

TALLER

DE

EDUCACIÓN EMOCIONAL

E.S.O

3º trimestre

La educación no consiste en llenar
un balde, sino en encender un fuego.

William Butler Yeats.



CRITERIO B1. 8 Reproducir situaciones reales o imaginarias de comunicación potenciando el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, la expresión verbal y no verbal y la representación de realidades, sentimientos y emociones.

- **1.** Es capaz de mantener lazos comunicativos con los demás, reproduciendo la realidad que le rodea

ACTIVIDAD: EL JUEGO DE LAS EMOCIONES:

Se dibuja un circuito de carreras en el suelo de la clase, con 20 paradas o estaciones en cuadros de unos 50x50cm. En cada una de ellas se pondrá un cartel con un mensaje visible pegado en el suelo, tal como lo indica la ficha de las estaciones. Los alumnos se pondrán en fila, por orden tirarán el dado y se colocarán en el lugar correspondiente, según el número que salga en el dado. Leerán el mensaje y seguirán sus instrucciones.

Si se cae en una estación donde esté escrita una emoción, se representará libremente durante un periodo corto de tiempo; al finalizar la escenificación el alumno se sentará en el cuadro hasta que se indique otra instrucción. Si se cae en una parada donde hay un mensaje, lo leerá en voz alta y se cumplirá la orden.

El juego no tiene un ganador un perdedor, sino que se acabará en el momento en que todos hayan participado y una cantidad considerable de alumnos haya llegado al final.

PUESTA EN COMÚN

Es el momento de reflexionar sobre lo ocurrido; para ello todos se sentarán en el suelo formando un semicírculo de tal manera que se puedan ver las caras; el maestro dirige el debate con estas preguntas.

- 1. ¿Cómo os habéis sentido?
- 2. ¿Creéis que solo hay una manera de expresar emociones?
- 3. ¿Habéis descubierto cosas nuevas?

FICHA DE LAS ESTACIONES O PARADAS

ESTACIÓN	MENSAJE	ESTACIÓN	MENSAJE
1	TRISTEZA	11	TODAS LAS EMOCIONES AVANZAN HASTA LA PRÓXIMA EMOCIÓN
2	ALEGRÍA	12	ALEGRÍA
3	AVANZA A LA ESTACIÓN 7	13	REGRESA A LA FILA Y PONTE EL ÚLTIMO
4	MIEDO	14	IRA
5	TODAS LAS EMOCIONES AVANZAN 3 ESTACIONES	15	SORPRESA
6	SORPRESA	16	TODAS LAS EMOCIONES AVANZAN 3 ESTACIONES
7	TRISTEZA	17	ALEGRÍA

8	TODOS LOS SENTADOS AVANZAN 3 ESTACIONES	18	REGRESA A LA FILA Y PONTE EL ÚLTIMO
9	REGRESA A LA FILA Y PONTE EL ÚLTIMO	19	TODOS LOS SENTADOS AVANZAN UNA ESTACIÓN
10	VERGUENZA	20	ALEGRÍA.

CRITERIO B1. 8 Reproducir situaciones reales o imaginarias de comunicación potenciando el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, la expresión verbal y no verbal y la representación de realidades, sentimientos y emociones.

- **2.** Expresa sentimientos y emociones mediante la reproducción de situaciones reales o imaginarias.

ACTIVIDAD: ¡ SOY GENIAL!

¡SOY GENIAL!

