

Construyendo Relaciones con Confianza y Comunicación

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de primaria desarrollen habilidades socioemocionales esenciales para gestionar sus emociones, construir un autoconcepto positivo y mejorar su comunicación con sus compañeros. A través de actividades dinámicas y un reto práctico, los niños aprenderán a reconocer y asumir errores sin miedo, viendo la equivocación como una oportunidad para crecer y mejorar. Asimismo, se les brindarán herramientas para iniciar y mantener interacciones sociales con seguridad y empatía.

Esta experiencia es relevante porque las habilidades socioemocionales forman la base para relaciones saludables, no solo en la escuela sino también en casa y su entorno social. Al fortalecer su autorregulación y comunicación afectiva, los estudiantes estarán mejor preparados para resolver conflictos, colaborar con otros y construir amistades positivas, contribuyendo a su bienestar emocional y social a largo plazo.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y asumir errores propios como oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal.
- Desarrollar habilidades de comunicación socioafectiva para iniciar y mantener interacciones sociales de manera segura y respetuosa.
- Aplicar estrategias de autorregulación emocional para gestionar conflictos y fortalecer relaciones con pares.
- Crear dinámicas de interacción grupal que promuevan la empatía y la colaboración entre compañeros.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y lápices de colores (1 por estudiante)
- Tarjetas con situaciones sociales para role-play (al menos 10 tarjetas)
- Pizarra o rotafolio y marcadores
- Material audiovisual: video corto animado sobre errores y aprendizaje (3 minutos)
- Espacio amplio para actividades en grupo
- Reloj o cronómetro para control de tiempos

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre emociones como tristeza, alegría y enojo.
- Experiencias previas de interacción en grupo y respeto a turnos para hablar.
- Habilidad para escuchar instrucciones y expresarse en oraciones sencillas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: “Hoy vamos a aprender cómo manejar nuestros errores y cómo hablar con nuestros amigos para que todos se sientan bien cuando jugamos o trabajamos juntos. Esto es importante para que nos sintamos seguros y felices con las personas que nos rodean.”

Activación de conocimientos previos

Docente: Presenta una imagen con dos niños jugando y uno se cae. Pregunta: “¿Qué creen que siente el niño que se cayó? ¿Qué podemos hacer cuando alguien se lastima o comete un error?”

Estudiantes: Responden con ejemplos sencillos y expresan emociones.

Motivación y enganche

Docente: Muestra un video animado corto que muestra a un personaje que comete errores pero aprende de ellos. Luego pregunta: “¿A quién le ha pasado algo parecido? ¿Cómo se sintieron?”

Estudiantes: Comparten experiencias breves y se conecta con sus emociones.

Contextualización

Docente: Explica: “En la escuela y en casa, todos cometemos errores. Aprender a hablar y entender a los demás nos ayuda a tener amigos y resolver problemas sin peleas.”

Estudiantes: Escuchan y preparan para las actividades siguientes.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: “Vamos a ver cómo podemos reconocer nuestros errores y hablar con amigos cuando algo no sale bien. Después, haremos juegos para practicar cómo comunicarnos y entendernos mejor.”

Actividad 1: El Reto del Error Amigo

- **Objetivo:** Reconocer y asumir errores como oportunidades de aprendizaje.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Piensen en una vez que cometieron un error, puede ser en la escuela o en casa. Ahora, en parejas, cuéntenle a su compañero qué aprendieron de ese error.”

- Después, cada pareja comparte con el grupo una experiencia y qué aprendieron.
- **Organización:** Parejas y luego plenaria.
- **Producto:** Relato oral breve de una experiencia y aprendizaje.
- **Tiempo:** 12 minutos
- **Rol docente:** Escucha, hace preguntas guía como “¿Qué te ayudó a mejorar?”, “¿Cómo te sentiste al equivocarte?”, y apoya con ejemplos positivos.

Actividad 2: Juego de Role-Play “Hablando con Amig@s”

- **Objetivo:** Desarrollar herramientas de comunicación socioafectiva para iniciar y mantener interacciones sociales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Entrega a cada grupo una tarjeta con una situación social (por ejemplo, “Invitar a alguien a jugar”, “Pedir perdón”, “Resolver un malentendido”).
 - Cada grupo prepara un pequeño diálogo para representar la situación y luego lo presenta al grupo grande.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Representación breve en plenaria.
- **Tiempo:** 18 minutos
- **Rol docente:** Observa la interacción, ofrece retroalimentación positiva y señala aspectos importantes como el respeto, escuchar y expresar emociones.

Actividad 3: Dinámica “El Semáforo de las Emociones”

- **Objetivo:** Aplicar estrategias de autorregulación para gestionar emociones en relaciones.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica los colores del semáforo: rojo para detenerse y respirar, amarillo para pensar qué hacer, verde para actuar con calma.
 - Cada estudiante dibuja en una hoja un semáforo y escribe o dibuja ejemplos de qué hacen en cada color cuando sienten enojo o tristeza.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Dibujo del semáforo con ejemplos personales.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Apoya a estudiantes que necesiten ayuda para expresar ideas, sugiere ejemplos y motiva la reflexión.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: proponer que ayuden a otros compañeros a pensar en ejemplos para el semáforo o en diálogos para el role-play.

- Para estudiantes que requieren más apoyo: ofrecer preguntas guía más simples y apoyo individual para expresar sus ideas, usar dibujos para facilitar la comunicación.

Transiciones

Docente: “Muy bien equipo, ahora que aprendimos a ver los errores como algo bueno y a hablar con nuestros amigos, vamos a practicar cómo calmarnos para que esas conversaciones sean aún mejores.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: “Vamos a hacer un dibujo en forma de carita feliz, triste o pensativa para contar cómo nos sentimos al aprender a hablar y reconocer errores.”

Estudiantes: Dibujan y comparten con un compañero qué eligieron y por qué.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué aprendí hoy sobre mis errores y cómo puedo usarlos para mejorar?
- ¿Cómo puedo ayudar a un amigo que está triste o enojado?
- ¿Qué puedo hacer para sentirme seguro al hablar con otros niños?

Retroalimentación

Docente: Escucha respuestas, reconoce los esfuerzos, destaca ejemplos positivos y refuerza la idea de que equivocarse es parte de aprender.

Transferencia

Docente: “Recuerden que en casa y en la escuela pueden usar lo que aprendimos para ser amigos que se escuchan y se ayudan.”

Tarea o reto

Docente: “En casa, trata de contarle a un familiar algo que aprendiste de un error y cómo te sentiste. Trae mañana tu experiencia para compartirla.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante desarrollo (observación directa y participación en actividades) y sumativa en cierre (reflexión y síntesis oral y gráfica).

Criterios de evaluación:

- Reconoce errores propios y expresa aprendizajes derivados (vinculado al objetivo 1).

- Demuestra habilidades para iniciar y mantener conversaciones respetuosas (objetivo 2).
- Aplica estrategias básicas de autorregulación en dinámicas grupales (objetivo 3).
- Participa activamente en dinámicas colaborativas mostrando empatía (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observación durante role-play y dinámicas, autoevaluación guiada en reflexión final, portafolio con dibujos y relatos orales.

Evidencias de aprendizaje: Relatos orales, representaciones en role-play, dibujo del semáforo emocional y respuestas en reflexión final.