

Jugando a Cuidarnos: Explorando el Consultorio Médico

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de preescolar (3-5 años) exploren el concepto de un consultorio médico a través del juego simbólico y actividades lúdicas que fomentan las habilidades socioemocionales. Los estudiantes aprenderán a reconocer emociones relacionadas con la salud y el cuidado personal, a desarrollar empatía, a practicar el autocuidado y a fortalecer la comunicación afectiva en un entorno seguro y divertido. Se evita el uso de exposiciones formales de "ser médico", promoviendo en cambio el juego libre y guiado para que los niños experimenten roles y situaciones cotidianas que los conectan con su vida diaria y su bienestar.

Este aprendizaje es relevante porque ayuda a los niños a comprender mejor sus sentimientos ante situaciones de salud, a expresar sus emociones y a confiar en las personas que los cuidan, como familiares y profesionales de la salud, desde una perspectiva positiva y natural. Además, se fortalece el trabajo colaborativo y la autonomía, habilidades fundamentales para su desarrollo integral.

Objetivos de Aprendizaje

- Explorar y expresar emociones relacionadas con el cuidado de la salud a través del juego simbólico.
- Desarrollar empatía y habilidades sociales mediante la interacción en roles dentro del consultorio médico.
- Practicar el autocuidado y reconocer hábitos saludables en su vida diaria.
- Comunicar necesidades y sentimientos de manera verbal y no verbal durante el juego.

Recursos Necesarios

- Muñecos y peluches (mínimo 5) para simular pacientes.
- Juguetes médicos de plástico (estetoscopio, termómetro, jeringas, vendas, etc.).
- Ropa y accesorios para disfrazarse (batas, gorros, gafas de juguete).
- Cartulinas y plumones para crear carteles y señales del consultorio.
- Libros ilustrados sobre emociones y cuidado personal (mínimo 3).
- Alfombra o tapetes para delimitar espacios de juego.
- Pizarras pequeñas o pizarras magnéticas con letras y dibujos.
- Reproductor de música para canciones relacionadas con el cuerpo y la salud.
- Material para manualidades: papel, tijeras, pegamento, colores.
- Cámaras o tablets para grabar momentos del juego (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de nombres de partes del cuerpo y objetos comunes.
- Habilidades básicas de comunicación verbal y escucha activa.
- Experiencias previas con juegos simbólicos simples.
- Capacidad para seguir instrucciones cortas y participar en actividades grupales.

Actividades

Sesión 1: Conociendo el Consultorio Médico y Nuestras Emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión: Introducir el tema del consultorio médico y las emociones que podemos sentir cuando visitamos uno, preparando a los niños para el juego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de un consultorio médico y pregunta: "¿Han ido alguna vez al doctor o a la doctora? ¿Cómo se sintieron?"
- **Estudiantes:** Responden con palabras o gestos, compartiendo experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una pequeña historia con títeres sobre un muñeco que va al consultorio y siente miedo y alegría.
- **Estudiantes:** Escuchan y comentan qué emociones creen que tiene el muñeco.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy jugarán a cuidar a sus amigos y a conocerse mejor a través de sus sentimientos.
- **Estudiantes:** Se preparan para comenzar actividades con entusiasmo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 170 minutos

Presentación del contenido: El docente introduce el espacio de juego simbólico "Consultorio Médico" y los materiales, invitando a los niños a explorar libremente los objetos mientras se conversa sobre emociones y cuidados.

• Actividad 1: Explorando el Consultorio

- **Objetivo:** Explorar materiales y expresar emociones relacionadas.
- **Instrucciones:** "Vamos a conocer el consultorio y sus cosas. ¿Qué creen que hace cada objeto? ¿Cómo nos hacen sentir?"
- **Organización:** Grupos de 4 niños.
- **Producto:** Comentarios y juegos espontáneos con los objetos.
- **Tiempo:** 50 minutos.

- **Rol del docente:** Observa, pregunta: "¿Para qué creen que sirve esto?", "¿Cómo se siente cuando alguien te cuida?" y apoya con vocabulario emocional.

• **Actividad 2: Creando Nuestras Señales de Emoción**

- **Objetivo:** Identificar y representar emociones mediante dibujos y colores.
- **Instrucciones:** "Vamos a dibujar caritas que muestren cómo nos sentimos cuando vamos al doctor: felices, nerviosos, tranquilos..."
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Carteles con dibujos de emociones para decorar el consultorio.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Incentiva la expresión, pregunta: "¿Qué color usas para esa emoción? ¿Por qué?", ofrece apoyo en trazos y palabras.

