

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TÍTULO:
PROYECTO DE INNOVACIÓN
INCLUYENDO LAS EMOCIONES: PROGRAMA PARA PROMOVER LA
INCLUSIÓN EDUCATIVA DEL ALUMNADO CON TDAH A TRAVÉS DE
LA EDUCACIÓN EMOCIONAL

MODALIDAD DE TFG
PROYECTO DE INNOVACIÓN

NICOLE RODRÍGUEZ CASTRO
ALU0101315423@ULL.EDU.ES

SONIA BYRNE
ADRIANA ÁLAMO MUÑOZ

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023
CONVOCATORIA: JUNIO

RESUMEN

Se pretende desarrollar un proyecto de innovación en el que se trabaje la Educación Emocional a través de la materia de EMOCREA en las aulas de Educación Primaria, principalmente en las del último ciclo de esta etapa y atendiendo especialmente al alumnado con Trastorno por Déficit de Atención o Hiperactividad (TDAH). Implementando un proyecto dividido en una sesión inicial y 5 módulos donde se recogen diversas actividades, con el fin de desarrollar una correcta gestión emocional del alumnado, además de promover la empatía consiguiendo la inclusión de la totalidad del alumnado en el aula. Primeramente, encontramos un marco teórico con las principales características del alumnado con TDAH, así como aspectos relevantes en cuanto a su diagnóstico, prevalencia, etc. Posteriormente, se hace énfasis en la importancia de la educación emocional, tanto en el alumnado con estas características como en el resto de estudiantes. Finalmente, se encuentra desarrollada la metodología a seguir para la realización del proyecto, así como el marco legislativo en el que se basa y todo ello apoyado de una propuesta de evaluación, presentando unos objetivos y un grupo específico de destinatarios.

Palabras clave: Educación Emocional, TDAH, inclusión, gestión emocional y rendimiento académico.

ABSTRACT

The aim of this Final Degree Project is to develop an innovation project in which Emotional Education is worked on through the subject of EMOCREA in Primary Education classrooms, mainly in the last cycle of this stage and paying special attention to students with Attention Deficit or Hyperactivity Disorder (ADHD). Through the implementation of a project that is divided into an initial session and 6 modules where various activities are collected to develop a correct emotional management of students, as well as promoting empathy to achieve the inclusion of all students in the classroom.

In this document, first of all, a theoretical framework is presented in which the main characteristics of students with ADHD are described, as well as relevant aspects regarding their diagnosis, prevalence, etc. Subsequently, emphasis is placed on the importance of emotional education, both in students with these characteristics and in the rest as well. Finally, the methodology to be followed for carrying out the project is developed, as well as the legislative framework on which it is based and supported by an evaluation proposal, presenting objectives and a specific target group.

Keywords: Emotional education, ADHD, inclusion, emotional management and academic performance.

ÍNDICE

1. Datos de Identificación.....	3
2. Justificación Teórica.....	3
3. Objetivo del proyecto	12
4. Propuesta metodológica.....	12
5. Actividades	17
6. Propuesta de evaluación del proyecto	28
7. Presupuesto.....	28
8. Conclusiones.....	29
9. Referencias bibliográficas	30
10. Anexos	36

1. Datos de Identificación

En primer lugar, se hace necesario mencionar la población a la que va dirigido principalmente este proyecto de innovación. Las personas destinatarias de las acciones expuestas en la metodología son el alumnado de Educación Primaria, en concreto el alumnado del 3º ciclo de esta etapa, es decir, los últimos cursos, 5º y 6º. Además, concretando aún más, el proyecto está centrado en la inclusión del alumnado con Trastorno por Déficit de Atención o Hiperactividad (TDAH), así como en optar con su implantación a mejorar el rendimiento académico de todo el alumnado, pero en específico a este colectivo con TDAH.

En cuanto al contexto en el que se desarrollará, será en una institución educativa, siendo principalmente un centro en el que se imparta la Educación Primaria, por lo que estaríamos hablando de una institución formal. Con este proyecto contribuimos a cumplimentar el currículo de Educación Emocional de la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias (2023b), ya que está basado en dicha legislación y se recogen los principales aspectos competenciales de la misma, pudiendo ser utilizado para evaluar dicha materia en un aula ordinaria.

2. Justificación Teórica

Para llevar a cabo este proyecto de innovación es necesario conocer las características de nuestro colectivo de destinatarios, el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), en concreto, con Trastorno por Déficit de Atención o Hiperactividad (TDAH).

En primer lugar, según la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, se entiende por alumnado con Necesidades Educativas de Apoyo Educativo (NEAE) a aquel que presenta ciertas Necesidades Educativas Especiales u otras necesidades educativas, que pueden ser: Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA), por Trastornos por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH), por Especiales Condiciones Personales o de Historia Escolar (ECOPHE), por Incorporación Tardía al Sistema Educativo (INTARSE) o por Altas Capacidades Intelectuales (AICAIN), Dificultades en el ámbito de la comunicación y lenguaje y que puedan requerir ciertos apoyos en una parte o a lo largo de su etapa escolar (Gobierno de Canarias, 2023a).

Dentro de esta definición, se encuentran las personas destinatarias de este proyecto, el alumnado con TDAH, por lo que es esencial definir este concepto. El Trastorno por Déficit de Atención o Hiperactividad se puede definir como un trastorno del neurodesarrollo, que tiene

base genética y que posee una heredabilidad elevada. En el que, además, se encuentran implicados varios factores neuropsicológicos que hacen que el sujeto que lo padece muestre alteraciones en la atención, impulsividad y en la sobreactividad motora (Barkley, 1990; Faraone, 2002).

A la hora de diagnosticar los posibles casos de TDAH existe un manual conocido como el “Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Psiquiátrica Americana (APA)” que se encuentra en su quinta versión (DSM-5) (American Psychiatric Association, [APA] 2013), que nos ofrece una serie de criterios a seguir para poder realizar un correcto diagnóstico de este tipo de trastorno.

El TDAH está basado en un patrón persistente en el tiempo, caracterizado por la falta de atención o desatención y que puede ir acompañada o no de hiperactividad e impulsividad. Teniendo esto en cuenta, podemos distinguir 3 subtipos en función del patrón que haya sido predominante en el día a día de la persona diagnosticada en los 6 meses anteriores a dicho diagnóstico (APA, 2013). Estos son los siguientes:

- Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, tipo combinado: Este subtipo es utilizado cuando los síntomas de desatención y de hiperactividad-impulsividad han persistido durante 6 meses o más.
- Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, tipo con predominio del déficit de atención: Se utiliza cuando los síntomas de falta de atención han persistido durante 6 meses o más, mientras que los de hiperactividad-impulsividad han durado menos de 6 meses.
- Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, tipo con predominio hiperactivo-impulsivo: Debe ser utilizado en aquellos casos en los que los síntomas de hiperactividad-impulsividad han estado presentes durante 6 meses o más, mientras que los síntomas de desatención han durado menos de 6 meses.

Cabe destacar que, aunque se diagnostique uno de estos subtipos de TDAH, con el tiempo puede pasar que lleguen a desarrollar otro de los mencionados anteriormente. Por otro lado, en cuanto a los síntomas y a las dificultades asociadas a este trastorno, podemos decir que sus características varían en función de la edad y del estado evolutivo en el que se encuentre el sujeto. Pero, en líneas generales, según el DSM-5 (APA, 2013), suelen presentar:

- Baja tolerancia a la frustración
- Arrebatos emocionales
- Autoritarismo y testarudez

- Insistencia excesiva en que se cumplan sus peticiones
- Labilidad emocional
- Desmoralización
- Disforia
- Rechazo por parte de sus compañeros/as
- Baja autoestima

Además de estas características generales, se ha demostrado que los niños/as que presentan un TDAH y que se encuentran atendidos en centros clínicos, también presentan otros trastornos como el negativista desafiante o el trastorno disocial. Además, los niños/as con TDAH tienen una cierta predisposición a presentar trastornos asociados al estado de ánimo, trastornos de ansiedad, trastornos del aprendizaje y trastornos de la comunicación (APA, 2013).

Por otra parte, existen ciertas consecuencias que vienen dadas al sufrir este trastorno como, por ejemplo: un bajo rendimiento académico, asociado en gran medida a la frustración que padecen y que pueden llevar a provocar ciertos conflictos en las familias y en el profesorado, debido a la falta de comprensión del trastorno y de lo que este conlleva. Otro aspecto para destacar es que las personas que padecen TDAH pueden llegar a tener un CI algo inferior que el resto de sus compañeros/as de la misma edad (APA, 2013).

En este sentido, existen ciertos estudios en los que se relaciona el TDAH con un aumento en las tasas de abandono escolar. Sin embargo, la relación entre este abandono escolar y el TDAH depende de muchos factores, como el acceso a tratamientos para este trastorno, el apoyo de las familias, así como de los centros educativos y las características individuales que presente cada alumno/a que lo manifieste (González-Gómez et al., 2018; Leite et al., 2018).

En cuanto a la prevalencia del trastorno, esta varía en las aulas dependiendo del país en que se sitúe, de la región y de la población a estudiar. En España, actualmente se estima una prevalencia de entre el 5% y el 10%. (Asociación Española de Pediatría, 2015). En Estados Unidos se ha estimado aproximadamente un 9.4%. (Centers for Disease Control and Prevention [CDC], 2021).

Si bien es cierto que no existe una cifra exacta global de esta prevalencia, en algunos estudios se sugiere que podría oscilar entre el 5-7%. En 2017, Thomas et al., estimaron una prevalencia a nivel mundial, en alumnado en edad escolar, del 7.2%. Mientras que, Polanczyk et al., (2018) establecen un 5.9% en el alumnado de edad escolar. Cabría destacar que todos estos estudios coinciden en que estos datos son estimaciones que varían según la fuente consultada y, sobre todo, la población que se pretenda estudiar. Además, que estas cifras

pueden variar dependiendo del método evaluativo que se utilice y de los síntomas de TDAH que se hayan tenido en cuenta para su estudio.

