

Centro educativo al que pertenece: CEIP Pedro de Vilallonga Cánovas.

Código del centro educativo: 06005755.

Proyecto CITE del centro: STEAM y colaborativo.

Nombre y apellidos del participante: Sara Ramírez Vizcaíno, Marta Macías Espinosa.

EVIDENCIA 1 (ACTIVIDAD 1):

Nombre para referenciar esta evidencia: "Nos informamos".

Objetivo/s principal/es: Esta actividad se enmarca en el proyecto CITE del centro, en el que trataremos de reconocer las emociones básicas a través de la visualización del vídeo "Inside Out", motivar la curiosidad del alumnado sobre cómo se manifiestan y afectan las emociones, fomentar la observación y reflexión sobre situaciones emocionales propias y ajenas e introducir el concepto de investigación sobre emociones como punto de partida para el proyecto.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: Alumnado de la clase de 6º A,B y C de E.P.

Descripción de la actividad: En esta primera actividad, se prepara previamente el material necesario para la sesión. Luego, se proyecta el vídeo *Inside Out*, que aborda diferentes emociones y cómo influyen en nuestro comportamiento y relaciones. Durante la visualización, los alumnos/as prestan atención a los personajes y situaciones, identificando las emociones que aparecen. Posteriormente, se genera un breve espacio de reflexión y diálogo, donde los estudiantes comentan las emociones que reconocieron, cómo se relacionan con sus propias experiencias y despiertan su curiosidad para investigar más sobre el tema.

Metodologías activas utilizadas: Aprendizaje Basado en Proyectos, gamificación, Aprendizaje Basado en Retos y Aprendizaje cooperativo.

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro: La actividad se alinea directamente con el proyecto CITE del centro a través del trabajo transversal del tema de las emociones y la inteligencia emocional integrando la innovación tecnológica de forma manipulativa y lúdica.

Dificultades encontradas: Las principales dificultades fueron gestionar las emociones de los niños y niñas de 11/12 años, adaptar la actividad para niños que les cuesta entenderlas, y enseñar de manera efectiva el concepto de cada emoción y cómo repercuten en cada uno de nosotros/as.

Trabajo de preparación previa del docente: La preparación requirió aproximadamente 3 horas de trabajo previo. En este tiempo buscamos los recursos necesarios para la preparación de las diferentes sesiones y los materiales que íbamos a necesitar.

Horas de trabajo del alumnado en el aula: La actividad se desarrolló en el aula a lo largo de una sesión, cada una de una hora de duración.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado: No tuvimos dificultades. Aprovechamos las sesiones que teníamos con los diferentes alumnos/as para juntarlos y trabajar. Y, con apoyo de las tutoras se ha podido hacer.



Centro educativo al que pertenece: CEIP Pedro Vilallonga Cánovas.

Código del centro educativo: 06005755.

Proyecto CITE del centro: STEAM y colaborativo.

Nombre y apellidos del participante: Sara Ramírez Vizcaíno, Marta Macías Espinosa.

EVIDENCIA 2 (ACTIVIDAD 2):

Nombre para referenciar esta evidencia: [“Mi emoción, mi expresión”](#).

Objetivo/s principal/es: Esta actividad se enmarca dentro del programa CITE del centro con los objetivos principales a desarrollar como: identificar y nombrar emociones mediante una lluvia de ideas colectiva, seleccionar y profundizar en una emoción específica de manera individual, expresar de forma creativa el significado personal de la emoción elegida utilizando herramientas digitales (Canva), y desarrollar habilidades de autoexpresión y reflexión sobre la experiencia emocional propia.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: Alumnado de la clase de 6º A,B y C de E.P.

Descripción de la actividad: La actividad comienza con una lluvia de ideas en la que todo el grupo propone y nombra diferentes emociones, fomentando la participación y el reconocimiento de la diversidad emocional. A continuación, se le proporciona al azar a cada estudiante una emoción para trabajar más a fondo sobre ella.

Después, el alumnado utiliza la herramienta digital Canva para representar visualmente qué significa para ellos esa emoción, de manera creativa y personal. Esto permite combinar el aprendizaje sobre emociones con la expresión artística y digital, promoviendo la reflexión individual y la comprensión de cómo las emociones afectan a cada persona de forma única.

Metodologías activas utilizadas: Aprendizaje Basado en Proyectos, gamificación, Aprendizaje Basado en Retos y Aprendizaje cooperativo.



Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro: La actividad se alinea directamente con el

proyecto CITE del centro a través del trabajo transversal del tema de las emociones y la inteligencia emocional integrando la innovación tecnológica de forma manipulativa y lúdica.

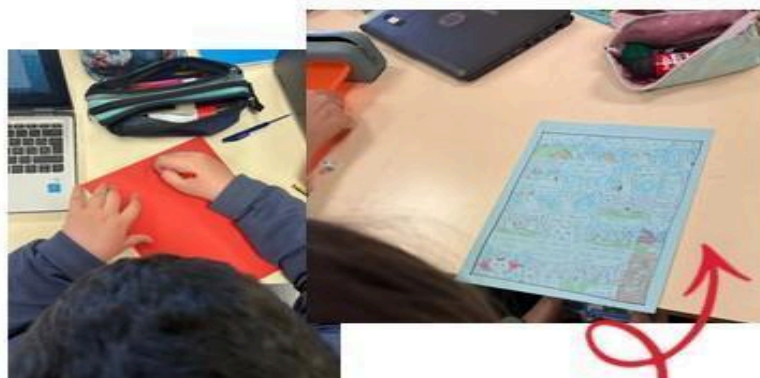
Dificultades encontradas: Las principales dificultades fueron gestionar las emociones de los niños y niñas de 11/12 años, adaptar la actividad para niños que les cuesta entenderlas, y enseñar de manera efectiva el concepto de cada emoción y cómo repercuten en cada uno de nosotros/as

Trabajo de preparación previa del docente: La preparación requirió aproximadamente 7 horas de trabajo previo para la preparación de todas las actividades.

Horas de trabajo con el alumnado en el aula: La actividad se desarrolló en el aula a lo largo de dos sesiones, cada una de una hora de duración.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado: Ninguna.

EVIDENCIA 2 (ACTIVIDAD 2): “Mi emoción, mi expresión”



Investigamos y describimos la emoción

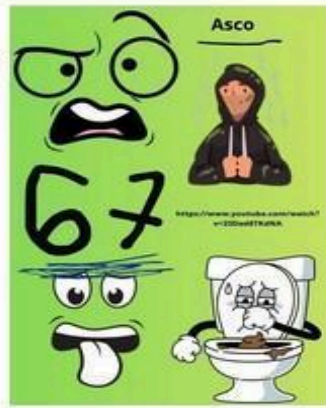




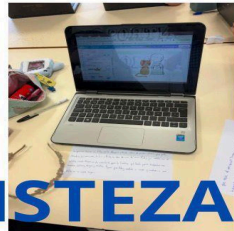
EMOCIÓN: TRISTEZA
 y **VÍDEO** con la que, la alumna, se siente identificada con la tristeza.



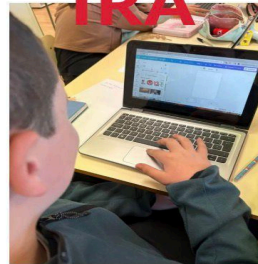
EMOCIÓN: ASCO
 y **VÍDEO** con la que, el alumno, se siente identificada con la tristeza.



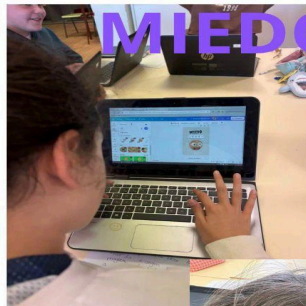
TRISTEZA



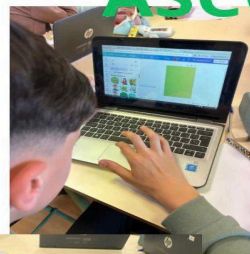
IRA



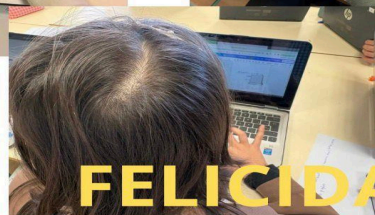
MIEDO



ASCO



FELICIDAD



EVIDENCIA 3 (ACTIVIDAD 3):

Centro educativo al que pertenece: CEIP Pedro Vilallonga Cánovas.

Código del centro educativo: 06005755.

Proyecto CITE del centro: STEAM y colaborativo.