• **Actividad 3: Canción y Movimiento “Cuidando Mi Cuerpo”**

- **Objetivo:** Reconocer partes del cuerpo y hábitos de cuidado mediante una canción.
- **Instrucciones:** "Vamos a cantar y movernos para cuidar nuestro cuerpo, como cuando vamos al doctor."
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y recuerdo de hábitos saludables.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol del docente:** Guía la canción, invita a repetir movimientos, refuerza vocabulario corporal y de cuidado.

Diferenciación:

- Niños que terminan antes pueden decorar una bata o gorro con pegatinas para el juego.
- Niños que requieren más apoyo reciben acompañamiento individual para expresar emociones con dibujos o gestos.

Transiciones:

Después de explorar los objetos, el docente invita a expresar emociones con dibujos, y luego a moverse y cantar para integrar el conocimiento corporal y emocional.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 40 minutos

- **Síntesis:** "El semáforo de emociones": cada niño coloca su carita dibujada en un semáforo de cartulina según cómo se sintió hoy.
- **Reflexión metacognitiva:** Preguntas: "¿Qué aprendí hoy sobre mis sentimientos?", "¿Qué me gusta cuando alguien me cuida?", "¿Cómo me gusta jugar en el consultorio?"
- **Retroalimentación:** El docente felicita a cada niño por compartir y participar, resaltando las emociones expresadas.
- **Transferencia:** Se invita a contar en casa qué juegos hicieron y qué emociones sintieron.

- **Tarea o reto:** Traer un dibujo o foto de algún cuidado que reciban en casa para compartir en la próxima sesión.

Sesión 2: Jugando a Cuidar y Ser Cuidado

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión: Recordar lo aprendido y preparar a los niños para jugar roles cuidadores y pacientes con enfoque en las emociones.

- **Docente:** Muestra dibujos o fotos traídas por los niños, pregunta: "¿Quién me cuenta qué es esto? ¿Cómo se sienten cuando reciben ese cuidado?"
- **Estudiantes:** Comparten sus ideas y sentimientos.

El docente explica que hoy jugarán a cuidar a sus amigos y a sentirse cuidados, usando los objetos y lo que aprendieron.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 180 minutos

- **Actividad 1: Juego Guiado de Roles en el Consultorio**
 - **Objetivo:** Practicar empatía y comunicación en roles de cuidador y paciente.
 - **Instrucciones:** "Vamos a jugar que somos doctores y pacientes. Cuando uno es paciente, puede decir cómo se siente. Cuando es doctor, debe escuchar y cuidar con cariño."
 - **Organización:** Parejas y grupos de 3-4.
 - **Producto:** Juego simbólico con interacción verbal y no verbal.
 - **Tiempo:** 120 minutos.
 - **Rol del docente:** Facilita el juego, interviene con preguntas: "¿Cómo se siente tu amigo? ¿Qué puedes hacer para que se sienta mejor?", promueve el respeto y la escucha.
- **Actividad 2: Creación de un Mural de Cuidados y Emociones**
 - **Objetivo:** Representar visualmente los cuidados y emociones aprendidos.
 - **Instrucciones:** "Vamos a hacer un mural con dibujos, palabras y colores que muestren cómo cuidamos y cómo nos sentimos."
 - **Organización:** Grupos de 4.
 - **Producto:** Mural colectivo para exponer en el aula.
 - **Tiempo:** 60 minutos.
 - **Rol del docente:** Orienta la organización, sugiere ideas, ayuda con palabras y técnicas artísticas.

Diferenciación:

- Niños que terminan antes pueden ayudar a decorar el consultorio con el mural.
- Niños que requieren más apoyo reciben acompañamiento para expresarse y participar en el mural o juego.

