Síntesis. Madrid, 2009.
- GARCÍA LARRAURI, Begoña. Programa para mejorar el sentido del humor. Pirámide. Madrid, 2.008.
- RENOM PLANA, Agnès. Educación emocional. Programa para Educación Primaria (6-12 años). Wolters Kluwer. Bilbao, 2.008.
- ROMERA MORÓN, M<sup>a</sup> del Mar, MARTÍNEZ CÁRDENAS, Olga. La Asamblea en clase. Asociación Pedagógica Francesco Tonucci. Granada, 2.009.
- SEGURA, Manuel y ARCAS, Margarita. Relacionarnos bien. Narcea. Madrid, 2.009.
- TORO, José María. Educar con “co-razón”. Desclee. Bilbao, 2005.