Nombre y apellidos del participante: Sara Ramírez Vizcaíno, Marta Macías Espinosa

Nombre para referenciar esta evidencia: "Explorando mi emoción".

Objetivo/s principal/es: Esta actividad forma parte del programa CITE del centro y tiene como objetivos principales identificar las situaciones que provocan la emoción elegida. Reconocer las manifestaciones físicas y cognitivas asociadas a la emoción. Analizar la valoración personal de la emoción (agradable o desagradable). Desarrollar estrategias de regulación emocional adecuadas e investigar y relacionar recursos externos (como vídeos) que representen la emoción.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: Alumnado de la clase de 6º A, B y C de E.P.

Descripción de la actividad: La actividad consistió en que el alumnado profundizara en la comprensión de la emoción que se le había asignado previamente. Primero, analizaron cuándo y en qué situaciones aparecía esta emoción en su vida cotidiana. Luego, reflexionaron sobre cómo se manifiesta en su cuerpo y qué pensamientos la acompañan, identificando su dimensión física y cognitiva. Para ello crearon unas pócimas. A continuación, valoraron si la emoción les resultó agradable o desagradable, y propusieron estrategias para gestionarla de manera adecuada. Para complementar el análisis, los estudiantes realizaron una pequeña investigación, buscando un vídeo que representara la emoción y compartiéndolo con el grupo.

Metodologías activas utilizadas: Aprendizaje Basado en Proyectos, gamificación, Aprendizaje Basado en Retos y Aprendizaje cooperativo.

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro: La actividad se alinea directamente con el proyecto CITE del centro a través del trabajo transversal del tema de las emociones y la inteligencia emocional integrando la innovación tecnológica de forma manipulativa y lúdica.

Dificultades encontradas: Las principales dificultades fueron gestionar las emociones de los niños y niñas de 11/12 años, adaptar la actividad para niños que les cuesta entenderlas, y enseñar de manera efectiva el concepto de cada emoción y cómo repercuten en cada uno de nosotros/as.

Trabajo de preparación previa del docente: La preparación requirió aproximadamente 1 hora de trabajo previo. En este tiempo buscamos los recursos necesarios para la preparación de las diferentes sesiones y los materiales que íbamos a necesitar.

Horas de trabajo del alumnado en el aula: La actividad se desarrolló en el aula a lo largo de dos sesiones, cada una de una hora de duración.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado: No tuvimos dificultades. Aprovechamos las sesiones que teníamos con los diferentes alumnos/as para juntarlos y trabajar. Y, con apoyo de las tutoras se ha podido hacer.



EVIDENCIA 3 (ACTIVIDAD 3): “Explorando mi emoción”



Hacemos nuestras pócimas de la emoción



EVIDENCIA 4 (ACTIVIDAD 4):

Centro educativo al que pertenece: CEIP Pedro Cánovas Vilallonga

Código del centro educativo: 06005755.

Proyecto CITE del centro: STEAM y colaborativo.

Nombre y apellidos del participante: Sara Ramírez Vizcaíno, Marta Macías Espinosa

Nombre para referenciar esta evidencia: "Emociones en acción".

Objetivo/s principal/es: reconocer emociones en diferentes situaciones a través de la dinámica de juego, practicar la expresión y comunicación emocional mediante roles y representaciones, desarrollar habilidades de resolución y defensa ante situaciones emocionales diversas, fomentar la empatía y la comprensión de cómo se sienten los demás en distintas circunstancias, y aprender estrategias de afrontamiento de manera lúdica y participativa.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: Alumnado de 6º A,B y C de E.P.

Descripción de la actividad: En esta actividad, los estudiantes participaron en un juego interactivo (Emotio) y en dinámicas de preguntas y respuestas relacionadas con distintas situaciones emocionales. Durante el juego, se les propuso representar diferentes emociones y situaciones, adoptando roles para practicar cómo reaccionar y expresarse ante experiencias emocionales diversas.

El objetivo es que los alumnos/as identifiquen emociones en contextos reales o hipotéticos, practiquen estrategias de afrontamiento y defensa emocional, y desarrollen empatía al comprender cómo se sienten los demás. La actividad combina diversión, reflexión y aprendizaje práctico, promoviendo habilidades sociales y emocionales de manera lúdica.

