

¡Superhéroes en Acción: Resolviendo Conflictos con Mi Superpoder Favorito!

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de 3° grado desarrollen habilidades socioemocionales clave para identificar, comprender y resolver conflictos de manera pacífica, utilizando una metodología lúdica y motivadora basada en el concepto de superhéroes y superpoderes. Los niños aprenderán a reconocer sus fortalezas personales —sus “superpoderes”— para enfrentar situaciones de conflicto en su vida cotidiana, promoviendo el bienestar integral y la prevención de riesgos psicosociales. A través de actividades dinámicas y participativas, los estudiantes explorarán estrategias de resolución pacífica, empatía y autorregulación emocional, fomentando un ambiente respetuoso y colaborativo en el aula y fuera de ella. Este enfoque conecta con su realidad diaria, ya que todos enfrentan situaciones donde es importante manejar sus emociones y relaciones con otros, convirtiéndose en verdaderos superhéroes de la convivencia. Al finalizar la sesión, los estudiantes reflexionarán sobre su aprendizaje y se motivarán a aplicar sus nuevos “superpoderes” para cumplir con la gran misión de construir un entorno amigable y seguro para todos.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir diferentes tipos de conflictos y emociones asociadas.
- Demostrar estrategias básicas para resolver conflictos pacíficamente.
- Reconocer y expresar su “superpoder” personal para manejar situaciones difíciles.
- Colaborar en grupo para crear soluciones y apoyar a sus compañeros.
- Reflexionar sobre el aprendizaje y proyectar el uso de habilidades socioemocionales en la vida diaria.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (1 por estudiante)
- Colores, crayones o marcadores variados (mínimo 1 set para cada 3 estudiantes)
- Cartulinas con imágenes de superhéroes y globos de diálogo
- Tarjetas con situaciones de conflicto simples (preparadas por el docente, 10-12 tarjetas)
- Proyector o pantalla para mostrar imágenes y videos cortos
- Video animado corto sobre resolución de conflictos (3-5 minutos)
- Reproductor de audio para música motivadora (opcional)
- Pizarra o rotafolio y plumones

- Fichas adhesivas (post-it) para reflexión final

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de emociones (felicidad, tristeza, enojo, miedo) trabajado en grados anteriores.
- Experiencia previa con actividades grupales y respeto a turnos de palabra.
- Capacidad para expresar ideas de forma oral y dibujos simples.
- Familiaridad con la idea básica de los superhéroes y personajes ficticios.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

El docente explica que hoy se convertirán en superhéroes que usan sus superpoderes para resolver conflictos y ayudar a sus amigos a convivir mejor. Es importante porque todos enfrentamos conflictos y podemos aprender a resolverlos de forma pacífica.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Alguna vez han tenido un problema con un amigo o compañer@? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron para solucionarlo?"

Estudiantes: Responden en círculo, compartiendo sus experiencias breves.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra imágenes coloridas de superhéroes y pregunta: "¿Qué superpoderes creen que tienen ustedes para ayudar a resolver problemas?"

Luego proyecta un video animado corto sobre un superhéroe que resuelve un conflicto con palabras y paciencia.

Estudiantes: Observan atentos y comentan qué les gustó del superhéroe y qué hicieron para resolver el problema.

Contextualización:

Docente: "En la escuela, en casa o en el parque, todos podemos usar nuestros superpoderes para evitar peleas y ayudarnos unos a otros. Hoy aprenderemos a descubrir esos poderes y a usarlos juntos."

Estudiantes: Asienten y se preparan para la siguiente fase.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 75 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce la idea de que los conflictos pueden ser como "misiones" que los superhéroes deben resolver usando sus superpoderes emocionales, como la empatía, la comunicación y la calma.

Actividad 1: "Detectives de Conflictos"

- **Objetivo:** Identificar tipos de conflictos y emociones.
- **Instrucciones:**
 - El docente lee en voz alta tarjetas con situaciones de conflicto sencillas (ej. "Dos amigos quieren jugar con el mismo juguete").
 - Los estudiantes, en grupos de 3-4, discuten qué emociones podrían sentir las personas involucradas.
 - Cada grupo comparte su respuesta, y el docente anota en la pizarra las emociones mencionadas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista colectiva en pizarra de emociones asociadas a conflictos.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la lectura, escucha las respuestas, hace preguntas guía como "¿Cómo se sentiría ese niño? ¿Por qué?" y asegura que todos participen.

