



La FELICIDAD es una palabra que viene del latín (felicitas, -atis). Significa: Estado de satisfacción y alegría de la persona por lograr sus deseos y gustarle lo que le rodea.

RECURSOS PARA EL PROFESOR

Te proponemos estos ejemplos de situaciones en los que una persona puede sentir felicidad y que pueden serte útiles a la hora de abordar el tema en el aula:

En las vacaciones, cuando está con su familia y amigos.

Durante las fiestas navideñas.

Al salir o hacer algún plan con sus padres.

Si recibe una alabanza de su profesor por el trabajo bien hecho o por el esfuerzo de intentarlo.

Por último, te animamos a que REFLEXIONES sobre tus propias vivencias y las de tus alumnos:

¿Qué sensaciones tienes cuando te sientes feliz?

¿Crees que es posible sentirse feliz siempre?

¿Qué cosas hacen que no te sientas feliz?

¿Es posible estar triste por algún motivo, pero continuar siendo una persona feliz? ¿Alguno de tus alumnos está excesivamente triste o decaído? ¿Conoces la causa?

ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS

1. LECTURA DE CUENTO

FELICIDAD, de la colección ¿Qué sientes?, de Violeta Monreal. Ediciones Gaviota.

2. ASAMBLEA

Tras la lectura se establecerá un diálogo con la clase sobre el cuento con varios objetivos:

- Aclarar el significado de la palabra felicidad (usar recursos para el profesor: definición, sinónimos, antónimos, situaciones, etc.).
- Conversar sobre el cuento: quienes son los personajes, cómo son, qué les ocurre, qué sienten en determinados momentos del cuento, etc. De esta manera, a la vez que aclaramos conceptos, trabajamos la comprensión lectora del cuento.

Por ejemplo:

- ¿Quién es el protagonista del cuento?
- ¿Dónde vive Fabiola?
- ¿Qué hacía feliz a Fabiola?
- ¿A quién encontró pescando en el mar?
- ¿Qué le prometió la sirena Filomena a Fabiola?
- ¿Qué deseos tuvo Fabiola?
- ¿Cómo se sintió Fabiola después de tanto desear y conseguir lo que deseaba?
- -¿Qué paso al final?
- ¿Qué dibujo del cuento te gusta más?



3. TRABAJO individual, en parejas o en grupo pequeño

La felicidad es un tesoro hecho de cosas muy pequeñas pero importantes. Un abrazo de tus padres, una sonrisa de un amigo, hacer bien algo en lo que te has estado esforzando, ver una película divertida, salir a pasear por el campo, poder ir de vacaciones al mar, etc. Es bueno saber qué cosas nos hacen felices y recordarlas cuando por alguna razón nos pongamos

Las monedas de la felicidad

Se dará a los alumnos cartulinas de tamaño mediano en forma de moneda para que dibujen aquellas cosas que les hacen felices. Les pediremos que preferentemente no dibujen cosas materiales, sino personas, animales o situaciones que les hagan sentirse felices.

Después, cada uno contará al resto de la clase qué cosas son las que ha dibujado.

4. RESUMEN

El tesoro de la felicidad

Se propondrá a la clase buscar un tesoro escondido en el patio del colegio. Para ello tendrán que conseguir las tres partes del mapa que guarda el profesor y que sólo entregará si superan las tres pruebas mágicas.



PRUEBA A: Cada uno de los alumnos debe recordar una cosa que haga feliz a uno de sus compañeros, de las que han dibujado en la actividad anterior.



PRUEBA B: Alguno de los alumnos debe hacer mimo para que sus compañeros averigüen alguna palabra o situación relacionada con la felicidad: fiesta, sonrisa, amigos, etcétera.



PRUEBA C: Se debe componer un poema sobre la felicidad.

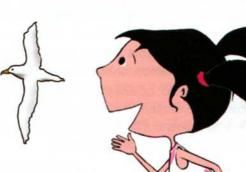
Con el mapa pegado, de nuevo buscarán el tesoro, que es un cofre vacío. El cofre lo tienen que llenar con sus monedas de la felicidad.

El cofre se puede guedar en clase para recordarnos las cosas que nos hacen sentir felices.

5. ASAMBLEA

(Actividad para el collage final.)

La clase puede utilizar el mapa reconstruido para ponerlo en el mural o collage final.



La FELICIDAD

todos la persiguen, pero pocos saben reconocerla cuando la tienen, porque es como un líquido que se escurre entre los dedos. Vive dentro de nosotros.

Algunas palabras que significan lo mismo son: dicha o contento.

Algunas palabras que significan lo contrario son: infelicidad. tristeza o desgracia.