Metodologías activas utilizadas: Aprendizaje Basado en Proyectos, gamificación, Aprendizaje Basado en Retos y Aprendizaje cooperativo.

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro: La actividad se alinea directamente con el proyecto CITE del centro a través del trabajo transversal del tema de las emociones y la inteligencia emocional integrando la innovación tecnológica de forma manipulativa y lúdica.

Dificultades encontradas: Las principales dificultades fueron gestionar las emociones de los niños y niñas de 11/12 años, adaptar la actividad para niños que les cuesta entenderlas, y enseñar de manera efectiva el concepto de cada emoción y cómo repercuten en cada uno de nosotros/as.

Trabajo de preparación previa del docente: La preparación requirió aproximadamente 3 horas de trabajo previo. En este tiempo buscamos los recursos necesarios para la preparación de las diferentes sesiones y los materiales que íbamos a necesitar, además de preparar el material (recortar y plastificar).

Horas de trabajo del alumnado en el aula: La actividad se desarrolló en el aula a lo largo de una sesión, de una hora de duración.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado: No tuvimos dificultades. Aprovechamos las sesiones que teníamos con los diferentes alumnos/as para juntarlos y trabajar. Y, con apoyo de las tutoras se ha podido hacer.



EVIDENCIA 4 (ACTIVIDAD 4): "Emociones en acción".



**Hacemos juegos
de roles, de
cartas, emotio,
etc.**



EVIDENCIA 5 (ACTIVIDAD 5):

Centro educativo al que pertenece: CEIP Pedro de Vilallonga Cánovas.

Código del centro educativo: 06005755.

Proyecto CITE del centro : (STEAM O COLABORATIVO)

Nombre y apellidos del participante: Marta Macías Espinosa y Sara Ramírez Vizcaíno.

Nombre para referenciar esta evidencia: "[Robot de las emociones](#)".

Objetivo/s principal/es: facilitar la identificación y expresión de emociones a través de la utilización del robot Beep Bot en alumnos con NEAE utilizando la robótica como un producto de apoyo (I.12/2025) que reduce barreras que les impiden afrontar situaciones diversas en el día a día.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: Alumnado de la clase de 6º de primaria A, B y C.

Descripción de la actividad: Los alumnos trabajan de forma individual en la creación de un itinerario visual (dibujo de flechas, giros) en función de la emoción que les haya tocado a cada estudiante (alegría, tristeza, ira, asco, miedo). Una vez terminado este paso, hacen una programación del robot que exhiben al resto de compañeros del grupo, quienes deben identificar la emoción de la que se trata en función del patrón de movimiento, giros, sonidos y bailes que realice el robot.

Metodologías activas utilizadas: ABP, Juego Simbólico y Pensamiento Computacional Desconectado.

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro: La actividad se alinea directamente con el proyecto CITE del centro a través del trabajo transversal de la educación emocional, pensamiento computacional, la creatividad y el trabajo en equipo.

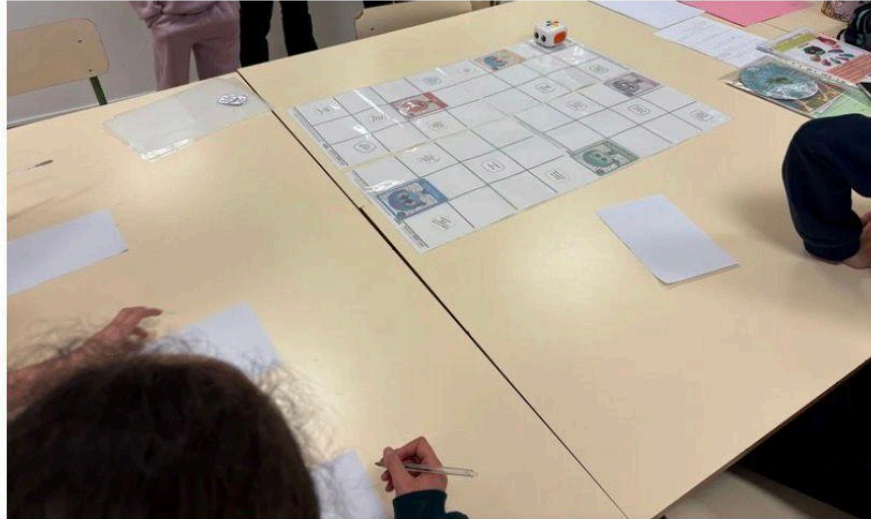
Dificultades encontradas: Las principales dificultades surgieron en la programación del robot, pues en ocasiones, el patrón de movimientos del robot no se correspondía con el itinerario creado por lo que fue necesario llevar a cabo algunos ajustes y volver a practicar.