Actividad 2: "Mi Superpoder Favorito"

- **Objetivo:** Reconocer y expresar su superpoder personal para resolver conflictos.
- **Instrucciones:**
 - El docente invita a cada estudiante a pensar en una habilidad o cualidad que tienen y que les ayuda a manejar problemas (ej. escuchar, hablar con calma, pedir ayuda).
 - Con colores y hojas blancas, cada estudiante dibuja un personaje superhéroe que representa su superpoder y escribe una palabra o frase que lo describa.
 - Luego, en parejas, comparten sus superpoderes y explican cómo los usarían para resolver un conflicto.
- **Organización:** Individual para el dibujo, luego parejas para compartir.
- **Producto:** Dibujo del superhéroe con superpoder y explicación oral.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Circula apoyando, haciendo preguntas como "¿Qué hace tu superhéroe cuando hay un problema?", "¿Cómo te ayuda ese superpoder en la escuela?".

Actividad 3: "Gran Misión: Resolviendo Conflictos"

- **Objetivo:** Aplicar estrategias para resolver conflictos en equipo.
- **Instrucciones:**

- El docente presenta una situación conflictiva en la que deben trabajar juntos para encontrar una solución pacífica (por ejemplo, tres niños quieren usar un solo balón).
- En grupos de 4, los estudiantes discuten y proponen una solución usando sus superpoderes.
- Cada grupo presenta su solución y el docente resalta las estrategias usadas (escuchar, negociar, compartir).
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Solución grupal presentada oralmente.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, fomenta la participación equitativa, pregunta "¿Qué superpoder usaron para resolver esto?", "¿Qué aprendieron en esta misión?".

Diferenciación:

- **Estudiantes que terminan antes:** Pueden crear una breve historia o cómic con su superhéroe enfrentando un conflicto y solucionándolo.
- **Estudiantes que necesitan más apoyo:** Trabajan con el docente en parejas para expresar su superpoder con dibujos simples y frases cortas, usando preguntas guía para apoyar su expresión.

Transiciones:

El docente conecta cada actividad recordando que cada paso es una misión para descubrir y usar sus habilidades superheróicas, invitando a los estudiantes a ser atentos y creativos para la siguiente misión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

Actividad "Ticket de Salida: Mi Gran Misión Cumplida"

- El docente entrega a cada estudiante un post-it y les pide que escriban o dibujen una cosa que aprendieron hoy sobre resolver conflictos con sus superpoderes.
- Los estudiantes colocan su ticket en una cartelera o mural titulado "Gran Misión Cumplida".

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué superpoder usaste hoy para aprender a resolver conflictos?
- ¿Cómo te sentiste ayudando a tus compañeros a resolver problemas?
- ¿Qué harás cuando enfrentes un problema la próxima vez?

Retroalimentación:

Docente: Lee varios tickets en voz alta, felicita la participación, destaca ideas positivas y hace comentarios motivadores para reforzar el aprendizaje.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a usar sus superpoderes todos los días en casa y escuela para ayudar a que todos convivan mejor y cumplir la gran misión de una comunidad pacífica.

Tarea o reto:

Los estudiantes llevarán a casa una hoja para que con su familia identifiquen un conflicto común y juntos propongan una solución usando uno de sus superpoderes. En la próxima sesión compartirán su experiencia.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación y productos en actividades), y sumativa al cierre (reflexión y ticket de salida).

Criterios de evaluación:

- Identifica emociones y tipos de conflictos en las situaciones propuestas (objetivo 1).
- Usa estrategias pacíficas para resolver conflictos en actividades grupales (objetivo 2).
- Reconoce y expresa un superpoder personal para manejar conflictos (objetivo 3).
- Participa activamente y colabora en equipo para crear soluciones (objetivo 4).
- Reflexiona sobre su aprendizaje y proyecta la aplicación en su vida diaria (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para la participación y colaboración, observación directa del docente durante actividades grupales, revisión de dibujos y explicaciones orales, análisis de tickets de salida, y autoevaluación guiada con preguntas de reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Contribuciones orales y escritas en la actividad “Detectives de Conflictos”.
- Dibujo y explicación del superhéroe con su superpoder.
- Propuestas de solución en la actividad “Gran Misión: Resolviendo Conflictos”.
- Tickets de salida con aprendizajes clave.
- Respuestas a preguntas de reflexión en la sesión de cierre.