



TÍTULO
¡PONTE EN MI LUGAR!



RECURSO A UTILIZAR

Cuento digitalizado en castellano:
<https://bit.ly/36gIph0>



Cuento digitalizado en inglés:
<https://bit.ly/3kTvdCN>

Actividad basada en el álbum ilustrado titulado "Ponte en mi lugar" escrito por Susanna Isern, ilustrado por Mylène Rigaudie y publicado por NubeOcho ediciones en febrero de 2020. ISBN: 978-84-17673-36-9

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:

Empatía, identificación y expresión emocional y habilidades de interacción.

ÁMBITOS DE EXPERIENCIA

Lenguajes: comunicación y representación, Conocimiento de sí mismo y autonomía personal y Conocimiento del entorno.

Conciencia corporal, emociones, adquisición de valores, trabajo colaborativo, normas de relación y convivencia, estrategias para una correcta resolución de conflictos, vocabulario del reino animal y natural.

Por último, la Transición a la Etapa de Primaria. Período que constituye un momento educativo clave que, lejos de la improvisación, debe estar planificado y debidamente planeado. Esta actividad puede beneficiar notablemente dicho proceso debido a la gestión emocional que se trabaja en ella asegurando el bienestar psico-emocional del alumnado.

CONTEXTO ESCOLAR:

Convivencia escolar, Trabajo por proyectos, Plan Lector.

EDAD RECOMENDADA

5 años

SINOPSIS

A través del álbum ¡Ponte en mi lugar!, señor grillo y sus amigos (la mariquita, la abeja, el ciempiés, la araña y la pulga) nos enseñarán la importancia de entender y así poder ayudar a los demás.

Grillo empieza su espléndida mañana saltando por el campo y se cruza con varios amigos. Cada uno está empeñado en cómo solucionar un problema: araña en hacer más madejas de hilo, mariquita en encontrar un lunar en su espalda, ciempiés en hacer un zapato para cada uno de sus pies. Grillo le resta importancia a todas esas preocupaciones: en el fondo no son cosas tan importantes. Al llegar la noche, grillo se prepara para dar su habitual concierto nocturno, pero vaya sorpresa cuando descubre que las cuerdas de su violín están rotas. Sus amigos le ofrecerán su ayuda, entendiendo que para él esas cuerdas son muy importantes. Juntos disfrutarán de su maravillosa música.

REFERENTE TEÓRICO: La empatía emocional surge en los dos primeros años de vida y es entre los 5 y los 6 años cuando el niño/a desarrolla la empatía

cognitiva. En este momento es capaz de reconocer que sus sentimientos y emociones son diferentes de quienes les rodean.

Además, la empatía es una variable personal relevante en la explicación del desarrollo moral y social, convirtiéndose en un constructo clave para la conducta prosocial. Que es toda conducta voluntaria dirigida a beneficiar a otros. La cual constituye un comportamiento que facilita las interacciones positivas con los otros; incluyendo la ayuda, el compartir, la colaboración y/o el apoyo a las demás personas.

La empatía es un pilar esencial en la sociedad. El cual se debe de trabajar a fondo desde la comunidad educativa, para educar alumnos/as empáticos que construyan relaciones sanas y sólidas.

Los cuentos son una ventana en el crecimiento de los niños, pues les permiten empatizar con el mundo, desarrollar su imaginación y resolver conflictos. De ahí la importancia de utilizar un cuento como eje central de la actividad.

RAZÓN DE SER: La actividad gira en torno a GRILLO, personaje principal del cuento ¡Ponte en mi lugar!, que será el eje central de la actividad. Se dividirá el cuento en varios fragmentos a modo de pistas. Con cada fragmento encontraremos el insecto protagonista, el cual nos contará su problemática y su cualidad (emoción).

Previamente a la actividad tendremos que tener las pistas y pruebas escondidas y preparadas. Las cuales se tendrán que adaptar en función de la edad madurativa del alumnado.

Se puede trabajar en todas las estancias del colegio, tanto en exterior como en interior. Lo más recomendable es hacerlo en el exterior, ya que los personajes del cuento son insectos y sería una buena forma de ambientar la actividad.

DESARROLLO

1ª Fase

Un día llegamos a clase y nos encontramos a Grillo, en su casita (grillera), con un mensaje que dice:



"Hola amiguitos/as, me llamo Grillo y os quiero presentar a mis amigos. ¿Os gustaría conocerlos? Decidle a vuestro profe que os lea el mensaje y en él encontraréis un juego de pistas muy divertido para hacer todos juntos. Si adivináis todas las pistas y pasáis todas las pruebas, me tenéis que hacer el favor de abrir la puerta de mi casa, para que pueda irme a jugar con mis amigos. Así que necesito de vuestra ayuda. Gracias y ... ¡Adelante! Lee la primera pista..."

1º pista: "Creo que mis amigos se han podido enfadar porque después de mucho pensar, creo que algo he tenido que hacer mal. Ayúdame a buscarlos porque sin ellos mi violín no cantará. Adivina cual es el animal que primero tienes que buscar: "Me gusta estar **ALEGRE** para poder volar, con mi vestido rojo que lleno de lunares negros esta, Pero Los lunares he perdido y Grillo no me ha querido ayudar. ¿Quién soy? LA MARIQUITA. Resuelve el puzzle* que la profe te dará".