2.1. La Educación Emocional como Medida de Inclusión del Alumnado con TDAH

Para poder comprender la necesidad de implementar este proyecto de innovación en las aulas, se hace esencial el conocimiento de dos términos. Por un lado, el concepto de “emociones” y por el otro, el concepto de “educación emocional”.

Hoy en día, existen tantas definiciones de este concepto que muchas veces es imposible establecer una descripción de este término. Es cierto que casi todo el mundo cree que sabe lo que quiere decir el concepto de emoción, pero, en el momento en el que intentan definirla, casi nadie es capaz de poder entenderla (Fernández y Jiménez, 2010).

Por ello, para la realización de este proyecto, se utilizará como referencia la definición dada por el que es actualmente reconocido como uno de los mayores investigadores de la inteligencia emocional, Daniel Goleman, quien define las emociones como alteraciones rápidas que vienen dadas por estimular ideas creadas por la propia persona, por experiencias pasadas o por recuerdos que han sido guardados en nuestro cerebro. Además, estas alteraciones muestran a su vez, nuestro estado de ánimo y se reflejan a través de nuestros sentimientos, y estos al tener una sensación más duradera pueden acarrear problemas tanto físicos como psicológicos (Goleman, 1998; Hogeveen, 2016).

Como ciudadanos y seres sociales, es inevitable mantener relaciones con el grupo de iguales, con la familia, figuras de autoridad, etc. y que en esas interacciones las emociones estén presentes. También forman parte del proceso de toma de decisiones, de las respuestas conductuales y de los conflictos que pueden surgir (Subdirección General de Cooperación Territorial e Innovación Educativa; s.f); por ello es esencial saber gestionarlas, para no perder el control y evitar los altibajos que pueden ser desestabilizantes. La “Educación Emocional” trata de enseñar a identificar y gestionar las emociones propias y las de los demás. Con ello, se contribuye al bienestar y a la calidad de vida de las personas, favorece la prevención de problemas psicopatológicos, promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, y potencia el rendimiento académico y a la competencia socioemocional (Bisquerra, 2009). Sin embargo, en la actualidad, contar con una buena educación emocional todavía es un lujo a pesar de formar parte del currículo escolar. Por este motivo, es necesario que desde los centros educativos se le enseñe al alumnado a gestionar sus emociones, aportando estrategias para su propio autocontrol, desde la primera etapa de sus vidas, con el objetivo de que dicho alumnado aprenda a conocer sus propias emociones, además de trabajar la empatía para que puedan

entender e interactuar con los individuos y el mundo que les rodea. A este proceso de enseñanza-aprendizaje se le conoce como Educación Emocional.

La educación emocional, es esencial para todo el alumnado, pero sobre todo para el alumnado con TDAH por varias razones. Por un lado, este alumnado suele presentar falta de atención, de concentración y de control de sus impulsos, posibilitando que se generen emociones de frustración y ansiedad con más facilidad (Raggi y Chronis, 2006). Por otro lado, suelen presentar dificultades de autorregulación emocional asociadas a una menor inteligencia emocional, a la falta de habilidades interpersonales, a problemas de adaptabilidad y a altibajos en los estados de ánimo (Cabello, 2018; Laporta et al. 2016). Todos estos aspectos también repercuten en la resolución de conflictos y en la toma de decisiones (Laporta et al. 2016). Por todo esto, la educación emocional les puede proporcionar estrategias que les permitan comprender y manejar sus emociones, mejorando con ello sus relaciones interpersonales y reduciendo esas emociones negativas, sus niveles de estrés y de ansiedad. Además, el trabajo de la educación emocional en este alumnado puede llevar a una mejora en su autoestima y autoeficacia, en su capacidad para resolver conflictos y en su toma de decisiones, lo que repercute positivamente en su rendimiento académico (Cabello, 2018; Raggi y Chronis, 2006).

Por otro lado, existen ciertos aspectos que se deben tener en cuenta para el trabajo con alumnado con estas características:

- Se deben adaptar las estrategias de educación emocional de manera individualizada a cada estudiante con TDAH, puesto que cada persona tiene diferentes reacciones emocionales y necesidades.
- Se debe utilizar un enfoque lo más práctico y concreto posible, de manera que la enseñanza de habilidades de regulación emocional sea óptima. Algunas de las estrategias pueden ser: técnicas de respiración, meditación, estrategias en la resolución de conflictos (Evans et al., 2018).
- Se debe involucrar en todo momento a las familias para que el aprendizaje se realice tanto dentro del aula, como fuera, en el ambiente y entorno familiar, consiguiendo una enseñanza lo más completa posible (Mikami y Cox, 2019; Pennington y Knight, 2018).
- Además, se debe evaluar regularmente el progreso y los logros del alumnado, ajustando el programa y las actividades si se ve necesario.

2.2.1. Programas para trabajar Educación Emocional en las aulas.

En estos últimos años, se han ido desarrollando en las aulas diferentes programas para trabajar y desarrollar la Educación Emocional en el alumnado, ya que si queremos formar y

mejorar en este ámbito, debemos empezar por las bases y esta base se encuentra en los centros educativos. Dependiendo de la metodología de trabajo de estos programas podemos distinguir:

Programas basados en la metodología tradicional. Estos programas son llevados a cabo mediante la realización de actividades o fichas que son obtenidas, en su mayoría, de un manual o libro de texto, con el objetivo de que a través de su realización, el alumnado mejore sus habilidades sociales y adquieran ciertas competencias que le permitan tener una mejor respuesta ante los conflictos, con el único fin de obtener una buena convivencia en su entorno escolar. Se basa en que el docente transmite su conocimiento y el alumnado aprende en base a la escucha y la toma de apuntes, se caracteriza por la transmisión directa de información y por la ausencia de la participación activa del alumnado. (Botello, 2019). Algunos de estos programas cuentan con CD de actividades.

- Programa DIE, Desarrollando la inteligencia emocional (Ozáez, 2015).
- Sentir y Pensar. Programa de actividades para desarrollar la educación emocional en la escuela (Bisquerra, 2010).
- Programa PIELE. Programa Instruccional para la Educación y Liberación Emocional: Aprendiendo a vivir (Hernández y García, 1992).
- Programa PIECAP. Programa Instruccional-emotivo para el crecimiento y la autorrealización personal “Aprendiendo a Realizarse” (Aciego et al., 2003)
- Programa de Educación Social Afectiva (Sánchez et al., 1994).
- Programa vivir con otros (Arón, s.f.).
- DSA. Programa de desarrollo afectivo (Cruz y Mazaira, 1992).
- Programa S.I.C.L.E. siendo inteligentes con las emociones (Vallés, 1999).
- Programa Desconócete a ti mismo (Muñoz, s.f.).
- Programa de Asertividad y Habilidades Sociales. PAHS. (Benito et al, 2009).

Programas basados en la metodología de aprendizaje significativo. Los programas que se incluyen en este bloque parten de las experiencias y del día a día del alumnado. Es cierto que hay algunos que cuentan con un dossier de ciertas actividades que se pueden llevar a cabo, pero, son actividades abiertas, es decir, se deja a libre interpretación del profesorado y del alumnado, con el objetivo de que sean lo más individualizadas y experienciales posibles.

Esta metodología se basa en la idea de que el alumnado adquiere más fácilmente los conocimientos cuando estos se relacionan con conocimientos previos o con experiencias personales. Por ello, el aprendizaje significativo se centra en crear experiencias de aprendizaje

que sean relevantes y significativas para el alumnado, ayudándoles a retener la información y aplicarla de una forma más efectiva. En estos programas que se muestran a continuación, el alumnado es motivado a hacer preguntas y a buscar respuestas por sí mismos/as y se les ofrece un tiempo y un espacio para aplicar lo aprendido en situaciones reales (Ausubel, 2000; García y González, 2014).

- Programa de Educación Emocional (Ozáez, 2015).
- Educar para el bienestar emocional de la Fundación Botín (Irrarázaval, 2014).

Programas basados en una metodología de aprendizaje cooperativo. La metodología de aprendizaje cooperativo consiste en organizar a los estudiantes en pequeños grupos y otorgarle a cada uno de ellos/as un rol específico dentro del grupo de trabajo, con la finalidad de que trabajen de manera conjunta y se responsabilicen de su propio aprendizaje, favoreciendo con ello el desarrollo de su competencia social, la inclusión y la reducción del acoso escolar (Pulido etc al., 2019).

Por ello, los programas que se mencionan a continuación son programas en los que prevalece el trabajo cooperativo, agrupando al alumnado en pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en los que se pretende en su mayoría fomentar habilidades relacionadas con el trabajo en grupo, interacciones sociales, empatía, etc.

- Educar para sentir, aprender a ser, de la Fundación Mapfre (Fundación Mapfre, 2011).
- La aventura de la vida, de la Fundación edex (Fundación edex, 2023).
- Aprendiendo a ser felices, de la Universidad de Alicante (Torres, 2023).
- Educar en emociones, de la Junta de Andalucía (Junta de Andalucía, 2023).

Programas basados en una metodología lúdica y creativa. Con esta metodología se hace referencia a aquellos programas en los que predomina el uso de cuentos, de actividades lúdicas y creativas como podrían ser: el dibujo, la dramatización, actividades musicales y artísticas, etc. (Murillo, 1996)

- Emocionario de palabras aladas (Palabras Aladas S.L, s.f.).
- Participación, educación emocional y convivencia del Ministerio de Educación y Formación Profesional (Casas, 2018).
- Programa de educación emocional para la prevención de la violencia, de la Universidad de Córdoba (Caruana, 2005).
- Educar en emociones, de la Junta de Andalucía (Junta de Andalucía, 2023).