Trabajo de preparación previa del docente: Adaptar los materiales al DUA para dos alumnos con NEAE (2 horas).

Horas de trabajo del alumnado en el aula: La actividad se desarrolló en el aula a lo largo de cuatro sesiones, cada una de una hora de duración. Las primeras para conocer las características del robot y familiarizarse con el funcionamiento del mismo, el resto para la elaboración por parte del alumnado de los itinerarios de movimientos.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado: las dificultades anteriormente detectadas se solventaron mediante la repetición de la programación del robot y todos los alumnos pudieron llevarlo a cabo.

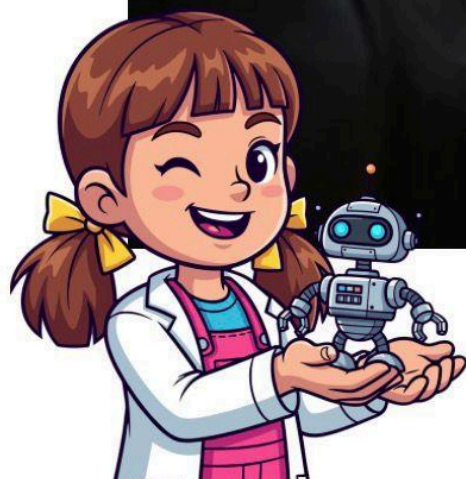




**Aprendemos a utilizar el robot,
programarlo, trabajamos orientación
espacial.**



Le damos órdenes y ¡a divertirnos!



EVIDENCIA 6 (ACTIVIDAD 6):

Centro educativo al que pertenece: CEIP Pedro de Vilallonga Cánovas.

Código del centro educativo: 06005755.

Proyecto CITE del centro : (STEAM O COLABORATIVO)

Nombre y apellidos del participante: Marta Macías Espinosa y Sara Ramírez Vizcaino.

Nombre para referenciar esta evidencia: Experiencias vividas, experiencias sentidas.

Objetivos principales: Fomentar el desarrollo de habilidades sociales, trabajar la empatía y ayuda mutua, la responsabilidad y trabajo en equipo haciendo uso de la robótica como medio facilitador para expresar emociones en el alumnado.

Grupo o grupos de alumnado con el que se realiza la actividad: Alumnado de la clase de 6º de primaria A,B y C.

Descripción de la actividad: Hacer una exposición oral y muestra de evidencias (pócimas de emociones) al resto de compañeros explicando los conocimientos adquiridos y emociones vividas durante el proceso de investigación de la emoción, recreación de la misma con la aplicación Canva, juego de roles, representación visual de las pócimas, elaboración de patrones de movimientos y programación del robot.

Metodologías activas utilizadas: ABP, Juego Simbólico y Pensamiento Computacional Desconectado.

Relación de la actividad con el proyecto CITE del centro: La actividad se alinea directamente con el proyecto CITE del centro a través del trabajo transversal de la educación emocional, pensamiento computacional, la creatividad y el trabajo en equipo.

Dificultades encontradas: Las principales dificultades fueron gestionar las emociones de los niños y niñas de 11/12 años, adaptar la actividad para niños que les cuesta entenderlas, y enseñar de manera efectiva el concepto de cada emoción y cómo repercuten en cada uno de nosotros/as.

Trabajo de preparación previa del docente: Adaptar los materiales al DUA para dos alumnos con NEAE (2 horas).

Horas de trabajo del alumnado en el aula: La actividad se desarrolló en el aula a lo largo de una sesión, de una hora de duración.

Dificultades encontradas para poder alcanzar el % de trabajo con el alumnado: Trabajar la parte oral con uno de los alumnos con NEAE por sus grandes dificultades en la elaboración del discurso, su vocabulario reducido ...siendo necesario el uso de apoyo visual como guía y facilitador en esta tarea.



MIEDO

El miedo hay de dos tipos:

Imaginario como monstruos



Reales como insectos



Miedo

				→	→
				→	→
				→	→
	→	→	→	→	→
→	→	→	→	→	→

Pócima de emociones