Transiciones:

Después del juego, el docente invita a plasmar lo vivido en el mural, reforzando la conexión entre la experiencia y la expresión artística.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

- **Síntesis:** Conversación grupal sobre lo que más les gustó del juego y del mural.
- **Reflexión metacognitiva:** Preguntas: "¿Cómo ayudaste a tu amigo hoy?", "¿Qué sentiste cuando te cuidaron?", "¿Por qué es importante escuchar?"
- **Retroalimentación:** El docente reconoce esfuerzos y actitudes empáticas.
- **Transferencia:** Invitar a practicar en casa el cuidar y expresar emociones.
- **Tarea o reto:** Observar en casa cuándo alguien cuida de ellos y contar en la próxima sesión.

Sesión 3: Identificando y Expresando Sentimientos en el Consultorio

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 25 minutos

- **Docente:** Presenta un libro ilustrado corto sobre emociones en el consultorio y hace preguntas: "¿Quién se siente feliz aquí? ¿Y nervioso? ¿Por qué?"
- **Estudiantes:** Responden con palabras y gestos, comentan sus emociones.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 190 minutos

- **Actividad 1: Juego de las Caritas Emocionales**
 - **Objetivo:** Reconocer y nombrar emociones propias y ajenas.
 - **Instrucciones:** "Vamos a elegir una carita que muestre cómo nos sentimos y explicar por qué."
 - **Organización:** Individual y en grupo.
 - **Producto:** Selección y expresión verbal o gestual de emociones.
 - **Tiempo:** 60 minutos.
 - **Rol del docente:** Pregunta: "¿Qué te hace sentir así?", "¿Cómo podemos ayudar a un amigo que se siente triste?"
- **Actividad 2: Teatro de Sombras de Emociones**
 - **Objetivo:** Expresar emociones mediante juego dramático sin hablar.
 - **Instrucciones:** "Usaremos nuestras manos para crear sombras que muestren emociones y los demás adivinarán."
 - **Organización:** Grupos de 4-5.

- **Producto:** Representaciones de emociones y reconocimiento grupal.
- **Tiempo:** 90 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la actividad, guía el reconocimiento y refuerza vocabulario.

• **Actividad 3: Cuidado Especial para Nuestros Muñecos**

- **Objetivo:** Aplicar habilidades socioemocionales cuidando y consolando a muñecos que "están enfermos".
- **Instrucciones:** "Vamos a cuidar a nuestros muñecos mostrándoles cariño y escuchando cómo se sienten."
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Juego de cuidado con expresión emocional.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, pregunta: "¿Qué necesita tu muñeco? ¿Cómo le ayudas a sentirse mejor?"

Diferenciación:

- Niños avanzados pueden crear historias cortas sobre sus muñecos.
- Niños que requieren apoyo reciben ayuda para nombrar emociones o expresar con gestos.

Transiciones:

Del reconocimiento de emociones pasamos a representarlas y finalmente a cuidarlas activamente en el juego.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

- **Síntesis:** "El círculo de las emociones": cada niño dice una emoción que aprendió y cómo la siente.
- **Reflexión metacognitiva:** Preguntas: "¿Qué emoción te gusta sentir cuando vas al doctor?", "¿Cómo ayudas a otros cuando están tristes?"
- **Retroalimentación:** El docente valora la participación y reconoce el esfuerzo por expresar sentimientos.
- **Transferencia:** Invitar a contar en casa las emociones que sienten al cuidar o ser cuidados.
- **Tarea o reto:** Dibujar una emoción que sintieron esta semana y traerla para compartir.

Sesión 4: Fortaleciendo la Comunicación y la Confianza

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Docente:** Repasa dibujos y murales, pregunta: "¿Cómo hablamos en el consultorio? ¿Qué palabras usamos para pedir ayuda?"
- **Estudiantes:** Practican saludos y frases sencillas relacionadas con el cuidado.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

- **Actividad 1: Juego de Preguntas y Respuestas con Muñecos**

- **Objetivo:** Practicar la comunicación verbal para expresar necesidades.
- **Instrucciones:** "Con tu muñeco, practica preguntar y responder cómo se siente y qué necesita."
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Diálogos sencillos y gestos de comunicación.
- **Tiempo:** 100 minutos.
- **Rol del docente:** Modela preguntas y respuestas, apoya vocabulario y escucha activa.

• **Actividad 2: Creación de Tarjetas de Comunicación**

- **Objetivo:** Generar herramientas visuales para facilitar la expresión de emociones y necesidades.
- **Instrucciones:** "Vamos a hacer tarjetas con dibujos y palabras que podemos usar para decir cómo nos sentimos."
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Tarjetas para usar en el juego o en casa.
- **Tiempo:** 100 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, sugiere ideas y ayuda en la elaboración de tarjetas.