Programas específicos para trabajar con alumnado con TDAH en Educación Primaria. Existen algunos programas para trabajar con alumnado con TDAH en Educación Primaria, que parten de diferentes metodologías, algunos de ellos son:

- “Emociones y TDAH”, que es un programa de la Asociación Española de Ayuda Mutua contra el Déficit de Atención e Hiperactividad, en el que básicamente lo que hacen es que el alumnado con TDAH aprenda ciertas habilidades de autorregulación (AADAHi, s.f.).
- “TDAH y Emociones”, de la Federación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad (FEAADAH), en el que se tiene como objetivo mejorar la autorregulación emocional utilizando técnicas y actividades (FEAADAH, s.f.).
- “Aprender a convivir con TDAH”, de la Federación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad (FEAADAH), con el que se pretende desarrollar habilidades tanto sociales como emocionales en este tipo de alumnado para que se integren mejor en el contexto escolar (FEAADAH, s.f.).
- “Aprender a vivir con TDAH” de la Federación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad (FEAADAH), que pretende mejorar la autoestima de estos estudiantes para que se integren mejor con sus compañeros/as (FEAADAH, s.f.).

En estos programas las metodologías que suelen utilizarse son técnicas concretas de relajación, mindfulness, visualización de vídeos, realización de actividades de ciertos manuales, etc. También, podemos encontrarnos algunos programas en los que se utilizan entornos digitales como, por ejemplo:

- “Mindfulness para niños con TDAH”, de Educalia. Se utiliza una plataforma digital que está centrada en que el alumnado aprenda a meditar. Para ello utilizan vídeos, audios y ciertos juegos interactivos que sirvan para mejorar su concentración (Educalia, s.f.).
- “NeuronUP Kids”, de NeuronUP. Utilizan una plataforma digital en la que ofrecen herramientas y ciertas actividades para que el alumnado con TDAH trabaje sus funciones cognitivas (NeuronUP, s.f.).
- “Juegos emocionales para niños con TDAH” de la psicóloga Ana Roa. Se basa en una aplicación móvil para enseñar al alumnado con este trastorno habilidades emocionales y de autorregulación mediante el juego o la realización de actividades interactivas dentro de la propia aplicación (Roa, s.f.).

Como se puede ver en la descripción de los programas, suelen ser personalizados, atendiendo a los niveles de atención, concentración y habilidades emocionales del propio alumnado con TDAH. Sin embargo, no cuentan con actividades planteadas de manera inclusiva en el aula ordinaria, sino que están enfocadas al trabajo fuera del aula, en las sesiones de apoyo. Es decir, no se recoge en ningún momento que sean programas inclusivos para trabajar la educación emocional de este alumnado dentro de las aulas, sino que, prevalece la integración, con actividades individuales que se realizan alejadas del resto del alumnado del aula, siendo diseñados para el trabajo individual o en pequeños grupos de estudiantes con TDAH. Por este motivo, es esencial crear un programa en el que se trabaje la educación emocional de este alumnado, teniendo en cuenta sus características, pero incluido en su aula ordinaria, trabajando en conjunto con el resto del alumnado y fomentando, en todo momento, la inclusión educativa.

Por otra parte, trabajar todos los aspectos que desarrolla la educación emocional puede favorecer a la inclusión ya que el alumnado con y sin necesidades educativas especiales se beneficia de la intervención. Una muestra de ello es el programa de Educación Emocional, conocido como “EMO-ACCIÓN”. Este se aplica en aulas de infantil, para favorecer la inclusión educativa atendiendo con ello a la diversidad de las aulas. El programa estaba dirigido al alumnado de segundo ciclo de infantil y estaba enfocado a aquel alumnado que no posee ninguna dificultad específica, dividieron al alumnado en dos grupos, el grupo control al que no le realizarían el estudio y el grupo experimental que serían los que llevarían a cabo el programa. Este programa se encontraba dividido en cuatro bloques de contenidos: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional y habilidades sociales. Partía de una metodología abierta, con la realización de talleres y juegos de iniciación, pero no era un programa dirigido, sino que lo dejaban abierto para que los docentes lo modificaran. Los resultados del programa nos muestran que el grupo experimental obtuvo mayor puntuación que el grupo control en: reconocimiento de emociones a través de situaciones contextuales, reconocimiento de emociones a través de dibujos y fotografías, regulación emocional y empatía. Además, se observó que se contribuyó a la inclusión educativa tanto del alumnado con NEAE como en el resto de estudiantes (Cepa et al. 2017). Sin embargo, se trata de un programa para edades tempranas y es necesario seguir interviniendo en los cursos superiores de primaria en los que, la preadolescencia aumenta las necesidades de gestión emocional del alumnado. Además de la necesidad de crear un programa que sí que tenga como objetivo la inclusión de aquel alumnado con NEAE, ya que como comenté anteriormente, el programa no fue creado con esta finalidad, sino que se dieron cuenta de que fue una consecuencia de su implementación.

Por todo esto, queda evidenciada la necesidad de crear este proyecto de innovación, con el que se pretende dar al alumnado las herramientas para hacer frente a la gestión de las emociones y de las situaciones problemáticas dentro y fuera del aula, así como mejorar su autoestima y motivarlos a superarse, consiguiendo un aumento en su rendimiento académico y la promoción de su continuidad escolar.

3. Objetivo del proyecto

El objetivo general de este proyecto es promover la inclusión del alumnado con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad a través del fomento de su desarrollo emocional, proporcionándoles las herramientas para hacer frente a la gestión de sus emociones y de las situaciones problemáticas dentro y fuera del aula.

Las actividades diseñadas tendrán como objetivos específicos fomentar la comprensión y gestión de las emociones en el alumnado, mejorar sus habilidades sociales y desarrollar la empatía, así como fomentar el bienestar emocional y la resiliencia.

Asimismo, se pretende involucrar a las familias en este proceso educativo, proporcionándoles recursos y actividades para que puedan trabajar la educación emocional desde sus hogares, promoviendo con ello un enfoque integral en la formación emocional del alumnado.

4. Propuesta metodológica

Para realizar un proyecto de cualquier tipo, nos debemos apoyar de un marco legal. En este caso, al ser un proyecto destinado a alumnado de Educación Primaria y que tiene como finalidad desarrollar y trabajar su educación emocional, se utilizará como marco legal, la nueva Ley de Educación conocida como la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020, 2020) y se trabajará con el Currículo de Educación Emocional en Canarias por la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias (2023b).

Se trabajará con esta ley debido a que actualmente, la LOMLOE es la ley que regula el sistema educativo en España y establece una serie de competencias y objetivos que debe adquirir el alumnado a través de su formación académica. En estos objetivos y competencias se incluyen el desarrollo de habilidades tanto emocionales como sociales, algunas de ellas son: la empatía, la autoestima, el autoconcepto, la resolución de conflictos, el trabajo en grupo, etc. Todas ellas son realmente importantes en la educación emocional, debido a que es de vital importancia que el alumnado comprenda y maneje sus emociones, así como que aprenda a

relacionarse de una manera adecuada con los demás. El currículo de la LOMLOE resalta la necesidad de una educación donde se fomente la inclusión y valores que promuevan la igualdad, el respeto, la diversidad y la tolerancia. Todo ello se consigue con el desarrollo de una buena educación emocional en la que se consideren las características y necesidades de manera individualizada para cada estudiante. Asimismo, el proyecto se llevará a cabo como parte de la asignatura de Educación Emocional existente en el currículo de Educación Primaria.

En cuanto a la metodología de este proyecto de educación emocional se basará en el aprendizaje colaborativo, activo y, a la vez, personalizado, utilizando la gamificación, a través de la plataforma digital de Classcraft (Classcraft Studios Inc, 2013). El concepto de gamificación hace referencia a una técnica que utiliza el potencial que tienen los juegos y los traslada al ámbito educativo, consiguiendo con ello un mayor interés y motivación por parte del alumnado y mejorando, de esta manera, sus resultados académicos (Unir, 2020). Con esta metodología activa y básicamente participativa, se promoverá la implicación del alumnado en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a su vez avanzar a su propio ritmo y adaptando cada una de las actividades a sus necesidades y habilidades emocionales.

La metodología activa y participativa que se propone tiene como objetivo que el alumnado se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje, permitiendo adquirir conocimientos y habilidades emocionales a través de la experiencia directa y utilizando la reflexión sobre las mismas. Para ello, se utilizarán diferentes técnicas y herramientas que permitan el desarrollo de estas competencias emocionales, con actividades lúdicas, ejercicios de reflexión y autoconocimiento, resolución de conflictos, etc. Además, se fomentará el trabajo en equipo y la colaboración en actividades individuales y en grupo, para potenciar con ellos sus habilidades sociales y conseguir el desarrollo de la empatía, mejorando con ello el clima emocional del aula (Ausubel, 2000; García y González, 2014; Murillo, M, 1996; Pulido et al., 2019).

Por otro lado, también se propone la implicación de las familias, mediante la proporción de ciertos recursos y actividades que les permitan trabajar la educación emocional desde sus hogares y fomentando su participación en ciertas actividades que se realicen en el aula. Consiguiendo con ello, una mayor continuidad entre el trabajo que se realice en el aula y el trabajo realizado en los hogares, mejorando la educación emocional de los estudiantes de una manera integral.

Durante el desarrollo de todo el proyecto, se hará uso de la gamificación, a través de la plataforma digital de Classcraft Studios Inc, (2013). Esta es imprescindible puesto que servirá como medio de motivación para el alumnado, para ayudarlos a cumplir los objetivos que

persigue este proyecto, así como a desarrollar las competencias y las actitudes que se recogen en la plataforma.

El Classcraft es la plataforma de gamificación educativa creada en el año 2013 con la finalidad de motivar y comprometer al alumnado en el desarrollo de su proceso de aprendizaje. Este entorno virtual permite a los docentes diseñar una experiencia de aprendizaje mucho más llamativa e inmersiva para el alumnado, con la incorporación de ciertas características del juego de rol en el aula (Classcraft Studios Inc, 2013).

El alumnado crea personajes virtuales que se desarrollan a medida que se completan una serie de misiones y desafíos dentro del juego. Una vez completadas ciertas tareas y después de mostrar un buen comportamiento en el aula, los estudiantes suman puntos y recompensas dentro del propio entorno virtual, mientras que si cometen ciertas infracciones como pueden ser las faltas de respeto, la falta de compromiso con el trabajo, etc., pueden perder puntos y vidas, teniendo que someterse a una especie de castigo, a la que en el juego se le conoce como sentencia, que pueden ser diseñadas por el docente, como por ejemplo realizar una tarea extra. Por otra parte, en esta plataforma también se fomenta el trabajo en grupo y la colaboración en el alumnado, debido a que se pueden formar equipos de trabajo para completar ciertas misiones que el docente considere.