MIS PUNTOS FUERTES

Hazte un selfie y pégalo aquí

YO

Puedo

Quiero

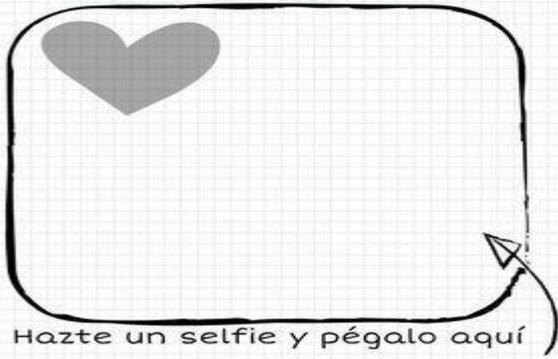
Sé

Tengo

Papelera para tirar los COMPLEJOS Y PENSAMIENTOS NEGATIVOS

www.lapizdeele.com

**¡SOY
GENIAL!**



Hazte un selfie y pégalo aquí

MIS PUNTOS FUERTES



YO

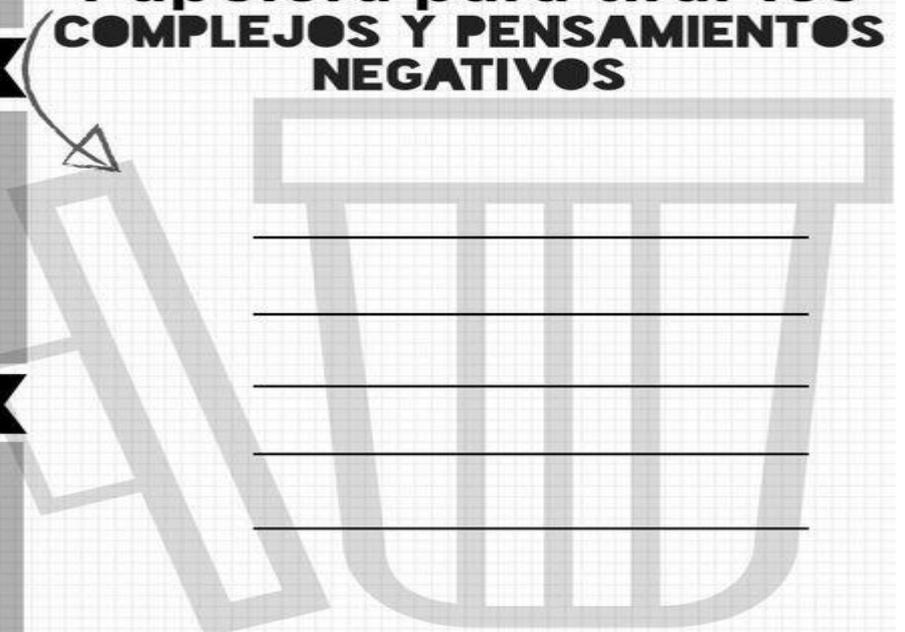
Puedo

Quiero

Sé

Tengo

**Papelera para tirar los
COMPLEJOS Y PENSAMIENTOS
NEGATIVOS**



CRITERIO B1. 8 Reproducir situaciones reales o imaginarias de comunicación potenciando el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, la expresión verbal y no verbal y la representación de realidades, sentimientos y emociones.

■ **3. Reproduce situaciones reales e imaginarias de comunicación potenciando el desarrollo progresivo de las habilidades sociales.**

■ **ACTIVIDAD: ¡ EL BUENO, EL FEO Y EL MALO!**

El maestro informa que van a jugar a adivinar personajes. Pide a los participante que formen grupos de tres y que completen la que se les dará, para la representación de la actividad.

Para la puesta en escena el maest@ dispone del aula karma, solicitando que se coloquen en semicírculo a los alumn@s y dejando un espacio central libre para la representación. A continuación se les dirá que cada uno de ellos tiene que representar a un personaje(el bueno, el feo y el malo) en orden aleatorio sin decir quién es quién. Los espectadores, siguiendo su criterio, anotan el orden de los personajes

NOMBRES:

¿ Quién es quién es quién? Ficha para la representación?

Formad grupos de 3 compañeros. Escribid en la ficha para la representación cómo sería el comportamiento bueno, feo y malo en la situación que elijáis . cuando os toque actuar representad los personajes delante de los demás en el orden secreto que anotéis en las casillas de las esquinas , por ejemplo el bueno 2º; el feo 3º; el malo 1º. Los demás tienen que adivinar quién es quién

SITUACIÓN

Escribid la situación que vais a representar delante de los compañeros.