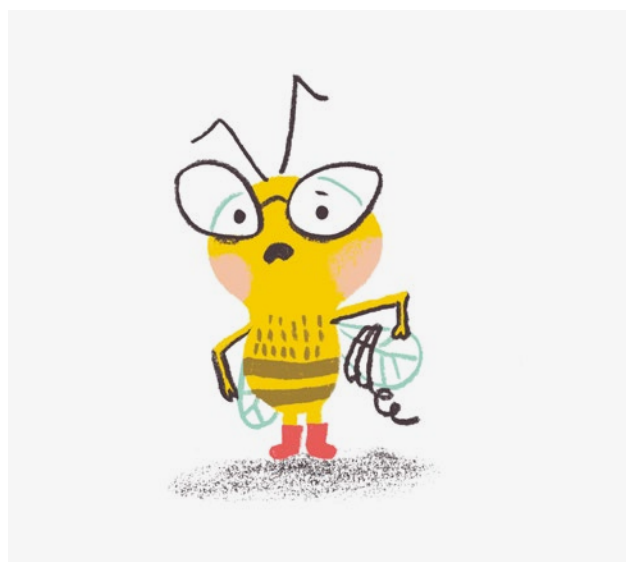
*Cada profesor elaborara un puzzle sobre un mariquita, adaptado a su grupo. Detrás del puzzle estará escrito el lugar de la siguiente pista.



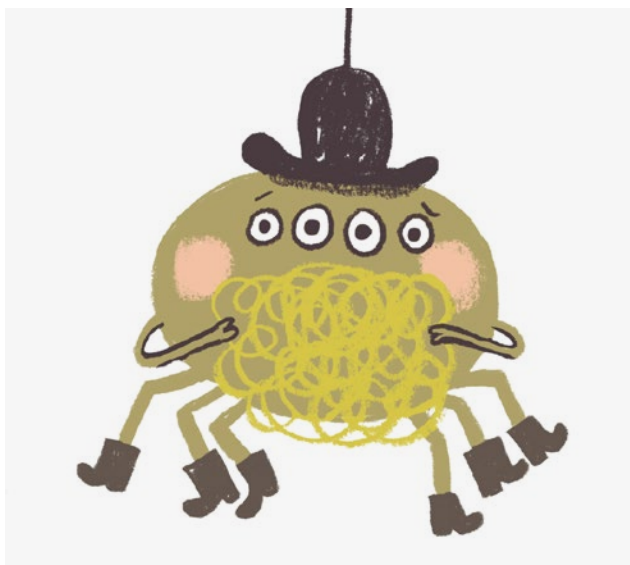
2ª Fase

En esta fase irán conociendo el resto de personajes, su problemática y la emoción que representan. Los cuales aparecerán con las pistas y pruebas (que cada profesor diseñará) como ha sucedido con la mariquita.

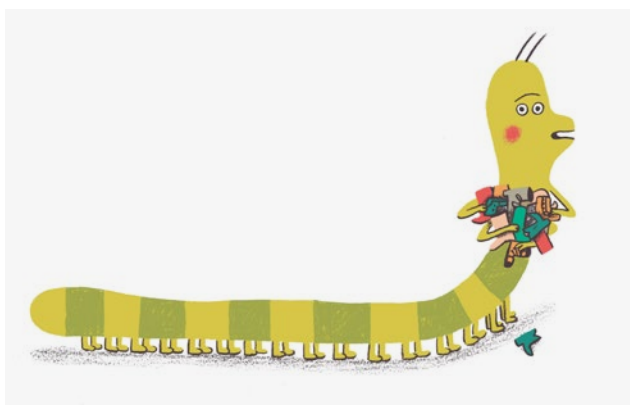
El 2º personaje en aparecer será LA ABEJA "Estoy **ENFADADA** porque Grillo no me ha ayudado a desenredar mi ala del hilo que llevo colgado. Por su culpa no podré hacer miel, ni posarme en un clavel".



El 3º personaje en aparecer será LA ARAÑA "Tengo mucho **MIEDO** porque sin casa me he quedado. Y a tejer ovillos de seda El Señor Grillo no me ha ayudado"



El 4º personaje en aparecer será EL CIEMPIES “Me siento muy **TRISTE** porque no podré salir a pasear, por culpa de Grillo que a fabricar zapatos no me ha querido ayudar”.



El 5º y último personaje en aparecer será LA PULGA “Hay Grillo, **SORPRENDIDA** me acabas de dejar, con esa frase tan bonita que te acabo de escuchar: ¡Ponte en mí lugar!”.

3ª Fase

Cuando lleguemos al final, los niños tendrán caracterizadas 5 emociones y habrán resuelto la historia todos juntos.

En la última pista encontraran el cuento ¡Ponte en mi lugar! y el profesor se lo leerá en un lugar al ex-

terior donde, después de escuchar el cuento, todos juntos abrirán la puerta de la casita del Señor Grillo. Así él irá en busca de sus amigos para tocarles su violín y contarles todo lo que ha aprendido sobre el valor de la empatía.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

- Crear los insectos a modo de manualidad para después hacer un rincón de emociones en el aula.
- También puede hacerse la manualidad desde el plano individual, escogiendo cada alumno/a el insecto que más le guste. O el que más se identifica con su forma de ser o con lo que quiere mejorar o aprender.
- Se pueden hacer con calcetines, globos de arroz, etc. Cobrando importancia el aprendizaje sensorial.
- Una vez creados los insectos pueden representar, contar, etc. el cuento a otro grupo de alumnos/as.
- Podemos pegar la imagen de cada personaje en un bote o caja y dentro de él guardaremos las características que los diferencian del resto. Para así conocer el mundo de los insectos.
- Una propuesta ideal como cierre sería poder llevar al aula a un alumno/a con necesidades educativas para que el alumnado que ha realizado la actividad pueda poner en práctica, desde una situación real, el valor de la empatía.

Actividad diseñada por: Marta Fernández Saiz.
C.C. Sagrada Familia. (Herrera de Camargo, Cantabria).