Además, existe una parte dentro de la plataforma en la que se permite a los docentes seguir el progreso de los estudiantes, comunicarse con las familias y personalizar la experiencia de aprendizaje de cada alumno/a.

Para poder utilizar este recurso se llevará a cabo un módulo inicial, *Módulo 0: “Nos familiarizamos con el entorno virtual”*, en el que se enseña al alumnado cómo utilizar el recurso digital (Classcraft Studios Inc, 2013). El proyecto también cuenta con otros cinco módulos de contenidos sobre educación emocional.

Además, durante todo el proyecto, las familias tendrán espacios y actividades específicas para promover su participación, consiguiendo tener una línea de comunicación semanal con ellas mediante actividades que se llevarán a cabo tanto dentro como fuera del aula. Primeramente, se desarrollará una especie de “rincón para las familias” en el que se creará un espacio desde la propia plataforma de ClassCraft. En este, se les proporcionará material y herramientas que les permitan trabajar la educación emocional desde sus hogares. También, dispondrán de un foro en el que podrán comunicarse con el profesorado y con otras familias, sirviendo como medio para compartir experiencias tanto positivas como negativas al llevar a cabo las sesiones de educación emocional en los hogares, dando lugar a un espacio de diálogo y reflexión grupal.

Además de este espacio, podrán solicitar videoconferencias con el personal docente para compartir dudas e informar de los progresos obtenidos con sus hijos e hijas. Por último, habrá actividades que se desarrollarán dentro del aula, con el alumnado, como pueden ser meriendas donde se vea una pequeña película, donde reflexionemos de manera conjunta sobre lo que ha ocurrido, en cuanto a desarrollo de personajes, emociones, etc, se podrán hacer actividades de role-playing, charlas donde nos cuenten algunas experiencias propias de superación personal, etc.

Cabe destacar que, otro aspecto que será llevado a cabo durante todo el proyecto, son las sesiones de “vuelta a la calma”, que consistirá en crear una rutina en la que, todas las mañanas antes de comenzar la primera sesión y después del descanso de media mañana, el alumnado haga actividades de relajación, a las que se dedicarán entre 5 y 10 minutos, como puede ser: poner una música relajante y realizar ejercicios de respiración, con el fin de conseguir una máxima atención por parte del alumnado, así como una sensación de serenidad y tranquilidad dentro del aula.

4.1. Agentes intervinientes

En cuanto a los agentes intervinientes en este proyecto serán en primer lugar, la institución educativa, debido a que el personal docente será el principal responsable del desarrollo de del mismo, en concreto, el/la tutor/a del aula en la que se implante y en segundo lugar el alumnado del aula dónde se desarrolle, así como sus correspondientes familias. El proyecto va dirigido al alumnado de 5to y 6to de educación primaria. Es necesario recalcar que, cuánto más exista la involucración de las familias y el trabajo en equipo de las escuelas con los familiares, más probabilidades de éxito tendrá este proyecto.

Además, es necesario mencionar que este proyecto tiene como finalidad la inclusión y mejora del rendimiento académico del alumnado con TDAH en las aulas, por lo que su participación es imprescindible para el desarrollo de este.

4.2. Recursos didácticos/educativos

Mencionados los agentes, se hace necesario destacar cuáles serán los recursos didácticos/educativos que se utilizarán durante el desarrollo de este programa. Estos serán principalmente: la plataforma digital conocida como “Classcraft” dónde estarán desarrolladas las tareas y servirá como medio de motivación para el alumnado, el Google Classroom dónde se subirán los materiales necesarios para la realización de algunas de las actividades desarrolladas en los diferentes módulos, el BookCreator que nos servirá para el desarrollo de

uno de los trabajos finales del proyecto, los cuentos, películas o cualquier otro material visual que se utilice en las diferentes sesiones para llevar a cabo reflexiones, etc. Cabe destacar que, tanto el Classcraft (Anexo I) como el Google Classroom (Anexo II) son a su vez herramientas digitales que nos servirán para mantener una línea de comunicación directa con las familias y el alumnado a lo largo de todo el proyecto de innovación (Classcraft Studios Inc, 2013).

Cabe señalar que, estos recursos son los que más se utilizarán, pero, el resto de material necesario estará recogido más detalladamente en la descripción de las actividades de cada una de las sesiones, que se encuentran dentro de los diferentes módulos del proyecto.

4.3. Recursos materiales y humanos

Los recursos humanos son importantes para desarrollar este proyecto de innovación. En este sentido, la implementación se llevará a cabo únicamente por el profesional docente (tutor/a del aula). Sin embargo, este contará con una formación previa por lo que hay que tener en cuenta a la persona encargada de esta formación, que coordinará el proyecto en los diferentes centros educativos. En cuanto a los recursos materiales, se utilizarán recursos fungibles (material reciclado, folios, lápices...) y no fungibles (dispositivos digitales).

4.4. Temporalización

Por último, es de vital importancia señalar la temporalización necesaria para llevar a cabo este proyecto. Teniendo en cuenta que cada sesión tiene una duración de 2 horas y el proyecto al completo está compuesto por 21 sesiones, divididas en una sesión inicial y 6 módulos, el proyecto en su totalidad tendrá una duración de 42 horas. Por lo que, sin contar con los meses de Septiembre y de Octubre, ya que son los meses dónde se desarrollarán unas Jornadas de Introducción a los contenidos del proyecto para los docentes interesados, y quitando las festividades que se recogen en el Calendario Escolar de la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, nos quedaríamos con las semanas exactas para cumplimentar todas las horas que se recogen en la asignatura de EMOCREA, ya que, la idea es que se destine al menos una sesión semanal a trabajar con las familias. Por lo que es un proyecto que se puede llevar a cabo durante todo un curso escolar. Todo ello se puede apreciar mejor en la tabla recogida en el Anexo III.

4.5. Seguimiento de las actuaciones

En este proyecto de innovación se realizará un seguimiento del progreso del alumnado a través de la observación sistemática en el aula y además se podrá observar un seguimiento

aún más individualizado utilizando la plataforma virtual del Classcraft, que será utilizada durante todo el proyecto y permite realizar un seguimiento tanto del trabajo individual del alumnado, como del trabajo en grupo (Classcraft Studios Inc, 2013).

5. Actividades

Las actividades que se encuentran desarrolladas a continuación serán llevadas a cabo desde una institución educativa, con la implicación de docentes, alumnado y sus correspondientes familias. Serán actividades dirigidas, concretamente, al alumnado del 3º Ciclo de Educación Primaria, es decir, al 5º y 6º curso de esta etapa y serán desempeñadas por su tutor/a.

5.1. Módulo 0: “Nos familiarizamos con el entorno virtual”

Introducción

Lo que se pretende conseguir con esta sesión es que el alumnado sea capaz de trabajar de manera autónoma en el entorno virtual en el que desarrollaremos el proyecto, conocido como: “Classcraft”. Además de, desarrollar con ello su competencia digital.

Objetivos

1. Ser capaces de manejarse en el entorno virtual conocido como “Classcraft” y crear su propio personaje dentro del mismo.
 2. Comprender la importancia de trabajar en este entorno y aprender que cuántos más comportamientos positivos tengan, más puntos ganarán y más crecerá su personaje dentro del juego.
 3. Ser capaces de tomar decisiones de manera conjunta, para conseguir crear un entorno digital que se identifique lo máximo posible con las ideas de todos y todas.
-

Contenido

1. Manejo de espacios digitales como el “classcraft”.
 2. Desarrollo de la competencia digital.
 3. Creación de avatares dentro de una plataforma digital.
 4. Trabajo en equipo y colaboración
 5. Respeto y tolerancia
 6. Responsabilidad y compromiso
-

Actividades

Actividad 1: “ Descubre Classcraft”

En primer lugar, el/la docente les presentará al alumnado el objetivo del proyecto,

comentándoles que vamos a trabajar la Educación Emocional de una manera más didáctica y gamificada. Con ello, se les dirá que para conseguir esa gamificación, deberán aprender a utilizar un entorno digital que tal vez no conocen al que se le llama “Classcraft”. (Classcraft Studios Inc, 2013)

A continuación, se les pondrá el siguiente vídeo explicativo en el que se hace un pequeño resumen de cómo funciona dicho entorno y en qué consiste, junto con una pequeña explicación de cómo crear su propio avatar dentro del entorno:

- Vídeo introductorio para usar el entorno y crear un avatar: Fer [Ecurbanblog] (2019, 13 de enero). *Guía básica de Classcraft para el alumnado*. [Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/_KFjobKHxrg

Actividad 2: “Crea tu personaje”

Una vez hayamos visualizado el vídeo anterior, se les dará a cada estudiante, de manera individual, un dispositivo electrónico para que ingresen en la plataforma y comiencen a diseñar su propio avatar, siguiendo los pasos que han observado en el vídeo.

Actividad 3: “Busca tesoros virtuales”

Para potenciar el uso de la plataforma y conseguir que el alumnado esté cómodo con su uso, realizarán una serie de actividades introductorias por la plataforma, teniendo que ir pasando por diferentes pistas para completarlas. Para ello, se trabajará en pequeños grupos, por lo que deberán elegir dichos equipos e ingresarlos en la plataforma.

Actividad 4: “Creamos nuestro mundo virtual”

Para finalizar con esta sesión 0, lo que haremos será colocar al alumnado en asamblea para debatir acerca de aquellas insignias que les gustaría que hubieran en el juego, ciertas recompensas, comportamientos negativos que pondrían para restar puntos, alguna sentencia que quieran añadir, etc. Con la finalidad de que sientan este mundo virtual lo más cercano a sus ideas posible.

Temporalización: 2 sesiones de 2 horas cada una. Las tres primeras actividades en una sesión y la actividad 4 en otra sesión.