Diferenciación:

- Niños con habilidades avanzadas pueden escribir palabras o frases simples (con ayuda).
- Niños con dificultades reciben apoyo para seleccionar imágenes o símbolos para tarjetas.

Transiciones:

Del diálogo con muñecos se pasa a crear tarjetas que facilitan la comunicación, preparando para el juego final de roles.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Síntesis:** Presentación rápida de tarjetas y práctica grupal para usarlas.
- **Reflexión metacognitiva:** Preguntas: "¿Cómo me siento cuando me escuchan?", "¿Qué puedo decir para que me ayuden?"
- **Retroalimentación:** Refuerzo positivo y reconocimiento del esfuerzo en la comunicación.
- **Transferencia:** Invitar a usar las tarjetas en casa o en la escuela cuando quieran expresar algo.
- **Tarea o reto:** Practicar con familia el uso de frases para pedir ayuda o expresar emociones.

Sesión 5: Celebrando el Cuidado y el Juego en Nuestro Consultorio

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Docente:** Recuerda las actividades anteriores y pregunta: "¿Qué aprendimos sobre cuidar y ser cuidados?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y expectativas para la sesión final.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 190 minutos

- **Actividad 1: Juego Libre Guiado en el Consultorio**

- **Objetivo:** Integrar habilidades socioemocionales y de comunicación en juego autónomo y colaborativo.
- **Instrucciones:** "Hoy pueden elegir ser doctores, pacientes o ayudantes y usar todo lo que aprendieron."
- **Organización:** Grupos libres.
- **Producto:** Juego dinámico con roles, expresando emociones y cuidando a otros.
- **Tiempo:** 120 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, interviene para apoyar la comunicación o resolver conflictos con preguntas guía.

- **Actividad 2: Creación de un Libro de Recuerdos del Consultorio**

- **Objetivo:** Consolidar aprendizajes a través de dibujos y palabras sobre la experiencia vivida.
- **Instrucciones:** "Vamos a dibujar y contar nuestras partes favoritas del consultorio y del juego."
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Libro colectivo con páginas de cada niño para llevar a casa.
- **Tiempo:** 70 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con preguntas: "¿Qué te gustó más?", "¿Qué aprendiste?", ayuda a escribir o describir dibujos.

Diferenciación:

- Niños avanzados pueden dictar frases o escribir con ayuda.
- Niños que necesitan apoyo cuentan su experiencia oralmente y dibujan con guía.

Transiciones:

Del juego libre se pasa a la expresión artística para concluir el proyecto, reforzando lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

- **Síntesis:** Presentación voluntaria de dibujos y experiencias del libro.
- **Reflexión metacognitiva:** Preguntas: "¿Qué fue lo más divertido de aprender jugando?", "¿Cómo puedo usar lo que aprendí en casa?"
- **Retroalimentación:** El docente felicita a todos por su participación y crecimiento socioemocional.
- **Transferencia:** Se invita a continuar jugando y expresando emociones en casa y en la escuela.
- **Tarea o reto:** Compartir el libro con la familia y contar lo aprendido.

Evaluación

Tipo de evaluación: Se aplican evaluaciones diagnóstica (al inicio de la primera sesión), formativa (durante el desarrollo de cada sesión mediante observación y retroalimentación) y sumativa (al cierre de la quinta sesión con la presentación del libro de recuerdos y reflexión grupal).

Criterios de evaluación:

- Expresa emociones relacionadas con el cuidado de forma verbal o no verbal (Objetivo 1).
- Muestra actitudes empáticas y participa en juegos colaborativos (Objetivo 2).
- Reconoce y practica hábitos de autocuidado durante las actividades (Objetivo 3).
- Comunica necesidades y sentimientos en situaciones de juego simbólico (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Observación directa con lista de cotejo para conductas socioemocionales y comunicación.
- Portafolio con dibujos, carteles, tarjetas y libro de recuerdos.
- Autoevaluación sencilla con preguntas guiadas en círculo.
- Coevaluación mediante comentarios entre pares durante el juego.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos y carteles de emociones.
- Participación en juegos de roles y dramatizaciones.
- Mural colectivo y tarjetas de comunicación.
- Libro de recuerdos con expresiones individuales y grupales.