EL BUENO



Escribid el comportamiento

orden

EL FEO



Escribid el comportamiento

orden

EL MALO



Escribid el comportamiento

Orden

NOMBRE:

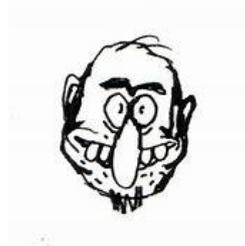
¿ Quién es quién es quién? Ficha para la OBSERVACIÓN

Cuando observes a otros grupos tienes que adivinar quién es quién y apuntar en cada casilla de la ficha de observación el orden en que se representan los personajes.

BUENO



FEO



MALO



GRUPOS	orden	orden	orden
Grupo 1			
Grupo 2			
Grupo 3			
Grupo 4			
Grupo 5			
Grupo 6			

OBSERVACIONES:

CRITERIO B1. 8 Reproducir situaciones reales o imaginarias de comunicación potenciando el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, la expresión verbal y no verbal y la representación de realidades, sentimientos y emociones.

■ **4. Utiliza la comunicación verbal y no verbal en situaciones reales o imaginarias.**

■ **ACTIVIDAD: EL QUE TIENE UN AMIGO TIENE UN TESORO**

¡Hola! A veces empiezas a practicar una actividad: deportes como tenis o natación, artes marciales como kárate y judo, música como ballet y guitarra, clase de informática o de inglés, etc.

En otras ocasiones llegas a sitios donde no conoce a nadie: vas al instituto de santa Olalla, vas de excursión de acampada, etc. En estas situaciones sigue estos consejos, para conocer gente nueva y hacer amigos.

- 1º. Acércate, mira a los ojos y sonríe.
- 2º saluda y preséntate.
- 3º Haz una pregunta.
- 4º escucha con atención.
- 5º No contestes “sí” o “no”, di más cosas.

SITUACIÓN1

Kevin ha cambiado de colegio y va al instituto de Santa Olalla, en el recreo ve a una compañera de clase. Se acerca, le mira a los ojos, y dice sonriendo:

- ¡ Hola! Me llamo Kevin.
- ¿ y tú?
- Saray.¿ Tu eres el nuevo, verdad?

- Si. Antes iba al colegio del Real, pero HE CONSEGUIDO aprobar todo y he venido a este instituto. La verdad es que me encuentro un poco solo, porque no conozco a nadie de la clase.
- No pasa nada. Aquí somos buena gente y harás amig@s enseguida, empezando por mi.

SITUACIÓN 2 HACIENDO AMIGOS.

Una buena idea es hacer comentarios positivos. Las frases amables o cariñosas no son cursis ni ridículas. No tienen que dar corte decirlas ni escucharlas.

FRASES AGRADABLES PARA HACER AMIG@S

1º ¡ Me encanta tu chaqueta Rocío! Es chulísima, tía..

2º ¡ Cómo dibujas Pablo! te ha salido genial

3º ¡ Muchas gracias, M. Carmen por ayudarme con los ejercicios de mates!

4º Ismael, ¡ qué bien no lo pasamos en tu cumple! Nos divertimos mucho.

5º ¡ Has jugado de maravilla Iván! Eres el Messi del equipo.

Otra buena idea es compartir con los amig@s ideas y pensamientos. Decir cosas de uno mismo favorece la confianza mutua y fortalece la amistad.

FRASES PERSONALES PARA HACER AMIG@S

1º De mayor me gustaría ser tatuador o DJ,s.

2º Lola te voy a contar un secreto.

3º Luis me gustan mucho los animales exóticos.

4º He ganado una medalla en una carrera de bicis.

5º He recuperado mates.

NOMBRE:

RELACIONES INTERPERSONALES.

Esta semana di cosas positivas a tus amig@s . Haz como en el ejemplo y escribe la situación en la columna de la izquierda, la frase positiva que dices en la columna del centro y la respuesta de tu amigo en la columna de la derecha. Recuerda rellenar este autorregistro con tu nombre para la próxima sesión del taller de educación emocional. Muchas gracias.

SITUACIÓN	FRASE POSITIVA	RESPUESTA DEL AMIGO
Rafa me defendió en el grupo	¡Gracias, Rafa ¡ Eres un buen amigo.	Los amigos están para apoyarse.