Recursos

- Dispositivo electrónico
 - Plataforma digital: “Classcraft”
 - Vídeo introductorio para usar el entorno y crear un avatar: Fer [Ecurbanblog] (2019, 13 de enero). *Guía básica de Classcraft para el alumnado*. [Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/_KFjobKHxrg
-

5.2. Módulo 1: “Nos emocionamos”

Introducción

Con este módulo se pretende que el alumnado adquiera el concepto de emoción, así como a analizar y asumir tanto las emociones propias como las del resto, fomento el respeto y la empatía entre los miembros de su entorno y favoreciendo con ello el desarrollo de la conciencia emocional y del autoconocimiento.

Objetivos

1. Conocer y entender el concepto de emoción.
 2. Percibir, analizar y comprender tanto las emociones propias, como las de los demás.
 3. Fomentar el respeto y la empatía entre el alumnado y su entorno.
 4. Favorecer el desarrollo de la conciencia emocional y el autoconocimiento personal.
-

Contenido

1. Concepto de emoción.
 2. Experiencias emocionales.
 3. Estrategias de autoconciencia.
-

Actividades

Actividad 1: “Explorando las emociones”

Nos iniciaremos en el concepto de emoción. Enseñaremos al alumnado las emociones básicas y partiremos de sus experiencias personales. Para ello, primero se le repartirá a cada uno/a una emoción que deberán describir y asociar a una situación a modo de ejemplo. Posteriormente se hará una puesta en común y se irá creando un diccionario emocional con las aportaciones de todo el alumnado.

Actividad 2: “Monstruo de las emociones”

En esta actividad, después de haber explicado las emociones, se le pedirá al alumnado que diseñe en la plataforma virtual “Canva” un monstruo que represente su emoción en ese momento, es decir, como se sienten. Posteriormente, cuando la diseñen, deberán guardarla y subirla al foro del mundo virtual (Classcraft), recogiendo con ello su emoción predominante de cada día.

Actividad 3: “Nuestro propio diario emocional”

Consiste en un registro diario de situaciones vividas por el alumnado y las emociones generadas a través de las mismas. Para facilitararlo se ofrecerán una serie de preguntas que servirán como guía para su realización. En la plataforma tendrán un espacio creado para ir actualizando este diario día a día. En esta actividad se les enseñará cómo deben hacerlo y se trabajarán las preguntas para que el resto de los días lo realicen de forma autónoma.

Actividad 4: “La ruleta de las emociones”

Se hará girar una ruleta virtual, que esconderá diferentes emociones. El alumnado individualmente deberá contestar a una serie de preguntas acerca de dicha emoción, reflexionando sobre sus experiencias personales acerca de la misma.

Temporalización: 3 sesiones de 2 horas cada una. Las dos primeras actividades se realizarán en una única sesión mientras la actividad 3 y 4 en la tercera.

Recursos

- Plataforma digital “Canva”
 - Plataforma digital “Classcraft”
 - Plataforma digital “Google Drive”
 - Ruleta de las emociones (Recurso del Google Classroom”
-

5.3. Módulo 2: “Nos gestionamos”

Introducción

En este módulo se pretende que el alumnado sea capaz de actuar en diversas situaciones manteniendo sus emociones bajo control, siendo consciente de las consecuencias de sus actos y desarrollando un buen ajuste efectivo, a través de la adquisición de estrategias de regulación emocional que hagan que mejoren sus relaciones interpersonales. Además de ser capaces de transmitirle a otros/as lo aprendido.

Objetivos

1. Actuar en diferentes contextos, asumiendo la responsabilidad afectiva y la influencia que esta tiene en la conducta.
 2. Ser conscientes de las consecuencias que pueden causar nuestro desajuste emocional, desarrollando un buen ajuste afectivo y mejorando las relaciones interpersonales.
 3. Aprender estrategias de regulación emocional para conseguir gestionar aquellas emociones que nos desestabilizan.
 4. Aprender a transmitir lo que hemos aprendido sobre las emociones a otros.
-

Contenido

1. Estrategias de autoconciencia emocional (identificación emocional, conexión con el aquí y el ahora...)
 2. Estrategias de gestión emocional (respiración, relajación, contar hasta 10, estrategias corporales, etc.)
-

Actividades

Actividad 1: “La escala emocional”

Crearemos un semáforo en una cartulina, con los colores: verde, rojo y amarillo. Clasificaremos diferentes situaciones que puedan provocar emociones de esos colores,

donde el color rojo responde a situaciones en las que han sentido una emoción muy intensa y difícil de controlar, el amarillo una emoción intensa pero que han podido controlar y en el verde situaciones que generen calma y relajación.

Al finalizar, se colocará al alumnado en grupos y deberán pensar en cómo gestionarían esas emociones que se han desbordado en su grupo (las de las situaciones en rojo o amarillo), diciendo estrategias que podrían haber utilizado. Finalmente se compartirán con el gran grupo y se realizará un mural global para el aula en el que queden reflejadas todas esas estrategias a las que hemos llegado.

Actividad 2: “El rincón de la calma”

Entre todos los miembros del aula se creará un rincón tranquilo, con cojines, mantas, algún elemento reconfortante para el alumnado, música en un altavoz, etc. Se utilizará como una herramienta para gestionar sus emociones, practicando estrategias de respiración, meditación, etc., cuando algún compañero/a sienta un desajuste emocional. Pero únicamente por un cierto periodo de tiempo establecido por el/la docente.

Actividad 3: “La botella de la calma”

Siguiendo las instrucciones del Classcraft se utilizará una botella de plástico vacía con tapa, en la que se meterán elementos brillantes, cosas de goma que floten, purpurina, etc. Y se llene con agua. Para que cuando una emoción se desborde, se pueda agitar la botella con suavidad, viendo como los objetos de su interior se mueven y sirviendo de técnica de relajación cuando sea necesario.

Actividad 4: “El globo de la respiración”

El alumnado llenará un globo de aire y escribirá en él una situación que les haga sentir ansiosos, molestos, etc y deben sostener dicho globo mientras realizan respiraciones pausadas y lentas. Poco a poco, deberán exhalar imaginando que están soltando dicha emoción negativa, hasta sentirse más calmados/as. Después pueden desinflar poco a poco el globo, mientras continúan visualizando que esa emoción se aleja.

Actividad 5 “Nos preparamos para ser senseis”

En las artes marciales los senseis son los maestros y maestras que enseñan el arte a sus discípulos/as. En esta actividad, se separarán en grupos y planificarán cómo enseñar al alumnado más pequeño las dos técnicas que han aprendido en la sesión.

Actividad 6: “Sensei de las emociones”

En esta actividad el alumnado enseñará a alumnado de 1º y 2º de Educación Primaria a realizar la botella de la calma y el globo de la respiración. Divididos en grupo, irán a estas clases y harán de sensei de las emociones para enseñar a las niñas y niños más pequeños a regularlas.

Temporalización: 3 sesiones de 2 horas cada una. Actividades uno y dos en la primera sesión; tres, cuatro y cinco en la segunda; seis en la tercera.

Recursos

-
- Cartulinas de colores (verde, rojo y amarillo).
 - Preguntas para el debate (Recurso Google Classroom)
 - Termómetro plastificado (Recurso Google Classroom)
 - Objetos para el rincón de la calma (cojines, almohadas, mantas, etc.)
 - Botellas de plástico vacías, recursos (cartulina, goma eva, agua, colores, etc.)
 - Globos
-

5.4. Módulo 3: “Nos entendemos y nos comunicamos”

Introducción

Lo que se pretende conseguir con este módulo es que el alumnado comunique sus experiencias personales propias al resto de compañeros/as, desarrollando la sociabilidad emocional, además de aprendiendo a reconocer las emociones del resto y desarrollando a su vez la escucha activa, promoviendo la conciencia emocional y desarrollando tanto la solidaridad como el altruismo entre el alumnado.

Objetivos

1. Comunicar las experiencias personales propias al resto de personas, utilizando o el lenguaje verbal o el no verbal, dejándose conocer y dando lugar a establecer vínculos afectivos, desarrollando la sociabilidad emocional.
 2. Aprender a reconocer las emociones en los demás y desarrollando la escucha activa, utilizando modelos empáticos.
 3. Promover la conciencia emocional en situaciones de relaciones interpersonales, consiguiendo desarrollar la solidaridad y el altruismo.
-

Contenido

1. Escucha activa (no interrumpir, mirar a los ojos, utilizar expresiones que propicien la continuación de la conversación, etc)
 2. Normas de convivencia
 3. Inclusión
-

Actividades

Actividad 1: “Caja de empatía”

Se creará una caja de empatía entre todos los miembros del aula, en el que podrán guardar mensajes o notas donde expresen actos de amabilidad, comprensión o agradecimiento que le quieran dar a algún compañero/a. Esta caja se abrirá al final de la semana y se recogerán dichas tarjetas.

Actividad 2: “El espejo de la empatía”

Se hará una actividad en la que o bien con la cámara del dispositivo electrónico que utilicen, o bien con un espejo, deberán observarse y reflexionar sobre cómo se sienten en dicho momento. Posteriormente, deberán imaginar cómo se puede sentir una persona que esté

pasando por una situación muy difícil, como la pobreza, el hambre, la pérdida de un familiar, etc. Deberán dibujar o realizar un escrito sobre ello y reflexionar sobre cómo podrían mostrar empatía hacia dichas personas (que acciones o palabras les harían sentirse mejor).

Actividad 3: “Vídeos empáticos”

Se pondrán en grupos y deberán visualizar cortos en los que se pueden observar diferentes situaciones que despiertan emociones en sus protagonistas y realizar una reflexión acerca de cómo se sentirán los personajes, qué podríamos hacer para hacerles sentir mejor.

Actividad 4: “Creación de un vídeo inclusivo”

Se les explicará la importancia de la inclusión en todos los contextos de la vida y se les pedirá que por grupos planteen una situación de exclusión que puedan vivir dentro del aula o fuera, tanto ellos mismos como otra persona y creen un vídeo hablando de ella y de cómo podrían resolverla de manera empática, recordando la importancia de la inclusión como moraleja final.

Actividad 5: “Investigamos sobre el mapa de la empatía”

Se le mostrará al alumnado un mapa del mundo y se hablará acerca de la diversidad de culturas, países y de personas que existen. Se les pedirá que en grupos escojan un país o cultura diferente a las suyas y que investiguen sobre sus costumbres, tradiciones y estilo de vida.

Actividad 6: “Creación del mapa”

Deberán crear un mapa de la empatía donde marquen situaciones o problemas a los que se enfrenta dicha cultura en particular (pobreza, falta de acceso a la educación, crisis ambientales).

Actividad 7: “Reflexionamos sobre lo investigado”

Deberán reflexionar sobre cómo se sentirían ellos mismos si tuvieran que vivir dichas situaciones y discutir sobre qué podrían hacer para mostrar su empatía y solidaridad hacia dichas culturas o países, aun estando lejos demográficamente.

Temporalización: 3 sesiones de 2 horas cada una. Dos actividades por sesión.

Recursos

- Caja de cartón
 - Folios y lápices
 - Cámara de un dispositivo electrónico
 - Espejo
 - Vídeos empáticos (Recursos Google Classroom)
 - Mapa del mundo
-

5.5. Módulo 4: “Proyecto emocional”

Introducción

Este módulo consistirá en la creación de un proyecto emocional grupal para que el alumnado aplique todo lo aprendido hasta ahora sobre gestión emocional. Consiste en crear un cómic por grupos, en el que se represente una emoción descontrolada y en el que a través de una estrategia de gestión emocional, dicha emoción consiga regularse, terminando la historia con una moraleja final. Potenciando no sólo el aprendizaje de contenidos, sino el trabajo en equipo.

Objetivos

1. Desarrollar un proyecto en forma de cómic en el que engloben todos los contenidos aprendidos a lo largo de la implementación del proyecto de innovación.
 2. Ser capaces de reflexionar sobre lo aprendido.
 3. Ser capaces de contarle lo que han aprendido a otros miembros del centro, como el alumnado menor.
 4. Ser capaces de utilizar estrategias de gestión emocional para la creación del Comic
 5. Ser capaces de crear un cómic en el que recojan contenidos relacionados con la gestión emocional, la identificación de las emociones y el manejo de las mismas.
 6. Manejar el entorno virtual de Book Creator.
 7. Trabajar en equipo mostrando actitudes de respeto y compromiso con el proyecto.
-

Contenido

1. Emociones
 2. Empatía
 3. Inclusión
 4. Estrategias de autorregulación emocional.
 5. Normas de comportamiento y de relación con los demás.
 6. Trabajo en equipo y colaboración
 7. Respeto y tolerancia
 8. Responsabilidad y compromiso
 9. Manejo de espacios digitales como el Book Creator
 10. Desarrollo de la competencia digital
-

Actividades y temporalización

Actividad 1: “Elección de grupos y de emoción”

Primeramente, se seleccionarán los grupos de trabajo, dividiendo al alumnado en grupos heterogéneos de entre 4-5 miembros. Seguidamente, se les dejará un tiempo para elegir la emoción con la que desean trabajar. Es importante que cada grupo escoja una emoción diferente, ya que la idea es diseñar un cómic en el que se recojan varias emociones diferentes.

Actividad 2: “Iniciación a la plataforma BookCreator”

En esta actividad se les pondrá al alumnado un vídeo explicativo acerca de cómo utilizar la plataforma digital conocida como “BookCreator”, ya que es el entorno digital dónde desarrollarán el proyecto, creando su cómic.

El enlace al vídeo explicativo es el siguiente:
<https://drive.google.com/file/d/1NS4v1aBkfinRcKKm9iVowHO1iqcXoufd/view>

Actividad 3: “Creación de la historia”

Una vez el alumnado haya elegido la emoción con la que desean trabajar y visualizado y comprendido el funcionamiento de la plataforma dónde diseñarán el comic. Deberán colocarse en los grupos establecidos previamente y comenzar a realizar una lluvia de ideas grupal, donde recojan cómo quieren que sea la historia que van a plasmar en el comic, teniendo en cuenta que deben desarrollar un personaje que interprete a su emoción escogida.

Además, el/la docente, deberá recordar que la historia que creen debe representar una situación donde la emoción esté descontrolada por algún motivo a elegir por los pequeños grupos y que, como desenlace en la historia, esa emoción deberá ser regulada a través de una estrategia de gestión emocional. Llegando con ello, a terminar la historia con una moraleja. Para que sea más sencillo, se les podrá dar folios y lápices para que vayan representando esos dibujos que desean poner en el cómic, así como la estructura que van a seguir.

Actividad 4: “Diseño en el BookCreator”

Cuando el alumnado tenga diseñada y estructurada su historia, se procederá a plasmar su diseño en el BookCreator. Podrán utilizar todas las funciones que aparecen dentro del entorno digital para la creación de los personajes, o pueden copiarlos y pegarlos de internet, o incluso diseñarlos en alguna app que conozcan o subiendo fotos de sus propios diseños, colgando fotos de sus dibujos.

Lo importante en esta actividad es potenciar la creatividad del alumnado y ayudándoles a que plasmen de la mejor manera posible su historia en el cómic.

Nota: Cuando la totalidad de los grupos de trabajo hayan terminado de diseñar su cómic, será tarea del docente juntarlos todos en un único cómic que podrá ser colgado en la página web del centro educativo y además compartido con las familias. Para que llegue al mayor número de personas posible, dándole al alumnado importancia y reconocimiento en su trabajo.

Actividad 5: “Compartiendo”

En esta actividad, el alumnado presentará por grupos su comic a estudiantes menores que ellos, como pueden ser los/as alumnos/as de 3º y 4º curso de Educación Primaria del centro, haciéndoles un pequeño resumen de lo que han aprendido y enseñándoles a los más pequeños algunas técnicas que han adquirido de gestión emocional a partir de la presentación de dicho comic.

Actividad 6: “Reflexión final”

Para finalizar con el módulo, se realizará una reflexión final, en la que se podrán invitar a las familias para que el alumnado cuente el trabajo realizado, así como sus reflexiones acerca de los motivos por los que cada grupo ha escogido la emoción con la que han desarrollado la historia y también, el motivo por el cual han elegido gestionarla de x manera y no de otra y hablando un poco de lo aprendido y de sus experiencias con el desarrollo del proyecto.

Temporalización: 4 sesiones de 2 horas cada una. Las dos primeras actividades en una sesión, una actividad en la segunda sesión, otra actividad en la tercera sesión y las últimas dos actividades en la cuarta y última sesión.

Recursos

- Dispositivo electrónico
 - Plataforma digital: “Classcraft”
 - Plataforma digital: “BookCreator”
 - Vídeo explicativo de BookCreator:
<https://drive.google.com/file/d/1NS4v1aBkfinRcKKm9iVowHO1iqcXoufd/view>
 - Folios
 - Lápices
-

5.6. Módulo 5: “Nos familiarizamos con el entorno virtual”

Introducción

En este módulo los estudiantes desarrollarán su creatividad y aplicaran todo lo aprendido a lo largo del proyecto para ser ellos mismos los que se comprometan a solucionar un problema que esté afectando actualmente a algún grupo de personas de un país en concreto. Comprometiéndose emocionalmente con este colectivo, participando, diseñando e implementando un proyecto grupal de carácter emprendedor.

Objetivos

1. Desarrollar la creatividad y promover la autoconfianza en las propias capacidades creativas, aportando beneficios para toda la comunidad.
 2. Comprometerse emocionalmente con las demás personas, a través de la participación, diseño e implementación de un proyecto colectivo de carácter emprendedor.
 3. Usar sus capacidades creativas y actitudes innovadoras para proporcionar beneficios a la comunidad.
-

Contenido

1. Principios y estrategias de pensamiento creativo.
-

-
2. Compromiso emocional con el resto de personas, desarrollo de valores y de actitudes innovadoras.
 3. Importancia de la empatía.
 4. Importancia del concepto de inclusión
-

Actividades

Actividad 1: “Nos planteamos el proyecto”

Para comenzar se dividirá al alumnado en grupos y se les planteará la problemática. Cada uno tendrá una problemática distinta en el classcraft (pobreza, exclusión social, crisis ambiental, falta de acceso a la educación, bullying).

Deberán buscar un país donde el índice de dicha problemática sea elevado y buscar información al respecto. Recogerán toda esta información en un documento conjunto, dividiendo las tareas de los miembros del grupo.

Actividad 2: “Inicio del proyecto”

Por grupos, deberán realizar una lluvia de ideas en las que planteen un proyecto que se pueda llevar a cabo en dicho país y que pueda contribuir a acabar o al menos a disminuir dicha problemática.

Deberán ponerse de acuerdo e ir buscando información de otros proyectos que se hayan hecho para contribuir a este fin en otros países, cogiendo ideas para su propia creación.

Actividad 3: “Creación de póster de concienciación”

Una vez planteado el proyecto, se le pedirá al alumnado que diseñe un póster o un material visual que sirva para divulgar y presentar su proyecto al resto de la comunidad educativa.

Actividad 4: “Reflexión final”

Como actividad final, se le pedirá al alumnado que, por grupos, planteen la problemática que les tocó y el proyecto que crearon ante el resto de la clase y posteriormente reflexionemos acerca de lo que hemos hecho, de cómo lo hemos hecho, que les ha parecido la actividad, si sienten que han conectado con el problema, etc.

Temporalización: 4 sesiones de 2 horas cada una. Una actividad por sesión

Recursos

- Entorno virtual “Classcraft”
 - Dispositivos electrónicos para la búsqueda de información
 - Folios y lápices
-

6. Propuesta de evaluación del proyecto

La evaluación es un aspecto fundamental en cualquier proyecto educativo, por ello, mi propuesta de evaluación para este proyecto de innovación es la siguiente:

En primer lugar, realizar una evaluación inicial, en la que se aplique un cuestionario, tanto a las familias como a los estudiantes, con el fin de evaluar el nivel de competencias emocionales y la percepción que tienen de su propia inteligencia emocional. Este mismo cuestionario, se podrá utilizar al finalizar el proyecto para comparar los resultados obtenidos. (Anexo IV)

En segundo lugar, una evaluación formativa que se llevará a cabo durante el desarrollo del programa, en la que se verificará si el alumnado está adquiriendo los objetivos que se plantean en el programa. Se realizará mediante observaciones del comportamiento de los estudiantes en el aula, se hará un registro de participación en las actividades, trabajos y tareas realizadas, además de ofrecer al alumnado un feedback de su trabajo en el entorno virtual. Esta evaluación estará recogida en las puntuaciones obtenidas en la plataforma de ClassCraft, se tendrán en cuenta tanto las negativas como las positivas. (Classcraft Studios Inc, 2013)

En tercer lugar, se realizará una evaluación sumativa en la que lo que se pretende es medir el progreso del alumnado en las competencias emocionales, además de en la percepción de su inteligencia emocional. Esta evaluación se realizará mediante una presentación del trabajo realizado por parte del alumnado, de manera grupal que será evaluado mediante una rúbrica de evaluación (Anexo V), junto con una autoevaluación de la misma, con el fin de medir los resultados obtenidos (Anexo VI)

Por último, se realizará un cuestionario de satisfacción, dirigida tanto a los estudiantes como a las familias, para obtener una retroalimentación de los aspectos del programa, tanto positivos como negativos, para mejorarlos de cara a futuras intervenciones (Anexo VII).

Todas estas evaluaciones mencionadas serán llevadas a cabo por el/la docente encargado/a de desarrollar el proyecto y será su labor recoger los resultados de estas.

7. Presupuesto

Para llevar a cabo este proyecto, como cualquier otro que se implemente en una institución educativa necesitaríamos un presupuesto aproximado del mismo. Teniendo en cuenta que se necesitará la versión premium del Classcraft, calculando en un aula de aproximadamente 30 alumnos, habría que calcular el coste de 100 euros al año. Por otro lado, tendríamos que disponer de un presupuesto para la persona que realizará las jornadas de

formación así como el seguimiento del proyecto, calculando aproximadamente 300 euros. Sumándole a ello el costo del proyecto de educación emocional, en el que se engloban todas las actividades junto con su material, que serían unos 400 euros. El presupuesto final se tendría que calcular multiplicando el coste de la plataforma por el número de aulas inscritas.

8. Conclusiones

En cuanto a las conclusiones de este proyecto de innovación para trabajar la Educación Emocional en las aulas de Educación Primaria. Teniendo en cuenta de que no ha sido llevado a la práctica, todas las conclusiones son hipotéticas, ya que no existen resultados evidenciados de las mismas. Pero, considerando todos los aspectos destacados y mencionados en la justificación teórica de este proyecto acerca de los posibles resultados positivos en el alumnado con TDAH, así como en el resto del aula al enseñar y educar en emociones. Es probable que algunas conclusiones a las que se podría llegar son las siguientes:

La educación emocional puede llegar a tener un impacto significativo en el bienestar emocional, así como en el rendimiento académico, tanto del alumnado ordinario, como del alumnado con TDAH, contribuyendo a reducir su impulsividad, mejorar su autoestima, reduciendo sus comportamientos disruptivos, etc.

La enseñanza de estrategias de gestión emocional puede mejorar el clima del aula, ayudando a reducir los conflictos y aumentando la cooperación y el respeto mutuo entre el alumnado. Por consiguiente, consiguiendo el respeto entre estudiantes, se contribuiría a la inclusión de cualquier tipo de alumnado con diversidad en el aula, incluido el alumnado con TDAH, ya que son los principales destinatarios de este proyecto. Debido a que el desarrollo de habilidades como la empatía, pueden contribuir a la provisión de apoyos emocionales dentro del aula, llegando incluso a disminuir en gran medida el abandono académico de cualquier estudiante.

Otro aspecto importante es que, la implementación de este proyecto no serviría únicamente para ayudar al alumnado, sino que otros posibles beneficiarios podrían ser los docentes, mejorando su capacidad de apoyar a los estudiantes con diversidad, desarrollando habilidades emocionales y estrategias de resolución de conflictos, que permitan la inclusión de todo el alumnado.

Asimismo, la colaboración con las familias podría ser beneficiosa no sólo para la mejora del clima escolar y del éxito del proyecto, sino que podría implicar la mejora de aspectos actitudinales, de comportamiento y de acercamiento en los hogares.

Realizar un proyecto de esta índole puede contribuir a un recién graduado en maestro/a de Educación Primaria, como es mi caso a desarrollar por un lado, habilidades pedagógicas, debido a que diseñar un proyecto de educación emocional lleva consigo la necesidad de planificarlo, utilizando diferentes habilidades pedagógicas como lo serían: la definición de los objetivos de aprendizaje, la selección de contenidos y de metodologías y la elaboración de materiales educativos, así como materiales evaluativos. Además, contribuye al conocimiento del alumnado ya que con la implementación de este proyecto se necesita conocer las necesidades, intereses y características específicas e individualizadas del alumnado con el que se pretende trabajar. Con ello, también se fomenta la innovación y la creatividad de los docentes, ya que la inclusión del alumnado requiere del diseño y adaptación de actividades buscando y creando aquellas que sean atractivas para los estudiantes, consiguiendo de esta manera aumentar su interés y motivación en las actividades. Por otro lado, llevar a cabo este proyecto incita a crear una línea directa de comunicación y trabajo conjunto entre los docentes, el alumnado y sus familias, fomentando el trabajo en equipo y el intercambio de experiencias. Por último, conlleva a realizar una reflexión crítica acerca de la propia práctica docente a medida que se diseña y desarrolla dicho proyecto, buscando siempre las debilidades y las fortalezas y buscando activamente estrategias que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

9. Referencias bibliográficas

- Aciego, R., Dominguez, R & Hernández, P. (2003). Evaluación de la mejora en valores de realización personal y social en adolescentes que han participado en un programa de intervención. *Psicothema*. 15 (nº4). 589-594.
<https://www.psicothema.com/pii?pii=1112>
- American Psychiatric Association. (2013). DSM-5: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. <https://www.federaciocatalanatdah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>
- Arón, A. (s.f.). Vivir con Otros. Programa de desarrollo de Habilidades Sociales. <https://editorialcepe.es/titulo/vivir-con-otrosprograma-de-desarrollo-de-habilidades-sociales/>

- Asociación Española de Ayuda Mutua contra la Fobia Social y Trastornos de Ansiedad. (2019). Aprender a ser, aprender a vivir: Programa de educación emocional para niños y niñas de educación infantil y primaria. AEAFS.
- Asociación Española de Pediatría. (2015). Protocolo de actuación con el TDAH en el ámbito sanitario y educativo. https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/protocolo_tdah.pdf
- Ausubel, D.P. (2000). Aprendizaje significativo: Una teoría para la educación. Trillas.
- Ayuntamiento de Valencia. (2017). El maravilloso mundo de las emociones. Ayuntamiento de Valencia.
- Benito, M. et al. (2009). Cómo promover la convivencia. Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS): (Educación Infantil, Primaria y Secundaria). *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=573133>
- Bisquerra, R (2009). Educación emocional y bienestar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(5), 1-11.
- Bisquerra, R. (2010). Sentir y pensar. Programa de actividades para desarrollar la educación emocional en la escuela. <https://aprenderapensar.net/2010/05/19/sentir-y-pensar-programa-de-actividades-para-desarrollar-la-educacion-emocional-en-la-escuela/>
- Botello, L. (2019). ¿Qué es la educación tradicional?. *bbmundo*. <https://www.bbmundo.com/especiales/especial-educacion-2019/que-es-la-educacion-tradicional/>
- Cabello, S. (2018). La inteligencia emocional como eje de intervención educativa en el alumnado con TDAH. *E-Prints Complutense*. 341-348. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/60807/1/La%20inteligencia%20emocional%20como%20eje%20de%20intervenci%C3%B3n%20educativa%20en%20el%20alumnado%20con%20tdah.pdf>
- Casas, A. (2018). Participación, educación emocional y convivencia. *Revista del Consejo Escolar del estado*. 5 (nº8). <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d1462b78-5e3f-444f-a223-d6d8796fb20c/pe-n8-participacion-educativa-2018.pdf>
- Caruana, A. (2005). Programa de Educación Emocional para la Prevención de la Violencia. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/ishare-servlet/content/cac3997f-c66f-4a18-b45d-7c6ea3a1262e>
- Centers for Disease Control and Prevention (CDC). (2021). Attention-deficit/hyperactivity disorder (ADHD). <https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/data.html>

- Cepa, A., Heras, D. & Fernández, M. (2017). La educación emocional en la infancia: una estrategia inclusiva. *Aula abierta*. 46(1), 73-82.
- Classcraft. (2013). Homepage. [Plataforma en línea]. <https://www.classcraft.com/es-es/>
- Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. (2023a). Necesidades Específicas de Apoyo Educativo-NEAE. *Gobierno de Canarias*. https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades_apoyo_educativo/
- Consejería de Educación del Gobierno de Canarias. (2023b). Anexo 2: Currículo de Educación Emocional y Creatividad. Borrador del Currículo de Educación Primaria Canarias 2023 [PDF]. https://www.gobiernodecanarias.org/cmsweb/export/sites/educacion/web/_galerias/de_scargas/curriculo-primaria/borrador_curriculo_2023/anexo_2_curriculo-Educacion_emociona_creatividad.pdf
- Cruz, M. & Mazaira, M. (1992). DSA, programa de desarrollo socio-afectivo manual. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=215909>
- Díaz-Aguado, M.J., & Martínez-Arias, R. (2014). Aprendizaje cooperativo y emociones. *Cerasa*. <https://www.cerasa.es/media/areces/files/book-attachment-2986.pdf>
- Evans, S. W., Axelrod, J., & Langenberg, J.M. (2018). Teaching children with ADHD social and emotional skills. *Journal of Attention Disorders*, 22(3), 261-266.
- Fuentes-Durá, I., & Braga-Barbosa, A. (2013). Concepto, evolución y etiología del TDAH [PDF]. Repositório Institucional da Universidade Portucalense Infante D. Henrique. <http://repositorio.uportu.pt:8080/bitstream/11328/2091/1/Concepto%2c%20evoluci%3b%3n%20y%20etiolog%3%ada%20del%20TDAH.pdf>
- Fundación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad. (s.f.). TDAH y emociones. FEAADAH.
- Fundación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad. (s.f.). Aprender a convivir con TDAH. FEAADAH.
- Fundación Española de Asociaciones de Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad. (s.f.). Aprender a vivir con TDAH. FEAADAH.
- Fundación edex (2023). La aventura de la vida. *Fundación edex*. <https://laaventuradelavida.net/>
- Fundación Mapfre. (2011). Nuevo programa Vivir en Salud. *Fundación Mapfre*. <https://www.fundacionmapfre.org/educacion-divulgacion/salud-bienestar/nuevo-programa-vivir-en-salud/>

- García Tello, S., González Cadenas, M.T. (2014). Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 12, 177-196.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4986321>
- Gobierno de España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, pág. 106054.
- González-Gómez, B., Rodríguez, C., & Rodríguez, F.J. (2018). A longitudinal analysis of attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) symptoms, perceived social support and academic achievement in children. *European Journal of Education and Psychology*, 11(1), 1-10.
- Gutman, I., Lázaro, S. y Pulido, M. (2019). El aprendizaje cooperativo, una metodología activa de la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Prisma social*.
[https://revistaprismasocial.es/article/view/2693#:~:text=El%20Aprendizaje%20Cooperativo%20\(AC\)%20constituye,la%20reducci%C3%B3n%20del%20acoso%20escolar.](https://revistaprismasocial.es/article/view/2693#:~:text=El%20Aprendizaje%20Cooperativo%20(AC)%20constituye,la%20reducci%C3%B3n%20del%20acoso%20escolar.)
- Hernández, P & García. D. (1992). *PIELE. Programa Instruccional para la Evaluación y Liberación Emocional “Aprendiendo a Vivir”*. <https://web.teaediciones.com/PIELE--PROGRAMA-INSTRUCCIONAL-PARA-LA-EVALUACION-Y-LIBERACION-EMOCIONAL-%E2%80%9CAPRENDIENDO-A-VIVIR%E2%80%9D.aspx>
- Irarrázaval, S. (2014). Educación. *Fundación Botín*.
<https://fundacionbotin.org/programas/educacion/>
- Junta de Andalucía (2023). Educación emocional-Recursos profesorado. *Junta de Andalucía*.
<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/habitos-vida-saludable/recursos-educacion-emocional>
- Laporta, I., Mamajón, M & López, C. (2016). Inteligencia emocional en el trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Dialnet*, 2589-2595.
- Leite, W.L., Oliveira, J.A., Nascimento, R.B., & da Silva, M.A. (2018). Attention deficit hyperactivity disorder and school dropout: a systematic review and meta-analysis. *Revista de Psiquiatría Clínica*, 45 (4), 123-129.
- Método EOS. (1999). Programa DIE, Desarrollando la inteligencia emocional. EOS: Instituto de Orientación Psicológica Asociados.
- Mikami, A.Y., & cOX, d.j. (2019). *ADHD and social skills: A step-by-step guide for teachers and parents*. Springer.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2018). *Aprender a vivir juntos*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.

- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s.f.). Educación emocional. En acción. <https://www.educacionyfp.gob.es/mc/sgctie/convivencia-escolar/en-accion/educacion-emocional.html>
- Muñoz, J. (s.f.). Desconóctete a ti mismo: Programa de alfabetización emocional. <https://www.casadellibro.com/libro-desconocete-a-ti-mismo-programa-de-alfabetizacion-emocional/9788449308086/688280>
- Murillo, M. (1996). La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal. Congreso de Cartagena de Indias. <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>
- National Institute for Health and Care Excellence. (2018). Attention deficit hyperactivity disorder. <https://www.nice.org.uk/guidance/ng87/chapter/Recommendations#identification-and-assessment>
- NeuronUP. (s.f.). NeuronUP Kids. NeuronUP.
- Ortegón-Cortázar, L.A., & Barrera-Rojas, E.L. (2010). La creatividad y su importancia en el aula. Ideas y Valores, 59 (142), 209-231. <http://revistas.iudigital.edu.co/index.php/ids/article/view/35/33>
- Ozáez, M. (2015). Inteligencia Emocional en Educación Primaria. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*. 1, 51-60. <https://www.redalyc.org/pdf/5746/574661396005.pdf>
- Palabras Aladas S.L. (s.f.). Emocionario. *Palabras Aladas S.L.* https://www.palabrasaladas.com/di_lo_que_sientes/fichas_de_actividades.html
- Pennington, R.C., & Knight, K.A. (2018). Building resilience in children with ADHD: Strategies for parents and teachers. Guilford Publications.
- Polanczyk, G. V., Salum, G.A., Sugaya, L.S., Caye, A., & Rohde, L.A. (2018). Annual research review: A meta-analysis of the worldwide prevalence of mental disorders in children and adolescents. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 59(3), 307-324. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12852>
- Raggi, V.L., & Chronis, A.M. (2006). Interventions to address the academic impairment of children and adolescents with ADHD. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 9(2), 85-11.
- Sánchez, A. et al. (1994). El “Programa de educación social y afectiva” (Trianes y Muñoz, 1994) en educación compensatoria. *Dialnet*. 48 (nº2). 185-201. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=54527>

- Servicio de Necesidades Educativas Especiales y Atención a la Diversidad. (s.f.). Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes. Gobierno de Canarias. https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/servicios/necesidades_apoyo_educativo/
- Thomas, R., Sanders, S., Douthett, J., Beller, E., & Glasziou, P. (2017). Prevalence of attention-deficit/hyperactivity disorder: A systematic review and meta-analysis. *Pediatrics*, 135(4), e994-e1001. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-3482>
- Torres, Á. (2023). Aprendiendo a ser felices fortaleciendo nuestra autoestima. *Universitat d'Alacant*. <https://web.ua.es/es/aula-salud/actividades-2022-2023/aprendiendo-a-ser-felices-fortaleciendo-nuestra-autoestima.html>
- Universidad en Internet (2020). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. *Unir Revista*. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Valles, A. (1999). *Siendo inteligentes con las emociones 1: S.I.C.L.E.1*. <https://www.casadellibro.com/libro-siendo-inteligentes-con-las-emociones-1-sicle-1/9788479862909/651469>
- Vídeo introductorio para usar el entorno y crear un avatar: Fer [Ecurbanblog] (2019, 13 de enero). *Guía básica de Classcraft para el alumnado*. [Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/_KFjobKHxrg

10. Anexos

Anexo I: “Enlace entorno virtual ClassCraft”

<https://app.classcraft.com/teacher/class/8qSZWTCZ3T7pySLh5/settings/behaviors>

Anexo II: “Enlace entorno virtual Google Classroom”

<https://classroom.google.com/c/NTUzMTI0MzIzMDg5?hl=en&cjc=cby2uph>

- Código del aula: cby2uph

Anexo III: “Tabla de temporalización del proyecto”

Mes	Semana	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Septiembre	Semana 3	Jornadas Formativas para docentes				
	Semana 4	Jornadas Formativas para docentes				
	Semana 5	Jornadas Formativas para docentes				
Octubre	Semana 1	Jornadas Formativas para docentes				
	Semana 2	Jornadas Formativas para docentes				

	Semana 3	Jornadas Formativas para docentes
	Semana 4	Jornadas Formativas para docentes
	Semana 5	Jornadas Formativas para docentes
Noviembre	Semana 1	Jornadas Introdutorias para las familias
	Semana 2	S0. S1
	Semana 3	S0.S2
	Semana 4	Sesión familias
	Semana 5	M1.S1
Diciembre	Semana 1	Sesión familias
	Semana 2	Festivo Puente de Diciembre
	Semana 3	M1.S2
	Semana 4	M1.S3
	Semana 5	Festivo Navidad
Enero	Semana 1	Festivo Navidad

	Semana 2	Sesión familias
	Semana 3	M2.S1
	Semana 4	Sesión familias
	Semana 5	M2.S2
Febrero	Semana 1	Sesión familias
	Semana 2	M2.S3
	Semana 3	Festivo Carnavales
	Semana 4	Sesión familias
	Semana 5	M3. S1
Marzo	Semana 1	Sesión familias
	Semana 2	M3. S2
	Semana 3	Sesión familias
	Semana 4	M3.S3
	Semana 5	Festivo Semana Santa

Abril	Semana 1	Sesión familias
	Semana 2	M4.S1
	Semana 3	M4.S2
	Semana 4	M4.S3
	Semana 5	M4.S4
Mayo	Semana 1	Sesión familias
	Semana 2	M5.S1
	Semana 3	M5.S2
	Semana 4	Sesión familias
	Semana 5	M5.S3
Junio	Semana 1	M5.S4
	Semana 2	Sesión familias
	Semana 3	Ev. Proyecto

Anexo IV: “Enlace al cuestionario de evaluación inicial”

- Para las familias: <https://forms.gle/4Zya6PMYk7LiHdSdA>
- Para el alumnado: <https://forms.gle/1dhYTsS9zQibWs767>

Anexo V: “Rúbrica de evaluación sumativa”

Criterios a evaluar	Experto	Avanzado	Principiante	No puntua
El estudiante quiere el concepto de “emoción”				
El estudiante identifica sus emociones				
El estudiante ha sido capaz de regular sus emociones				
El estudiante muestra empatía				
El estudiante ha sido capaz de trabajar en equipo, con los comportamientos y el respeto que esto conlleva				
La presentación del proyecto ha sido adecuada				
Han realizado un proyecto creativo e innovador				
Comunicación a la hora de presentar el proyecto				
Compromiso y responsabilidad a lo largo del proyecto				

Anexo VI: “Autoevaluación de evaluación sumativa”

<https://forms.gle/XJWZ54g8xwKzm3XX6>

Anexo VII: “Encuesta de satisfacción”

- Para el alumnado: <https://forms.gle/H47ciApsKp4a9yuW8>
- Para las familias: <https://forms.gle/633XQbsBmxH>